La importancia del lugar

LA IMPORTANCIA DEL LUGAR

Relatos antiguos
de los dwemer, tercera parte

de
Marobar Sul

El jefe de Othrobar reunió a sus sabios y les dijo: "Cada mañana una décima parte de mi rebaño aparece muerto. ¿Cuál es la causa?"

Fangbith, el líder de guerra, dijo: "Puede que un monstruo baje de la montaña y devore tu rebaño".

Ghorick, el curandero, dijo: "Una enfermedad nueva y extraña puede que sea la culpable".

Beran, el sacerdote, dijo: "Debemos ofrecerle un sacrificio a la diosa para que nos salve".

Los sabios hicieron sacrificios, y mientras esperaban las respuestas de la diosa, Fangbith se acercó al mentor Joltereg y le dijo: "Me enseñaste bien a forjar el garrote de Zolia y a empuñarlo durante el combate, pero ahora tengo que saber cuándo es más inteligente que ponga en práctica mi habilidad. ¿Debo esperar a la respuesta de la diosa, al efecto de la medicina o debo cazar al monstruo que sé que está en la montaña?"

"El cuándo no es esencial", dijo Joltereg, "el dónde es lo importante".

Así que Fangbith cogió su garrote de Zolia y se alejó caminando por el oscuro bosque hasta que llegó al pie de la Gran Montaña. Allí encontró a dos monstruos. Uno de ellos, ensangrentado por la carne del rebaño del jefe de Othrobar, fue el que luchó

mientras su compañero huía. Fangbith recordó lo que su maestro le había enseñando, que el "dónde" era lo importante.

Golpeó al monstruo en todos sus puntos vitales: cabeza, ingle, garganta, espalda y pecho. Cinco ataques en los cinco puntos vitales y el monstruo estaba muerto. Era demasiado pesado como para cargarlo, pero Fangbith regresó triunfante a Othrobar.

"He de decir que he matado al monstruo que se comió a tu rebaño", gritó.

"¿Qué pruebas tienes de que has matado a un monstruo?", le preguntó el jefe.

"He de decir que he salvado al rebaño con mi medicina", dijo Ghorick, el curandero.

"He de decir que la diosa ha salvado al rebaño gracias a mis sacrificios", dijo Beran, el sacerdote.

Pasaron dos mañanas y los rebaños estuvieron seguros, pero en la mañana del tercer día, la décima parte del rebaño apareció de nuevo masacrada. Ghorick, el curandero, fue a su estudio para traer otra nueva medicina. Beran, el sacerdote, preparó más sacrificios. Fangbith cogió de nuevo su garrote de Zolia y se adentró en el oscuro bosque hasta que llegó al pie de la Gran Montaña. Allí encontró al otro monstruo, ensangrentado con la carne del rebaño del jefe de Othrobar. Lucharon y, otra vez, Fangbith recordó lo que su maestro le había enseñado: que el "dónde" era lo importante.

Golpeó al monstruo cinco veces en la cabeza y este huyó. Le persiguió por toda la montaña y le asestó cinco veces en la garganta, aunque después volvió a escapar. A través del bosque, Fangbith logró alcanzar al monstruo y le propinó otros cinco garrotazos en la garganta antes de que este desapareciera de nuevo. Volvió a alcanzarle cuando entraba en los campos de Othrobar y le atizó cinco veces en la espalda, y el monstruo volvió a huir. Al pie de la fortaleza, el jefe y sus sabios aparecieron al oír los gemidos del monstruo. Allí vieron al monstruo que había asesinado al rebaño del jefe. Fangbith apaleó cinco veces al monstruo en el pecho y lo mató.

Se celebró una gran fiesta en honor a Fangbith, y el rebaño de Othrobar nunca más fue masacrado. Joltereg abrazó a su estudiante diciéndole: "Por fin has aprendido la importancia de dónde asestas tus golpes".

Nota del editor:
El origen de este relato se encuentra en una de las narraciones más antiguas de las tribus cenicias de Páramo de Vvarden. Marobar Sul simplemente cambió los nombres de los personajes para que sonaran más "enanos" y poder vender el relato como parte de su colección. La Gran Montaña del relato se refiere claramente a la Montaña Roja, pese a que la descripción establezca que estaba cubierta de bosque. La Caída de Estrellas, junto a otras erupciones posteriores, destruyeron la vegetación de la Montaña Roja, y le proporcionaron su desoladora apariencia actual.

Este relato tiene cierto interés erudito, ya que nos recuerda la cultura primitiva de los cenicios, aunque hable de la vida en el interior de "fortalezas" similares a las ruinas que existen hoy en día en Páramo de Vvarden. Incluso aparecen referencias a la fortaleza de "Othrobar", situada en algún lugar entre Páramo de Vvarden y Skyrim, pese a que son pocas las fortalezas que perduran en la actualidad fuera del escasamente poblado Páramo de Vvarden. Los eruditos no coinciden al señalar quién construyó estas fortalezas ni cuándo, aunque, en mi opinión, queda claro gracias a la historia y a otras evidencias que las tribus cenicias se valían de estas en un pasado lejano, en lugar de vivir en campamentos de cabañas de trigo de mecha como hacen en la actualidad.

Como es habitual en muchos relatos cenicios, la moraleja de esta fábula es un juego de palabras: es tan importante saber dónde hay que matar al monstruo -en la fortaleza- como conocer dónde hay que propinarle los golpes para matarlo. A los cenicios y a los ya desaparecidos dwemer les encantaban los acertijos, incluso aquellos tan simples como los de este relato. Sin embargo, los dwemer generalmente están representados en los relatos enigmáticos como los que proponen las adivinanzas en vez de ser los que las resuelven, tal y como ocurre en los relatos de los cenicios.

La importancia del lugar

FormId	skyrim.esm:01AFE3
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFE3
Editor ID	SkillOneHanded1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBasicBook03a
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: A una mano
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWarriorSpecial
Locations	7
Leveled lists	0
Scripts	0

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