El desafío del armero

El desafío del armero

de

Mymófono

Hace trescientos años, Katariah se convirtió en emperatriz. Ella fue la primera y única dunmer que gobernó todo Tamriel, enfrentándose a la oposición del consejo imperial. A pesar de haberles convencido de que sería la mejor regente a la hora de gobernar el Imperio mientras su marido se sometía a tratamiento para vencer su locura, los enfrentamientos continuaron. En concreto, el duque de Venghetо, Thane Minglumire, se deleitaba mostrando continuamente la falta de conocimientos prácticos de la emperatriz.

En esta ocasión, Katariah y el consejo se encontraban discutiendo sobre las tensiones en la Ciénaga Negra y la masacre de las tropas imperiales a la entrada del poblado de Armanias. Los empapados cenagales y el bochornoso clima, particularmente durante el verano, pondrían en peligro a las tropas si vestían su armadura habitual.

"Conozco a un armero muy inteligente", dijo Katariah. "Se llama Hazadir, es un argoniano que conoce el entorno al que se enfrenta nuestro ejército. Lo conocí en Vivec, donde era esclavo de un maestro armero, antes de que se trasladara a la Ciudad Imperial y se convirtiera en un hombre libre. Deberíamos encargarle que diseñara las armaduras y el armamento necesario para la campaña".

Minglumire soltó una corta risotada, que más bien parecía un ladrido, y comentó: "¡Pretende que un esclavo diseñe las armaduras y el armamento de nuestras tropas! Sirollo Sacco es el mejor armero de la Ciudad Imperial. Todo el mundo lo sabe".

Tras debatir durante largo rato, finalmente, se decidió que ambos armeros compitieran por el encargo. El consejo, además, eligió a dos campeones de igual poder y destreza, Nandor Beraid y Raphalas Eul, para que lucharan utilizando el armamento fabricado por los dos competidores reales. El armero que hubiera equipado al ganador, asumiría el

encargo imperial. Se decidió que Hazadir dotara de armamento a Beraid y Sacco a Eul.

Se planeó que la lucha tendría lugar en siete días.

Sirollo Sacco comenzó a trabajar de inmediato. Hubiera preferido tener más tiempo, aunque entendía la naturaleza de la prueba. La situación en Armanias era urgente. El Imperio tenía que elegir rápidamente a un armero, y una vez seleccionado, este tendría que trabajar apresuradamente para producir las más increíbles armaduras y el mejor armamento para el ejército imperial de la Ciénaga Negra. No solo estaban buscando al mejor armero, sino también al más eficaz.

Sacco comenzaba a cocer los pequeños tablones de algo más de un centímetro de roble negro virgen para retorcerlos formando tiras que colocaría en las pestañas de las articulaciones de las armaduras, cuando llamaron a la puerta. Su ayudante, Fandio, hizo pasar a la visita. Era una especie de reptil alto de brillantes ojos negros, de una coloración habitual, con una capucha verde mate que le cubría la frente y vestido con una capa marrón oscura. Se trataba de Hazadir, el armero que Katariah había elegido.

"Quería desearte mucha suerte en el... ¿Es eso ébano?"

En realidad sí que lo era. Sacco había comprado un bloque de mineral de ébano de la mejor calidad disponible en la Ciudad Imperial tan pronto como se había enterado de la competición y había comenzado a fundirlo. Normalmente, el proceso de refinar el mineral duraba seis meses, pero esperaba que gracias a su horno de convección masiva avivado por las llamas blancas nacidas de la magia, esta operación se acelerara hasta quedar concluida en tres días. Sacco, muy orgulloso, le mostró el resto de avances de los que disponía su armería: las piscinas de cal ácida que afilaban la hoja de una dai-katana hasta un grado inimaginable y la forja con las pinzas de Akavir, que utilizaba para doblar y desdoblar el ébano sobre sí mismo. Hazadir se rio.

