Las puertas de Oblivion

Las puertas de Oblivion

de

Seif-ij Hidja

Una vez que hayas entrado en Oblivion, Oblivion habrá entrado en ti.
Nai Tyrol-Llar



l mago más grande que jamás ha existido fue mi maestro Morian Zenas. Habrás oído hablar de él puesto que es el autor del tratado "Sobre Oblivion", el texto que se toma como base para todos los asuntos daédricos. A pesar de numerosas peticiones a lo largo de los años, siempre rechazó actualizar su libro con sus nuevos descubrimientos y teorías, ya que descubrió que, cuanto más se adentra uno en estos dominios, menos certeza se tiene sobre esos asuntos. Mi maestro no creía en conjeturas, creía en los hechos.

Durante décadas antes y después de la publicación de "Sobre Oblivion", Zenas recopiló una amplia biblioteca personal sobre el tema de Oblivion, el hogar de los daedra. Dividía su tiempo entre la investigación y el desarrollo personal en el ámbito de la magia, con la convicción de que, si encontraba un camino para entrar en el peligroso mundo que hay más allá del nuestro, necesitaría mucho poder para vagar por sus oscuros senderos.

Doce años antes de que Zenas comenzase el viaje que estuvo toda una vida preparando, me contrató como ayudante. Yo poseía las tres cualidades que se requerían para el puesto: era joven y estaba dispuesto a ayudar sin hacer preguntas, podía memorizar un libro con solo leerlo una vez y, pese a mi juventud, ya era un maestro en las artes de la conjuración.

Zenas también era un maestro de la conjuración, de hecho, un maestro de todas las escuelas conocidas y sin conocer, pero no quería confiar únicamente en sus capacidades para esta la más peligrosa de sus investigaciones. En una bóveda subterránea, invocó a

los daedra para entrevistarlos sobre su tierra natal, pero necesitaba otro conjurador para asegurarse de que venían, se les ataba y se les enviaba de vuelta sin incidentes.

Nunca olvidaré esa bóveda, no por su aspecto insulso y sin adornos, sino por lo que no se veía nada. Había olores que permanecieron incluso después de que las criaturas invocadas hubieran desparecido, a flores y azufre, a sexo y decadencia, a poder y locura. Todavía me persiguen.

La conjuración, para los profanos en la materia, une la mente del lanzador con lo que ha convocado. Es una conexión poco definida, establecida solo para atraer, sujetar y expulsar, pero en las manos de un maestro puede ser muy poderosa. Los psijic y los dwemer pueden (en el caso de los dwemer quizás debería decir "podían") conectar con las mentes de otros y mantener conversaciones a kilómetros de distancia. A esta habilidad a veces se le llama telepatía.

Durante el tiempo que trabajé para Zenas, llegamos a desarrollar dicha conexión entre ambos. Fue accidental, el resultado de dos poderosos conjuradores que trabajan juntos, pero decidimos que nos sería de incalculable valor si él lograba entrar en Oblivion. Puesto que los habitantes de esas tierras podían verse afectados incluso por las habilidades de un conjurador novato, nos fue posible comunicarnos mientras él estaba allí, haciendo posible que yo tomase apuntes de sus descubrimientos.

Las "puertas de Oblivion", usando las palabras exactas de Morian Zenas, no se encuentran fácilmente, y agotamos muchas posibilidades antes de encontrar una de la cual tuviésemos la llave.

Los psijic de Arteum tienen un lugar llamado "la Cueva de los Sueños", desde donde se dice que se puede entrar en los reinos daédricos y regresar. Al parecer, Iachesis, Sotha Sil, Nematigh y muchos otros han usado esta entrada, pero a pesar de nuestras numerosas súplicas a la Orden, no nos permitieron usarla. Celaro, el responsable de la Orden, nos dijo que había sido sellada por la seguridad de todos.

Teníamos esperanzas de usar las ruinas de Aguja de Batalla para acceder a Oblivion. La puerta Presa todavía se mantiene en pie, a pesar de que los antiguos campos de pruebas de los mismísimos magos guerreros del Imperio fueron destruidos tiempo atrás, en la época de Jagar Tharn. A nuestro pesar, después de una exhaustiva búsqueda entre las ruinas, llegamos a la conclusión de que, una vez destruidas todas las entradas a los dominios del más allá, el Recordatorio de las Almas, la Sombra Peligrosa y el Pozo del Caos habían sido destruidos. Probablemente fue por el bien de todos, pero

frustró nuestra búsqueda.

