De Rerum Direnis

DE RERUM DIRENNIS

de

Vorian Direnni

Tengo 611 años. No he engendrado ningún hijo, pero sí conozco el calor de varios sobrinos y primos que han sido criados según la tradición de nuestro ancestral e ilustre clan: los Direnni. Pocas familias de Tamriel pueden presumir de tantas figuras célebres, que han soportado en sus manos el destino de muchos. Nuestros guerreros y reyes, cuyo honor y logros corren de boca en boca, se han convertido en seres de leyenda.

Yo nunca me he servido de la espada ni he promulgado ninguna ley importante. No obstante, sí he seguido otra de las grandes tradiciones familiares algo menos conocida: la magia. Mi biografía apenas presenta interés para la posteridad (aunque mis sobrinos y primos insistan en que cuente mis aventuras en la caótica Segunda Era de Tamriel), pero la de algunos de mis ancestros sí debería ser contada. Ellos cambiaron drásticamente el curso de la historia como tantos otros de mis parientes y, sin embargo, sus nombres están a punto de caer en el olvido.

Si nos trasladamos a épocas recientes, Lysando, rey de Salto de la Daga, pudo conquistar a sus antiguos enemigos de Centinela por mediación de la hechicera de la corte, Medora Direnni. El abuelo de Medora, Jovron Direnni, mago guerrero imperial de la emperatriz dunmer de Tamriel, Katariah, ayudó a restablecer la paz en tiempos de gran agitación. El tatarabuelo de Jovron, Pelladil Direnni, desempeñó un papel similar en la corte del primer potentado y, además, impulsó las leyes de gremios, sin las cuales no tendríamos las organizaciones profesionales de hoy día. La bruja Raven Direnni, uno de los muchos antepasados de Pelladil, puso fin a la tiranía del imperio alessio junto a sus conocidas primas Aiden y Ryain. Según cuentan, mucho antes de que aparecieran los psijic de Arteum, Raven concibió el arte del encantamiento al aprender a aprisionar almas en gemas y hechizar con ellas todo tipo de armas.

Sin embargo, quisiera relatar la historia de un ancestro aún más lejano en el tiempo.

Quisiera remontarme a los humildes orígenes de nuestro clan en el pequeño pueblo agrícola de Tyrigel, situado a orillas del río Caomo, que entonces se conocía con el nombre de Diren, y del que proviene nuestro apellido. Asliel Direnni se dedicaba a la siembra, como todos los demás en la isla de Estivalia en aquellos remotos tiempos. Algunas familias se limitaban a cultivar lo necesario para mantener a sus parientes más cercanos, mientras que los Direnni trabajaban codo con codo incluso con primos distantes. Entre todos decidían qué campos parecían mejores para cosechar trigo o viñas, plantar huertos, atender a los animales o colocar colmenas. Así sacaban mayor partido a sus posesiones y su producción siempre superaba a la del resto.

Las tierras de Asliel, muy poco fértiles, no eran apropiadas para prácticamente ningún cultivo, pero en su árido y pedregoso suelo crecían innumerables hierbas. Asliel se convirtió en un experto en el tema, más por necesidad que por otra cosa. Empleaba la mayoría para dar sabor a las comidas, aunque también conocía las propiedades mágicas que, como todo el mundo sabe, presentan prácticamente todas las plantas de nuestro mundo.

Incluso en aquel entonces, ya existían las brujas, así que sería ridículo sugerir que Asliel Direnni inventó la alquimia. Por lo que sí debemos estarle profundamente agradecidos, sin embargo, es por convertirla en ciencia y en todo un arte.

Entonces no había aquelarres de brujas en Tyrigel ni, por supuesto, ningún gremio de magos (el primero se fundó unos mil años más tarde), por lo que la gente acudía a él en busca de remedios. Asliel descubrió la fórmula y combinación exacta de liquen negro y rastrojo que servía de antídoto para toda suerte de venenos, y la cantidad de estambre de sauce que debía molerse y mezclarse con hierbas estrangulantes para curar enfermedades.

En aquella época, Tyrigel se veía amenazada por peligros mucho mayores que enfermedades o envenenamientos accidentales. Fuerzas oscuras habitaban en la espesura: trols, quimeras, malévolas hadas y fuegos fatuos, pero incluso los altmerianos más jóvenes e ignorantes sabían cómo evitarlos. Algunas amenazas, no obstante, se solucionaron gracias a la mediación de Asliel.

Una de las historias que de él cuentan, y que, en mi opinión, tiene visos de ser cierta,

es la de una joven sobrina que sufría una extraña enfermedad. A pesar de sus cuidados, la joven amanecía más débil cada mañana. Finalmente, optó por administrarle una bebida muy amarga. Al día siguiente su cama apareció cubierta de cenizas. Un vampiro se había estado alimentando de la pobre niña, pero la poción de Asliel había transmutado su sangre en veneno sin causarle a ella ningún daño.

¡Ojalá su fórmula no se hubiera perdido con el devenir del tiempo!

Esta anécdota hubiera bastado para hacerse un hueco en los anales de Estivalia, pero la historia no acaba aquí. Poco después, la tribu bárbara de los Iocvar llegó a la parte baja del río Diren y, viendo la riqueza de Tyrigel, estimaron que se trataba de un blanco perfecto para sus saqueos. El clan Direnni, simples agricultores, poco tenían de guerreros. Solo podían huir y observar a lo lejos como los Iocvar se llevaban lo mejor de sus cosechas una y otra vez.

