Golpe mortal de Abernanit

Golpe mortal de Abernanit
Con aclaraciones del sabio
Geocrates Varno

Almenas partidas y muros derrumbados
donde en su día al Horror (1) culto se rindió.
Donde hielo y viento de cincuenta inviernos (2)
han agrietado y marcado el impío portón
y tirado abajo el cruel chapitel del averno.
Todo es polvo, polvo y nada más.
No se oyen los gritos, la sangre seca está.
Salvaje y desesperado paisaje sempiterno
de Morrowind.
Desnudos huesos de Abernanit.

Cuando el tres veces bendito Rangidil (3) la vio por primera vez,
brillando como la plata con permanencia y poder.
Un lugar horrible por hombres atroces custodiado,
de ojos vidriosos y febriles, fuertes por el Horror.
Rangidil vio que el número de enemigos con creces superaba
a los escasos Ordenantes y Armígeros Joviales que lideraba.
Observando desde lo alto de las colinas el campo y el castillo de muerte,
que aún permanecía en pie, maldijo las almas de los habitantes
de Morrowind.
Maldito y perverso castillo de Abernanit.

La alarma sonó, llamando a los guerreros sagrados a la batalla
para responder al escudo de la villanía con la lanza de la justicia,
y armándolos de valor para luchar en el frente y ser audaces.
También Rangidil tomó su escudo y su fina lanza de ébano.
El clamor de la batalla comenzó con un estrépito tan atronador
como para hacer que las nubes cayeran del cielo.
El muro de escudos se hizo añicos y el campo de batalla

la sangre bañó. Un combate como nunca antes se vio
en Morrowind
para destruir el mal de Abernanit.

Es cierto que la horda maníaca era hábil con las armas,
pero los tres puños sagrados de la Madre, el Señor y el Hechicero (4) hicieron
que el ejército de monstruos retrocediera carga tras carga.
Rangidil supervisaba desde lo alto, alentando al ejército a atacar
al propio Dagoth Thras (5) en el chapitel de su funesta torre.
Supo que solo cuando atraparan al foco del mal
estaría la tierra a salvo de verdad.
Entonces juró por el Templo y el Tribunal sagrado
de Morrowind
que la torre de Abernanit tomaría.

Durante una violenta ofensiva, penetraron en la base de la torre,
pero todos los esfuerzos por hacer caer el chapitel fueron en vano.
Era como si toda la fuerza del Horror en esa torre se concentrara.
El hueco de la escalera era tan empinado y estrecho
que dos guerreros no podían subir uno al lado del otro.
Así que el ejército subió más y más en fila de a uno
hasta alcanzar la sala de la torre y terminar con el reinado
de uno de los tiranos más crueles y mezquinos de los anales
de Morrowind,
Dagoth Thras de Abernanit.

Esperaban el grito de victoria del primero en escalar la torre,
pero solo llegó el silencio, y después la sangre.
Al principio era solo un hilillo, luego un río escarlata
que bajaba por la empinada escalera, mientras arriba un grito se oía:
"¡Dagoth Thras está derrotando a nuestro ejército uno a uno!"
Rangidil ordenó que su ejército se retirara, y sus Ordenantes,
Armígeros Joviales y él mismo subieron las escaleras,
pasando junto a los restos sangrientos de los mejores guerreros
de Morrowind
hasta llegar a la sala de la torre de Abernanit.

Como un cuervo de la muerte en su nido, así estaba Dagoth Thras,
sosteniendo un escudo y una espada ensangrentados en la puerta de la sala.
Cada ataque de la lanza de Rangidil fue bloqueado con facilidad;
cada cuchillada de la espada de Rangidil fue desviada;
cada golpe de la maza de Rangidil fue a parar al escudo;
cada rápida flecha disparada no encontraba su blanco,
porque el mayor poder del Monstruo radicaba en su temible bendición:
ninguna arma de ningún guerrero de cualquier lugar
de Morrowind
conseguiría traspasar el escudo de Abernanit.

Con el paso de las horas, Rangidil empezó a comprender
cómo sus mejores guerreros habían encontrado su fin con Dagoth Thras.
Este podía dejarlos exhaustos bloqueando sus ataques,
para acuchillarlos después cuando ya estaban débiles.
El villano era paciente y hábil con el escudo,
y Rangidil sentía cómo incluso sus poderosos brazos se entumecían,
mientras que Dagoth Thras anticipaba y bloqueaba cada ataque.
Rangidil temía que sin la bendición de los Tres Divinos
de Morrowind
podría llegar a morir en la torre de Abernanit.

Sin embargo, seguía asestando golpes mientras gritaba:
"¡Villano! Soy Rangidil, un príncipe del Templo Verdadero.
He luchado en muchas batallas, donde muchos guerreros
trataron de frenar mi espada y fallaron.
Muy pocos pueden anticipar cada golpe que planeo,
y son aún menos quienes conociéndolo saben cómo frenar su intención
o poseen la fuerza para parar todos mis ataques.
No hay mejor maestro a la hora de bloquear con el escudo en todo
Morrowind
que el presente en el castillo de Abernanit.

Enemigo mío, señor oscuro Dagoth Thras, antes de que me mates,
te pido que me digas cómo logras bloquearme".
Perversamente orgulloso, Dagoth Thras escuchó la petición de Rangidil
y decidió que antes de ensartar al campeón del Templo,

se dignaría a enseñarle algo para su vida en el más allá:
el funcionamiento de su instinto y sus reflejos. Pero al ir a comenzar
a explicarlo, se dio cuenta de que no sabía cómo lo hacía
y observó confundido cómo Rangidil le asestaba lo que los relatos
de Morrowind
denominan "El golpe mortal de Abernanit".

Aclaraciones de Geocrates Varno:
(1) "El Horror" se refiere al príncipe daedra Mehrunes Dagon.
(2) "Cincuenta inviernos" sugiere que este relato épico se escribió pasados cincuenta años del asedio de Abernanit, ocurrido en el año 150 de la Tercera Era.
(3) "El tres veces bendito Rangidil" es Rangidil Retil, nacido en el año 803 de la Segunda Era y fallecido en el 195 de la Tercera Era. Era el comandante de los Ordenantes del Templo y fue bendecido tres veces por el Tribunal de Dioses.
(4) "La Madre, el Señor y el Hechicero" hace referencia al Tribunal de Almalexia, Vivec y Sotha Sil.
(5) "Dagoth Thras" era un poderoso devoto de los daedra de origen desconocido que se declaró heredero de la Sexta Casa, pese a que no existe ni la más mínima prueba de que descienda de esta familia ya desaparecida.

Golpe mortal de Abernanit

FormId	skyrim.esm:01AFDD
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFDD
Editor ID	SkillBlock1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge01
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Bloquear
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
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.