El lector puede haber tenido noticias de otras puertas; si es así que quede tranquilo y sepa que las probamos todas.

Algunas son pura leyenda o, en cualquier caso, no hay manera de encontrarlas con las pistas que dejaron tras de sí. Hay referencias en la tradición popular al Abismo de Marukh, el Espejo de Corryngton, el Crucifijo Mantellano, la Encrucijada, la Boca, un acertijo de una fórmula de alquimia llamada Jacinto y el Sol Naciente y otros muchos sitios y objetos que, según se dice, son puertas. Nosotros, no obstante, no las pudimos encontrar.

Algunas existen, pero no se puede acceder con seguridad. El remolino del mar de Abecea llamado Vorágine de Bal puede hacer desparecer barcos y hacer de portal hacia Oblivion, pero el trauma de navegar en sus aguas destrozaría a cualquiera que lo intentase. Igualmente, no creímos que valiese la pena el riesgo de saltar al vacío desde el Pilar de Thras, una espiral de coral de mil pies de altura, después de presenciar los sacrificios que los sload llevaban a cabo allí. Algunas de las víctimas morían por la caída, pero otras parecían desintegrarse antes de alcanzar las rocas. Puesto que los sload no tenían claro el motivo de por qué algunos desaparecían y otros morían, no quisimos dar ventaja a ninguna de las dos opciones.

El modo más sencillo y extremadamente complejo a la vez de ir a Oblivion era simplemente dejar de estar aquí y empezar a estar allí. A lo largo de la historia hay varios ejemplos de magos que parecían entrar en dimensiones exteriores a su antojo. Muchos de estos viajeros hace ya tiempo que murieron, si es que existieron alguna vez, pero nosotros encontramos a uno aún con vida. En una torre en las afueras de la bahía de Zafirbel, en la isla de Páramo de Vvarden de la provincia de Morrowind, habita un hechicero solitario muy anciano, llamado Divayth Fyr.

No fue fácil dar con él, y no estaba dispuesto a compartir con Morian Zenas el secreto de la puerta a Oblivion. Por suerte, el conocimiento erudito de mi maestro impresionó a Fyr, así que le mostró el camino. Rompería mi promesa a Zenas y Fyr si explicase cómo se llega a dicha puerta, y aunque pudiese no lo divulgaría. Si hay algo que sería peligroso saber, es esto. Pero no revelo nada al decir que Fyr se valía de la combinación de una serie de portales a varias dimensiones creados por un hechicero telvanni que desapareció hace ya tiempo y que se supone muerto. A pesar de todas las desventajas de la limitación de puntos de acceso, analizamos la seguridad y fiabilidad

del portal y nos sentimos afortunados por haber contactado con nuestro informador.

Poco después, Morian Zenas dejó este mundo para comenzar su exploración. Yo permanecí en la biblioteca para transcribir su información y ayudarlo con cualquier investigación que necesitase.

"Polvo", me susurró el primer día de su viaje. A pesar del ambiente lúgubre inherente en el mundo en el que se encontraba, podía sentir la excitación de su voz resonando en mi mente. "Puedo ver desde un extremo al otro del mundo en un millón de tonos grises. No hay cielo ni tierra ni aire, solo partículas, flotando, cayendo, girando a mi alrededor. Debo levitar y respirar sirviéndome de mi magia..."

Zenas exploró el nebuloso espacio por un tiempo, encontrándose con vaporosas criaturas y palacios de humo. A pesar de que nunca conoció al príncipe del lugar, llegamos a la conclusión de que se encontraba en Foso de las Cenizas, la supuesta casa de Malacath, donde sufrimiento, traición y promesas rotas llenaban el amargo aire como cenizas en dispersión.

"El cielo está en llamas", dijo conforme entraba en el siguiente reino. "La tierra es fangosa, pero se puede atravesar. Veo ruinas ennegrecidas a mi alrededor, como si una batalla hubiese tenido lugar aquí hace mucho tiempo. El aire es extremadamente frío. Desprendo chorros de calor por todo mi alrededor, pero aun así noto como dagas de hielo que me atraviesan en todas direcciones".

