2920, Amanecer, vol. 2

Amanecer

Libro segundo de 2920

El último año de la Primera Era

de

Carlovac Townway

3 de Amanecer, 2920
Isla de Arteum, Estivalia

Sotha Sil observaba cómo los iniciados levitaban por el aire uno por uno hasta llegar a la copa del árbol oassom, tomaban un fruto o una flor de sus ramas más altas y luego volvían al suelo con diferentes grados de elegancia. Mientras asentía con la cabeza a modo de aprobación, se tomó un momento para poder admirar el día. La estatua de Syrabane, cubierta de cal, para la cual decían que el gran mago había posado en los días antiguos, se erguía al borde del acantilado dominando la bahía. Flores proscato de un púrpura pálido iban y venían movidas por la agradable brisa. Más allá estaba el océano y la difusa frontera entre Arteum y la isla principal de Estivalia.

"En general, está bien", proclamó mientras el último estudiante dejaba el fruto en su mano. Con una pequeña ondulación de la mano, el fruto y las flores volvieron al árbol. Con otra ondulación, los estudiantes habían formado en posición, estableciendo un semicírculo alrededor del brujo. De sus vestiduras blancas sacó una bola pequeña y fibrosa, con un diámetro de unos treinta centímetros.

"¿Qué es esto?"

Los estudiantes comprendieron la prueba. Se les pedía lanzar un hechizo de identificación sobre el objeto misterioso. Cada iniciado cerró los ojos y se imaginó la bola dentro del reino de la Verdad universal. Su energía tenía una resonancia única al igual que toda la materia física y espiritual, un aspecto negativo, una versión duplicada, rutas relativas, un significado verdadero, una canción en el cosmos, una textura en el tejido del espacio, una faceta del ser que siempre ha existido y siempre existirá.

"Una bola", dijo un joven nórdico llamado Welleg, lo que provocó que los iniciados más jóvenes soltaran algunas risillas y que el resto, que era la mayoría, frunciese el ceño, incluido Sotha Sil.

"Si tienes que ser estúpido, por lo menos sé divertido", gruñó el brujo; luego miró a una muchacha de pelo oscuro que miraba confusa. "Lilatha, ¿lo sabes tú?"

"Es grom", dijo Lilatha sin mucha convicción. "Es lo que los dreugh vomitan tras el periodo de k-k-kr-krevinasim".

"Karvinasim, pero muy bien de todas formas" dijo Sotha Sil. "Y ahora dime qué es lo que significa".

"No lo sé", admitió Lilatha. El resto de los estudiantes también sacudieron la cabeza con un signo de negación.

"Existen capas para comprender todas las cosas", explicó Sotha Sil. "El hombre común mira un objeto y lo sitúa en un lugar dentro de su forma de pensar. Aquellos entrenados según los caminos antiguos, según el psijic o el misticismo, pueden ver un objeto e identificarlo por su función específica. Pero es necesario retirar una capa más para lograr la comprensión. Debes identificar el objeto según su función y su verdad, e interpretar ese significado. En este caso, esta bola es, efectivamente, grom, que es una sustancia creada por los dreugh, una raza submarina de las zonas septentrionales y occidentales del continente. Durante un año de su vida, experimentan el karvinasim cuando andan por la tierra. Después vuelven al agua y devoran la piel y los órganos que antes necesitaban para vivir en la tierra. Luego lo vomitan en pequeñas bolas como esta. Esto es el grom. Vómitos de los dreugh".

Los estudiantes se fijaron en la bola y les entraron ciertas náuseas. A Sotha Sil siempre le gustó esta lección.

---

4 de Amanecer, 2920
La Ciudad Imperial, Cyrodiil

"Espías", farfulló el emperador sentado en su baño, mientras miraba fijamente un bulto

que tenía en el pie. "Estoy rodeado de traidores y espías".

Su amante Rijja le lavaba la espalda con sus piernas rodeándole la cintura. Después de todos estos años, sabía cuándo debía ser sensual y cuándo sexual. Cuando estaba de este humor, lo mejor era ser tranquila, suave y seductoramente sensual. Y no debía decir ni una sola palabra a menos que se le preguntase directamente.