"¿Has estado en mi armería? Tan solo se compone de dos pequeñas habitaciones llenas de humo. La delantera es una tienda. La trasera está llena de armaduras rotas, algunos martillos y una forja. Eso es todo. Es lo que competirá contra ti para conseguir el encargo imperial de millones de monedas de oro".

"Estoy seguro de que la emperatriz tiene alguna razón para confiar en ti a la hora de equipar a sus tropas", afirmó Sirollo Sacco amablemente. Después de todo, había visto

la tienda y sabía que lo que le había dicho Hazadir era cierto. Se trataba de un patético taller situado en los barrios bajos, en el que únicamente entraban aventureros de la más baja categoría para que les arreglaran sus dagas y corazas de hierro. Sacco había decidido esforzarse al máximo, independientemente de la inferioridad de su rival. Ese era su estilo y así es como había llegado a convertirse en el mejor armero de la Ciudad Imperial.

Por amabilidad y con algo más que una pizca de orgullo, Sacco le enseñó a Hazadir cómo se debían de hacer las cosas en una verdadera armería profesional, en comparación con su pequeño taller. El argoniano actuó como si fuera un aprendiz de Sacco, ayudándole a refinar el ébano, machacándolo y retorciéndolo cuando estuvo ya frío. Durante los días posteriores, trabajaron juntos para crear una hermosa dai-katana con una hoja tan afilada que podría llegar a recortar las cejas de un mosquito. Posteriormente, uno de los magos guerreros imperiales encantó con sus llamas toda la extensión de la dai-katana. Además, fabricaron una armadura a juego, hecha de madera, cuero, plata y ébano unidos para resistir los vientos de Oblivion.

El día de la prueba, Sacco, Hazadir y Fandio terminaron de pulir la armadura y se la llevaron a Raphalas Eul para que se la pusiera. Entonces, Hazadir se fue al darse cuenta de que Nandor Beraid llegaría a su tienda en poco tiempo para que él lo equipara.

Los dos guerreros se encontraron ante la emperatriz y el consejo imperial en la palestra, que había sido ligeramente inundada para simular las condiciones pantanosas de la Ciénaga Negra. Desde el momento en el que Sacco vio a Eul vestido con pesado ébano y la afilada dai-katana y a Beraid con una colección de polvorientas y oxidadas escamas de lagarto y una lanza de la tienda de Hazadir, supo quién iba a ganar. Y acertó.

Al primer golpe de la dai-katana, esta quedó encajada en el suave escudo de Beraid, ya que no había ningún adorno de metal que la desviara. Antes de que Eul consiguiera recuperar su espada, Beraid lanzó fuera de su alcance el escudo que, en aquel momento, estaba ardiendo con la espada todavía clavada y apuntó a las articulaciones de la armadura de ébano de Eul con su lanza. Finalmente, Eul recuperó su espada del maltrecho escudo y trató de acuchillar a Beraid, pero su ligera armadura estaba escamada y era angulosa con lo que los ataques resbalaron y acabaron en el agua, provocando que se extinguieran las llamas de la dai-katana. Cuando Beraid golpeó los

pies de Eul, este cayó al agitado barro y no se pudo mover. La emperatriz, por clemencia, declaró al vencedor.

Hazadir recibió el encargo y, gracias a su conocimiento de las tácticas de batalla argonianas, de su armamento y del arte para combatirlos, diseñó unos instrumentos para la guerra que lograron calmar la insurrección en Armanias. Katariah obtuvo el respeto del consejo e, incluso, a regañadientes, el de Thane Minglumire. Sirollo Sacco viajó a Morrowind para adquirir los conocimientos que Hazadir había aprendido allí y nunca más se supo de él.

El desafío del armero

FormId	skyrim.esm:01AFCE
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFCE
Editor ID	SkillSmithing1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook05
Value (gold)	70
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Herrería
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftBlacksmithSpecial
Locations	9
Leveled lists	0
Scripts	0

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