Mannimarco, rey gusano

Mannimarco
Rey gusano

de

Horicles

Oh, sagrada isla de Arteum, una luz rosada tiñe tus quebradas,
la brisa corre entre torres y verdes prados en flor,
al pie de acantilados donde olas rompen con fragor.
Inmersa en la primavera contenida entre tus abismos,
la Orden Psijic está protegida con niebla y misticismo:
sabios y justos consejeros con temple de acero.

Tras la caída de Remans, hace un siglo y treinta años,
dos brillantes estudiantes se adentran en los conjuros:
uno con buen corazón y el otro frío y oscuro.
Mannimarco enloquecido se sumió en una danza letal,
su ser cambió por gusanos en su andadura hacia el mal,
aprisionando almas inocentes con hechizos malevolentes.

Sin embargo, la magia de Galerion relucía como el día
y, en la torre de Ceporah a Mannimarco se opuso:
"Con tu maléfico misticismo tu poder es un abuso.
Detente, ya que solo horrores traes al mundo espiritual".
Mannimarco, con desdén, retomó su ritual.
Volvió a sus artes oscuras: muerte, putrefacción y locura.

Oh, sagrada isla de Arteum, la amenaza tarde fue destapada.
Cuando la verdad se supo, qué leve fue la sanción,
el temible Mannimarco fue expulsado sin expiación.
Conducido sería a Tamriel, hermosura del amanecer.
"Habéis encontrado un lobo y lo enviáis a las ovejas".
"El terror desataréis", dijo Galerion con queja.

"No debéis pronunciar más su nombre", dijo un sabio de renombre.
Galerion ya intuía la insensibilidad de sus maestros,
que despreocupados vivían sin atender a hombres, mer ni ancestros.
No era la primera vez que pensaba en la necesidad de crear
un nuevo gremio de magos que la magia a todos pudiera dar.
Y en ese arranque decidió a la isla de Arteum decir adiós.

Son muchas las alabanzas que de Vano Galerion se cantan,
rompió las cadenas psijic y la magia tierra adentro llevó.
Los años fueron pasando y la mano de Mannimarco vio
en desiertos, bosques y ciudades, así como montañas y mares.
Su oscura garra se extendía como una terrible plaga,
recuperando instrumentos malditos desde eras aciagas.

Sus siniestros seguidores le llevaban brujas y magos dementes,
así como hierbas sanguinolentas, a su cueva, del mal simiente.
Dulce veneno de Akavir, polvo de santos, finas pieles humanas,
excrementos de sapo, raíces y aceites para sus fórmulas arcanas.
Como una araña en su tela, acumulaba un poder tal
que se convirtió en rey gusano, primer liche inmortal.

La corrupción que sembró pudrió su propio corazón.
Siguió llamándose Mannimarco, pero su mente y cuerpo atrás dejó,
un simple cadáver andante sin apenas humanidad.
La sangre de sus venas en veneno se había convertido,
mientras su poder aumentaba con todo lo recogido
y es que poderosos artefactos eran, malditos y de antiguas eras.

Galerion, según dicen, el gremio por burocrático abandonó,
aunque, al ver el poderoso arroyo que el río contaminaba,
se enfrentó de nuevo a Mannimarco, y esta vez sin trabas
A sus magos y caballeros de luz dijo: "Antes de mi último aliento
debo enfrentarme y liquidar al tirano que solo causa sufrimiento".
Y les llevó al norte, a tierras extrañas, a través de un paso en las montañas.

Según los supervivientes, la batalla fue increíble:
armaduras, espadas y hachas encantadas e irreducibles.

La voz de Galerion tronaba: "Rey gusano, rinde tus armas,
entrégame su poder y recupera la paz de tu karma".
Mannimarco contestó riendo: "Descansa tú con los muertos".
Las huestes de los magos se enfrentaron a los nigromantes

con olas de fuego, heladas y temblores retumbantes.
Rodeados por rayos y montados en dragones,
los magos descendían en picado y a montones.
La llamada de los impíos cadáveres levantaba,
que se convertían en polvo cuando la sagrada luz tocaban.
La energía se desbocaba y la sangre formaba cascadas.

Los truenos rugían cuan león en cielos azules y claros,
como si una cuchilla rasgara un delicado bordado.
Con un solo toque, Galerion hizo temblar la montaña,
asestando a las huestes del mal un golpe de increíble saña.
Cuando los quejidos oyó, de las profundidades el rey gusano emergió.
El propio Nirn gritó en la guerra de nigromantes y magos.

Sus ojos de fuego negro y sus fauces causaron estragos.
De cada exhalación brotaba una oscuridad total,
aire fétido que, respirado, producía un roce letal.
Los cielos se abrieron y la oscuridad se diluyó
cuando Mannimarco, el rey gusano, sus poderes perdió.
Los artefactos de la muerte se desprendieron por fin inertes.

Miles de buenos y malos perecieron ese día
Entre ellos, Vano Galerion, aquel que nos abrió la vía.
Una vez que Mannimarco hubo fallecido al fin,
acabados los nigromantes y su perfidia ruin,
los magos se llevaron al gremio las herramientas malditas
y Mannimarco, rey gusano, se adentró en su "no muerte" infinita.

Niños, escuchad atentos cuando la noche haga entrada,
el poblado esté dormido y las calles desoladas,
cuando las lunas brillen a través de nubarrones
y los muertos descansen su sueño sin interrupciones,

oiréis pasos sigilosos de aquel de tiempos arcanos.
Rezad para que nunca sintáis el roce del rey gusano.

Mannimarco, rey gusano

FormId	skyrim.esm:01AFC5
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFC5
Editor ID	SkillAlchemy2
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook06a
Value (gold)	55
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Alquimia
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftApothecarySpecial
Locations	5
Leveled lists	0
Scripts	0

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