Asliel, que había estado experimentando con el polvo del vampiro, ideó un plan que compartió con sus primos. Cuando los Iocvar fueron avistados de nuevo, se corrió la voz de que los más robustos debían acudir a su laboratorio. Los bárbaros se encontraron con las granjas desiertas, por lo que asumieron que sus habitantes habían huido como era habitual. Sin embargo, en cuanto comenzaron a desvalijarlas, un ejército invisible los atacó. Enseguida pusieron pie en polvorosa creyendo que las granjas de los Direnni estaban encantadas.

Como su codicia superaba a su miedo, intentaron asaltar las granjas varias veces más, pero siempre se topaban con unos atacantes a los que no podían ver. Por muy bárbaros que fueran, no eran tontos, y empezaron a plantearse a qué se debería su derrota. Las granjas no podían estar embrujadas, ya que se seguía sembrando y recogiendo las cosechas. Además, los animales no mostraban ningún temor, así que decidieron enviar a un explorador para que espiara.

Este confirmó que en las granjas vivía gente de carne y hueso, altmerianos completamente visibles. Mantuvo su puesto de observación mientras el resto de la tribu se acercaba por el río. Se percató entonces de que los niños y los ancianos huían a las montañas, mientras que los granjeros más corpulentos y sus esposas se dirigían al laboratorio de Asliel. Los veía entrar, pero no salir.

Como era de esperar, un ejército invisible les hizo frente y fueron derrotados, aunque,

en esta ocasión, el explorador les contó lo que había sucedido en el laboratorio.

Esa misma noche, dos de sus hombres se aproximaron a la granja de Asliel sigilosamente y lo raptaron sin que se diera la voz de alarma. Puesto que los agricultores ya no podían contar con el alquimista para volverse invisibles, el jefe de la tribu pensó en atacar las granjas de inmediato. No obstante, dado su carácter vengativo y la humillación sufrida a manos de unos simples granjeros, tuvo una ocurrencia mejor. Los Direnni siempre avistaban a la tribu cuando se acercaba, ¿qué pasaría si en esta ocasión no era así? Ya se imaginaba la masacre si ninguno tenía la oportunidad de huir.

El explorador le dijo que Asliel había utilizado el polvo de un vampiro para volver invisibles a los granjeros, pero que no estaba seguro de los demás ingredientes. Describió una especie de sedimento incandescente que había mezclado con el polvo. Asliel se negó a ayudar a la tribu, pero los Iocvar, además de saqueadores, eran expertos torturadores y Asliel comprendió que, si no hablaba, pronto moriría.

Tras varias horas de martirio accedió a explicarles qué era el sedimento incandescente. Aunque no conocía su verdadero nombre, él lo llamaba "polvo brillante" y procedía de los restos de un fuego fatuo. Añadió que, si pretendían volver invisible a toda la tribu, necesitarían grandes cantidades de esta sustancia.

Los Iocvar refunfuñaron; no solo tendrían que encontrar y acabar con un vampiro, también con varios fuegos fatuos para conseguir ambas sustancias. Algunos días más tarde, regresaron con los ingredientes que el alquimista había pedido. El jefe de la tribu, bastante astuto, ordenó a Asliel que probara la poción en primer lugar. Asliel siguió sus indicaciones y desapareció ante sus propios ojos, demostrando que la pócima funcionaba. Después lo obligaron a que preparase más cantidad. Nadie notó que, mientras lo hacía, iba mordisqueando liquen negro y rastrojo.

Los Iocvar iban tomando el brebaje conforme Asliel lo repartía. Poco después, tras una muerte agonizante, no quedaba ni uno con vida.

Al parecer, el explorador había creído que el resplandor de las velas del laboratorio pertenecía al segundo ingrediente del bebedizo, nada más lejos de la realidad. El segundo ingrediente no era otro que malta roja, una de las plantas más comunes en Tamriel. Mientras torturaban a Asliel para que confesara qué era esa ceniza

incandescente, este recordó que en uno de sus experimentos había obtenido un veneno muy potente mezclando polvo brillante y polvo de vampiro. Le resultó relativamente sencillo robar un poco de malta roja del campamento y añadirla a la mezcla de polvo de vampiro y polvo brillante para conseguir, así, la invisibilidad. Tras tomarse el remedio que neutralizaba el veneno, les dio el bebedizo a los bárbaros.

Con los Iocvar muertos, se acabaron las incursiones. Como no tenían ningún otro enemigo, prosperaron y se volvieron muy poderosos. Generaciones más tarde, abandonaron la isla de Estivalia y comenzaron su andadura por las tierras continentales de Tamriel. Por sus grandes cualidades en alquimia, invitaron a Asliel a Arteum, donde se convirtió en psijic. No se sabe a ciencia cierta cuántas fórmulas inventó, pero de lo que no cabe duda es de que la alquimia, tal y como la conocemos hoy día, no hubiera existido sin él.

Su historia forma parte del pasado. Las innovaciones de Asliel, como las mías y las de muchos de los Direnni a lo largo de la historia, no son sino la piedra angular de las maravillas futuras. Quisiera poder ser testigo de lo que nos aguarda, pero, si puedo poner mi granito de arena y compartir el pasado con la nueva sangre de los Direnni, me doy por satisfecho.

De Rerum Direnis

FormId	skyrim.esm:01AFC7
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFC7
Editor ID	SkillAlchemy4
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook07
Value (gold)	55
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Alquimia
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftApothecarySpecial
Locations	8
Leveled lists	0
Scripts	0

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