Esto era Puerto Gélido, gobernado por Molag Bal. A Zenas le pareció como si fuese un futuro Nirn, bajo el mando del rey de la violación, desolado e inhóspito, lleno de sufrimiento. Podía oír cómo Morian Zenas lloraba por las imágenes que veía y temblaba al ver el palacio imperial, salpicado de sangre y excrementos.

"Demasiada belleza", susurró Zenas al entrar en el siguiente plano. "Estoy medio cegado. Veo flores y cascadas, majestuosos árboles, una ciudad de plata, pero todo está borroso. Los colores fluyen como el agua. Está lloviendo y el viento huele a perfume. Esto es Sombra Lunar, donde habita Azura".

Zenas estaba en lo cierto y, sorprendentemente, tuvo incluso una audiencia con la reina del atardecer y del amanecer en su palacio rosado. Ella escuchó su relato con una sonrisa en la cara, y le anunció la llegada de Nevevarine. Mi maestro encontró Sombra Lunar tan encantador que deseó quedarse más tiempo, medio ciego, incluso para siempre, pero sabía que debía continuar su expedición.

"Estoy en una tormenta", me dijo al entrar en el siguiente plano. Describió el paisaje de oscuros árboles retorcidos, una niebla sobrecogedora y aullantes espíritus, lo que me hizo pensar que había entrado en Tierras Muertas, de Mehrunes Dagon. Pero al poco tiempo volvió a decir: "No, ya no estoy en un bosque. Hubo una explosión de luz y ahora estoy en un barco. El mástil está destrozado. La tripulación ha sido masacrada. Algo sale de entre las olas... dioses... espera, ahora estoy en una inhóspita mazmorra, en una celda..."

No estaba en Tierras Muertas, sino en Tremadal, el reino de las pesadillas de Vaernima. Cada pocos minutos, había una explosión de luz y la realidad que lo rodeaba cambiaba, cada vez a algo más horrible y aterrador. Ahora es un oscuro castillo, una manada de bestias furiosas al siguiente instante, una ciénaga a la luz de la luna, un ataúd en el que había sido enterrado vivo. El miedo se apoderó de mi maestro, y pasó con la mayor brevedad al siguiente plano.

Escuché sus carcajadas mientras decía: "Me siento como en casa".

Morian Zenas me describió dónde se encontraba, una biblioteca interminable con estanterías que se alargaban en todas las direcciones con montones de libros apilados. Las páginas flotaban en una corriente de aire místico que él no podía sentir. Todos los libros tenían la cubierta negra, sin título. No podía ver a nadie, pero sentía la presencia de fantasmas moviéndose entre las pilas de libros, buscando sin parar.

Se encontraba en Apocrypha. Hogar de Hermaeus Mora, donde se puede encontrar el conocimiento prohibido. Sentí cómo un escalofrío recorría mi mente, pero no podía decir si era en la mía o en la de mi maestro.

No tengo constancia de que Morian Zenas viajase a ninguna otra dimensión.

A lo largo de su visita a los cuatro primeros planos, mi maestro se comunicó conmigo constantemente. Al entrar en Apocrypha, se volvió más silencioso, pues había entrado en el mundo de la investigación y el estudio, las pasiones que habían dominado su corazón mientras estaba en Nirn. Intenté contactar con él desesperadamente, pero cerró su mente.

Entonces le oí susurrar: "No puede ser..."

"Nadie sabrá jamás la verdad..."

"Debo conocer más..."

"Veo el mundo, una vaga última ilusión, se derrumba ante nuestros ojos..."

Le grité pidiéndole que me contase qué estaba sucediendo, qué veía, qué estaba descubriendo. Incluso intenté conjurarlo como si fuese un daedra, pero él se negaba a salir. Morian Zenas estaba perdido.

Lo último que recibí de él fue un susurro hace seis meses. Antes de este último contacto habían pasado cinco años, y antes de ese, tres. Sus pensamientos ya no se pueden descifrar, no pertenecen a ningún idioma. Quizás siga en Apocrypha, perdido pero feliz, atrapado en una dimensión de la que rehúsa escapar.

O quizás se escurrió entre las pilas de libros y pasó al manicomio de Sheogorath, perdiendo el juicio para siempre.

Lo salvaría si pudiese.

Acallaría sus susurros si pudiese.

Las puertas de Oblivion

FormId	skyrim.esm:01AFE7
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01AFE7
Editor ID	SkillConjuration1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyConjurationBook
Value (gold)	50
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Conjuración
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
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.