Sobre Oblivion

Sobre Oblivion

de

Morian Zenas



unque es frecuente referirse a los moradores de la dimensión de Oblivion como "demonios", resulta bastante impropio. Esta práctica se remonta a la Primera Era y probablemente se derive de las doctrinas alessias del profeta Marukh, quien prohibió comerciar con daimons, pero sin precisar a qué se refería exactamente.

Lo más probable es que "daimon" sea una mala traducción o transcripción de "daedra", el término élfico para esos extraños y poderosos seres que provenían de la dimensión de Oblivion y cuyas intenciones se desconocían (en la lengua élfica daedroth era el singular y daedra el plural). El término "demonio" apareció recogido en los manuscritos tardíos del rey Hale, el Pío de Skyrim, casi mil años después de la publicación de las doctrinas. Las maquiavélicas maquinaciones de sus enemigos se equiparan a la perversidad de los demonios de Oblivion. "Su depravación iguala a la del propio Sanguine, son crueles como Boethiah, calculadores como Molag Bal y están tan locos como Sheogorath". Hale el Pío presentó por escrito a cuatro de las señorías daédricas de esta forma tan rimbombante.

Aun así, recurrir a fuentes manuscritas no suele ser la mejor manera de investigar sobre Oblivion y los daedra que allí habitan, ya que a aquellos que sí comerciaban con daimons rara vez les interesaba que se hiciera público. No obstante, entre los escritos que se conservan de la Primera Era hay algunos diarios, bitácoras, proclamas de quemas de brujas y guías de asesinos daédricos que he leído para documentarme. En mi opinión, son tan fidedignos como las señorías daédricas que he logrado invocar y con las que he hablado largo y tendido.

Al parecer, Oblivion se divide en varias regiones. De ahí los distintos nombres con los que se conoce, como Puerto Gélido, Tremedal o Sombra Lunar entre otros. Cabría suponer que cada región está gobernada por un príncipe distinto. En los textos antiguos

aparecen con frecuencia los nombres de los príncipes daedra, aunque esto no demuestra su autenticidad ni su existencia real, claro está. Además de los indicados con anterioridad (Sanguine, Boethiah, Molag Bal y Sheogorath), también se menciona a Azura, Mephala, Clavicus Vile, Vaermina, Malacath, Hoermius (cuya transcripción no tiene consenso y aparece recogido con distintas grafías: Hermaeus, Hormaius o Herma) Mora, Namira, Jyggalag, Nocturnal, Mehrunes Dagon y Peryite.

Según mis investigaciones, los daedra forman un grupo bastante heterogéneo. A excepción de su inmenso poder y su marcado extremismo, no presentan muchas afinidades entre sí como para poder categorizarlos. Aun así, lo he intentado en algunos casos para facilitar mi labor investigadora.

Podríamos decir que Mehrunes Dagon, Molag Bal, Peryite, Boethiah y Vaermina son los daedra "más diabólicos", ya que sus poderes tienen una naturaleza muy destructiva. Los demás daedra pueden ser igualmente peligrosos, pero en muy pocas ocasiones utilizan sus poderes simplemente por el gusto de aniquilar y destruirlo todo a su paso. La capacidad destructora de estos cinco daedra difiere en gran medida. Mehrunes Dagon parece decantarse por desastres naturales como terremotos o erupciones volcánicas para descargar su rabia. Molag Bal prefiere servirse de otros daedra y Boethiah espolea a los guerreros mortales. Peryite parece dominar la pestilencia y Vaermina, el arte de la tortura.

En posteriores capítulos de este ensayo, profundizaré en dos cuestiones que me han intrigado especialmente desde que inicié mis investigaciones. En primer lugar, me centraré en una figura daédrica llamada Hircine que aparece en algunos incunables y que supongo que se trata de otro príncipe más. A Hircine también se le conoce como "el Cazador de Príncipes" y "el Padre de los Hombres Bestia", pero aún no he encontrado a nadie que sea capaz de invocarlo. La otra cuestión en la que quiero indagar, quizás algo más intangible, es en la búsqueda de una forma que permita a los mortales introducirse en Oblivion. Siempre he opinado que solo hay que temer aquello que no entendemos. Y eso, precisamente, me ha llevado a perseguir este objetivo.

Sobre Oblivion

FormId	skyrim.esm:01ACF3
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01ACF3
Editor ID	Book3ValuableOnOblivion
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
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.