Azura y la caja

Azura y la caja

Antiguos relatos de los dwemer

Novena parte

de

Marobar Sul

Nchylbar disfrutó de una emocionante juventud, pero se convirtió en un sabio anciano dwemer que pasó su vida buscando la verdad y desechando las supersticiones. Fue creador de muchos inventos y autor de muchos teoremas y estructuras lógicas que llevaron su nombre. Pero este mundo seguía dejándolo perplejo, sobre todo la naturaleza de los aedra y los daedra. Durante sus investigaciones llegó a la conclusión de que muchos de los dioses eran obra de los humanos y los mer.

Sin embargo, nada apasionaba más a Nchylbar que los límites del poder divino. ¿Eran los seres superiores los dueños del mundo entero? ¿Tuvieron la fuerza de labrarse su propio destino? Puesto que Nchylbar ya se encontraba a las puertas de la muerte, sintió que debía entender de una vez por todas esta verdad básica.

Entre sus conocidos se encontraba un monje chimer llamado Athynic. Cuando el monje visitó Bthalag-Zturamz, Nchylbar le informó de su interés por descubrir la verdadera naturaleza del poder divino. Athynic quedó aterrorizado ante las intenciones de su amigo y le rogó que abandonase la idea, pero Nchylbar estaba decidido. Finalmente el monje accedió a colaborar por la amistad que los unía, a pesar de que temía lo peor de esta blasfemia.

Athynic invocó a Azura. Después de los rituales habituales en los que el monje declaró su fe en sus poderes y de que Azura accediera a no dañarlo en modo alguno, Nchylbar y una docena de estudiantes entraron en la cámara de invocaciones con una caja enorme.

"En nuestra tierra, Azura, te vemos como la diosa del ocaso y el amanecer con todos los misterios que ello conlleva", dijo Nchylbar, intentando parecer lo más halagador

posible. "Se dice que tu sabiduría es absoluta".

"Así es", sonrió la daedra.

"Sabrás, por ejemplo, lo que se esconde en esta caja", dijo Nchylbar.

Azura se volvió hacia Athynic, frunciendo el ceño. El monje se explicó con rapidez; "Diosa, este dwemer es un hombre muy sabio y respetado. Créeme pues, cuando digo que su intención no es burlarse de ti, sino demostrar tu grandeza a estos científicos y al resto de su escéptica raza. Le he intentado explicar tu poder, pero su filosofía dicta que lo debe ver con sus propios ojos".

"Si debo demostrar mi poder para que lo entienda la raza dwemer, me podrías haber pedido algo más impresionante", rugió Azura, girándose para mirar a Nchylbar a los ojos. "Hay una flor con pétalos rojos dentro de la caja".

Nchylbar no sonrió ni frunció el ceño. Se limitó a abrir la caja y mostrar a todos que estaba vacía.

Cuando los estudiantes se giraron para mirar a Azura, se había esfumado. Solo Athynic había sido testigo de la expresión de la diosa antes de irse y no podía articular palabra debido al temblor que recorría todo su cuerpo. Había lanzado una maldición, lo sabía con certeza, pero lo peor era la demostración de poder divino que se acababa de producir. Nchylbar también estaba pálido, desconcertado, pero su rostro no mostraba temor, sino felicidad. La sonrisa de un dwemer que acababa de encontrar la prueba de algo que antes solo sospechaba.

Dos de sus estudiantes lo ayudaron a mantenerse en pie y otros dos se fueron con el monje cuando dejó la sala.

"He estudiado mucho estos años, he realizado un sinfín de experimentos, he aprendido un millar de idiomas y aun así la única verdad que me ha servido de algo es aquella que aprendí cuando solo era un pobre joven que se preocupaba de tener suficiente oro para comer", murmuró el sabio.

Mientras lo acompañaban a su habitación, un pétalo rojo cayó de la manga de su voluminosa toga. Nchylbar murió aquella noche, con una expresión en el rostro que

reflejaba la paz que conlleva la satisfacción del saber.

Nota del editor:

Esta es otra fábula cuyo origen es inequívocamente dwemer. Se observa que la traducción de algunas palabras aldmer son algo diferentes, pero la esencia de la historia es la misma. Los dunmer tienen una historia parecida sobre Nchylbar, pero en la versión dunmer Azura se percata del truco y se niega a responder a la pregunta. Aniquila a los dwemer presentes por su escepticismo y maldice a los dunmer por su blasfemia.

En las versiones aldmer, la caja presentada a Azura no está vacía, sino que contiene una esfera que de algún modo se transforma en un cuadrado plano. Por supuesto, las versiones aldmer, algo más cercanas a las dwemer originales, son mucho más difíciles de entender. Quizás esta explicación al estilo "magia teatral" la añadió Gor Felim, que utilizaba tales trucos en sus actuaciones cuando no podía disponer de un mago.

"Marobar Sul" dejó al personaje de Nchylbar solo, pero representó muchas más virtudes dwemer. Su escepticismo, lejos de ser tan absoluto como en las versiones aldmer, se elogia incluso cuando conlleva una maldición sobre los dwemer y la no nombrada casa del sacerdote pobre.

Sea cual sea la verdadera naturaleza de los dioses, y lo equivocados o seguros que estén los dwemer sobre ella, esta fábula explica por qué los enanos se desvanecieron de la faz del reino de Tamriel. A pesar de que ni Nchylbar ni sus semejantes pretendían burlarse de los aedra o los daedra, su escepticismo ofendió a las órdenes divinas.

Azura y la caja

FormId	skyrim.esm:01ACE9
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACE9
Editor ID	Book3ValuableAzuraandtheBox
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	10
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	279
Leveled lists	10
Scripts	0

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