Incidente en Necrom

Incidente en Necrom

de

Jonquilla Bothe

"La situación sencillamente es esta", dijo Phlaxith, con su rostro tan cincelado y decidido como si se tratara de una estatua. "Todo el mundo sabe que el cementerio occidental de la ciudad está encantado por unos seres malévolos desde hace muchos años. La gente ha acabado por aceptarlo. Entierran a sus muertos por el día y se van antes de que salgan Masser y Secunda y aparezca el mal. Las únicas víctimas que caen presa de los demonios son los estúpidos y los extranjeros".

"Entonces, parece una solución natural para librarse de los indeseables", rió Nitrah, una mujer alta de mediana edad, de mirada fría y finos labios. "¿Y dónde está el oro con el que nos recompensarán por salvarlos?"

"En el templo. Han vuelto a abrir un nuevo monasterio cerca del cementerio y necesitan limpiar el terreno de demonios. Ofrecen una fortuna, así que acepté el encargo advirtiéndoles de que traería a mi propio equipo, con el que compartiría la recompensa. Por eso os he buscado a cada uno. Por lo que he oído, no hay mejor espadachín que tú en Morrowind, Nitrah".

Nitrah sonrió de forma desagradable.

"Y tú, Osmic, eres un ladrón de renombre, al que nunca han encarcelado".

El joven calvo tartamudeó como si fuera a rechazar la acusación, antes de sonreír abiertamente y añadir: "Yo te haré entrar donde quieras. Sin embargo, a partir de ahí depende de ti. Yo no soy un combatiente".

"Cuando ni Nitrah ni yo podamos encargarnos de algo, estoy seguro de que Massitha demostrará su temple", dijo Phlaxith volviéndose hacia el cuarto miembro del grupo. "Goza de unas referencias excelentes como hechicera de gran poder y habilidad".

Massitha era la imagen de la inocencia con su cara redonda y sus grandes ojos. Nitrab y Osmic la miraron con desconfianza, especialmente al ver su expresión de miedo mientras Phlaxith describía la naturaleza de las criaturas que rondaban el cementerio. Obviamente, nunca antes se había tenido que enfrentar a ningún adversario que no fuera un hombre o un elfo. Si sobrevivía, pensaron para sí mismos, sería algo bastante sorprendente.

Mientras los cuatro avanzaban con dificultad hacia el campo santo al anochecer, aprovecharon la oportunidad de interrogar a su nueva compañera.

"Los vampiros son criaturas asquerosas", dijo Nitrab, "portadoras de enfermedades, ¿sabes? Dicen que por el oeste han transmitido indiscriminadamente, junto con su maldición, numerosas afecciones. Aquí no han llegado a ese extremo, pero pese a todo es mejor no dejar sus heridas sin curar. Doy por sentado que sabrás algún hechizo de restauración por si nos muerden a alguno de nosotros".

"Sé algo sobre restauración, pero no soy curandera", dijo Massitha tranquilamente.

"¿Eres más bien una maga de batalla?", le preguntó Osmic.

"Puedo provocar algún daño si estoy muy cerca, pero tampoco soy demasiado buena en eso. Soy más bien, técnicamente, una ilusionista".

Nitrab y Osmic se miraron claramente preocupados al llegar a las puertas del cementerio. Había sombras que se movían, espectros perdidos entre las ruinas y los restos, caminos desmoronados al final de senderos destruidos. No era un lugar laberíntico; podía ser un cementerio deteriorado cualquiera, pero incluso sin mirar a las lápidas, había algo que llamaba la atención. Ocupando el horizonte, se encontraba el mausoleo de un oficial cyrodílico menor de la Segunda Era ligeramente exótico, aunque pese a todo armonizaba con las tumbas dunmer, de un estilo elogioso ya en decadencia.

"Se trata de una escuela sorprendentemente útil", susurró Massitha en su defensa. "Sabéis, está relacionada con la habilidad mágica de alterar la percepción de los objetos sin cambiar su composición física. Consiste en borrar los datos sensoriales, por ejemplo, oscurecer algo o suprimir el sonido o el olor del aire. Puede ayudar en caso de..."

Una vampira pelirroja saltó saliendo de las sombras que se encontraban frente a ellos, golpeando a Phlaxith por la espalda. Nitrah desenfundó rápidamente su espada, pero Massitha se le adelantó. Con un gesto de su mano, la criatura se detuvo, inmóvil, con las mandíbulas a escasos centímetros de la garganta de Phlaxith. Phlaxith sacó su propia espada y acabó con ella.

"¿Eso es ilusión?" preguntó Osmic.

"Exactamente", afirmó Massitha sonriendo. "No ha modificado en absoluto la forma del vampiro, tan solo su capacidad de movimiento. Como os comentaba, es una escuela muy útil".

Los cuatro subieron por el camino que iba de la puerta principal a la cripta. Osmic rompió la cerradura y desmontó la trampa de veneno. La hechicera lanzó una onda de luz por los pasillos plagados de polvo que hizo que las sombras se desvanecieran y sus habitantes salieran. Casi de inmediato, fueron atacados por un par de vampiros que aullaban y gritaban frenéticos debido a su lujuriosa sed de sangre.

La batalla se animó; tan pronto como derribaron a los dos primeros vampiros, atacaron los refuerzos. Eran poderosos guerreros de extraordinaria fuerza y resistencia, pero el hechizo paralizante de Massitha y el armamento de Phlaxith y Nitrah deshicieron sus filas. Incluso Osmic contribuyó en la lucha.

"Están locos", jadeó Massitha cuando la lucha concluyó por fin y consiguió recuperar el aliento.

"Quarra, el linaje de vampiros más salvaje", dijo Phlaxith. "Debemos encontrarlos a todos y exterminarlos".

Al adentrarse en las criptas, el grupo cazó sin descanso más criaturas. Pese a que su apariencia variaba, todos parecían confiar en su fuerza y en sus garras a la hora de atacar, y el ingenio parecía no formar parte del estilo de ninguno. Cuando rastrearon el mausoleo entero destruyendo a cada una de las criaturas que lo habitaban, los cuatro finalmente se abrieron camino hasta la superficie. Solo quedaba una hora para el amanecer.

Ya no se oían ni los gritos ni los aullidos. No había nada que se les echara encima.

Cuando tuvo lugar el ataque final, fue tan diferente de los demás que a los buscadores les pilló totalmente por sorpresa.

La anciana criatura esperó hasta que los cuatro se encontraban casi fuera del cementerio, hablando amigablemente y planeando cómo repartirían la recompensa. Reflexionó cuidadosamente sobre quién representaría la mayor amenaza y, a continuación, se lanzó contra la hechicera. Si Phlaxith no hubiera apartado su atención de la puerta, la habría hecho pedazos antes de que hubiera tenido la ocasión de gritar.

El vampiro embistió a Massitha saliendo de una roca, sus garras arañaron su espalda, pero detuvo la agresión para frenar el golpe de espada de Phlaxith. Llevó a cabo esta maniobra poniendo en práctica sus brutales métodos, arrancando el brazo del guerrero de cuajo. Osmic y Nitrah comenzaron a luchar, pero se dieron cuenta de que la batalla estaba perdida. Tan solo cuando Massitha se levantó de nuevo, débil y sangrando tras el montón de rocas, se reanudó la batalla. Lanzó una bola de llamas a la criatura. Esto la puso rabiosa e hizo que se volviera contra Massitha. Nitrah vio la oportunidad y la aprovechó, decapitando al vampiro con un golpe de su espada.

"Así que sí conocías algún hechizo de destrucción, tal y como nos contaste", dijo Nitrah.

"Y también unos pocos curativos", comentó débilmente, "pero no puedo salvar a Phlaxith".

El guerrero murió ante sus ojos, entre el ensangrentado polvo. Los tres permanecieron en silencio mientras viajaban hacia Necrom atravesando la campiña a la luz del amanecer. Massitha sintió cómo el vibrante dolor de su espalda se intensificaba mientras andaban, después, un entumecimiento gradual helado se extendió por todo su cuerpo.

"Tengo que ir a ver a un curandero para que compruebe si me ha contagiado algo", afirmó al llegar a la ciudad.

"Reúnete con nosotros en La polilla y el fuego mañana por la mañana", dijo Nitrah. "Iremos al templo para hacernos con la recompensa y allí la dividiremos".

Tres horas después, Osmic y Nitrah se sentaron en su habitación de la taberna para contar y recontar felizmente sus marcos de oro. Dividida entre tres, la suma era

bastante cuantiosa.

"¿Y qué ocurrirá si los curanderos no pueden hacer nada por Massitha?", sonrió ensimismado Osmic, "Algunas enfermedades pueden ser traicioneras".

"¿Has oído algo en el vestíbulo?", le preguntó Nitrah rápidamente, aunque cuando miró no había nadie. Se volvió cerrando la puerta tras ella. "Estoy segura de que Massitha vivirá si ha ido directa al curandero. Pero podríamos huir esta noche con el oro".

"Tomémonos la última copa a la salud de la pobre hechicera", dijo Osmic, conduciendo a Nitrah fuera de la habitación y dirigiéndose hacia las escaleras.

Nitrah se rio. "Esos hechizos de ilusión no la ayudarán a la hora de seguirnos, pese a lo útiles que decía que eran. Parálisis, luz, silencio... no sirven de mucho cuando no sabes a dónde mirar".

Cerraron la puerta tras ellos.

"La invisibilidad es otro hechizo de ilusión", dijo la voz incorpórea de Massitha. El oro de la mesa se suspendió en el aire y desapareció a medida que lo metía en su bolso. La puerta se volvió a abrir y a cerrar, y todo quedó en silencio hasta que Osmic y Nitrah volvieron pocos minutos después.

Incidente en Necrom

FormId	skyrim.esm:01B00F
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B00F
Editor ID	SkillIllusion1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyIllusionBook
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Ilusión
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.