Dicho y hecho: "¿Qué pensarías si un tipo viene y se pone a los pies de su Majestad Imperial y suelta 'Lo siento, su Majestad Imperial?' ¿No crees que es más apropiado 'Mis disculpas, su Majestad Imperial?', 'Lo siento...', eso suena a que ese bastardo argoniano siente que yo sea su Majestad Imperial. Que espera que perdamos la guerra contra Morrowind, así es como suena".

"¿Qué haría que te sintieses mejor?", preguntó Rijja. "¿Quieres que lo azoten? Solo es, como tú dices, el jefe de batalla de Remanso. Eso le enseñaría a tener más cuidado".

"Mi padre lo habría azotado. Mi abuelo habría hecho que lo matasen", masculló el emperador. "Pero a mí no me importa que vengan a mis pies si me respetan y no conspiran contra mí".

"Debes confiar en alguien".

"Solo en ti", dijo el emperador sonriendo y girándose ligeramente para darle un beso a Rijja. "Y en mi hijo Juilek, supongo, aunque me gustaría que fuese un poco más cauto".

"¿Y en el consejo, y en el potentado?", inquirió Rijja.

"Un puñado de espías y una víbora", dijo el emperador riendo y besando de nuevo a su amante. Cuando empezaron a hacer el amor, el emperador susurró: "Mientras tú seas fiel, yo puedo manejar el mundo".

---

13 de Amanecer, 2920
El Duelo, Morrowind

Turala se encontraba de pie frente a las puertas negras y enjoyadas de la ciudad. El viento aullaba a su alrededor, pero no sentía nada.

El duque había estado furioso desde que se enteró de que su amante favorita estaba

embarazada y la apartó de su vista. Ella intentó verlo una y otra vez, pero sus guardias la echaron. Al final, ella volvió con su familia y les contó la verdad. Si al menos les hubiese mentido diciéndoles que no sabía quién era el padre... un soldado, un aventurero errante, cualquiera. Pero les contó que el padre era el duque, un miembro de la Casa Indoril. E hicieron lo que sabía que tenían que hacer como orgullosos miembros de la Casa Redoran.

Entre llantos, su padre le marcó la mano con el símbolo de la expulsión, pero la crueldad del duque le provocaba aún más daño. A través de la verja observaba las amplias llanuras invernales. Árboles sinuosos y dormidos y cielos sin pájaros. Ahora nadie en Morrowind la aceptaría. Tendría que irse lejos, muy lejos.

Comenzó su viaje con pasos lentos y tristes.

---

16 de Amanecer, 2920
Senchal, Anequina (hoy en día Elsweyr)

"¿Qué es lo que te preocupa?", preguntó la reina Hasaama al darse cuenta del mal humor de su marido. Al final de la mayoría de los Días de los Enamorados, el rey gozaba de un humor excelente, bailando con la mayor parte de los invitados en el salón de bailes. Sin embargo, esa noche se retiró a sus aposentos más temprano de lo normal. Cuando lo encontró estaba postrado en la cama, encogido y con cara de pocos amigos.

"Ese maldito cuento del bardo sobre Polydor y Eloísa me ha amargado", gruñó. "¿Por qué ha tenido que ser tan deprimente?"

"¿Acaso no es esa la verdad del cuento, querido? ¿Acaso no estaban condenados debido a la cruel naturaleza del mundo?"

"Da igual cuál sea la verdad, ha hecho un pésimo trabajo al contar un pésimo cuento y no voy a permitir que lo vuelva a hacer", dijo el rey Dro'Zel saltando súbitamente de la cama. Sus ojos estaban llenos de legañas a causa de las lágrimas. "¿Y de dónde dijo que era?"

"Creo que de Valle de Silver, más al este de Bosque Valen", dijo la Reina muy agitada. "Querido, ¿qué vas a hacer?"

De un salto, Dro'Zel estaba fuera de la habitación, corriendo por las escaleras que iban

hacia la torre. Y aunque la reina Hasaama supiese lo que su marido iba a hacer, no intentó detenerlo. Últimamente había sido imprevisible, dado a los ataques e incluso a crisis ocasionales. Pero nunca llegó a sospechar el grado de su locura ni su odio por el bardo y por el cuento de la maldad y la perversidad del hombre mortal.

---

19 de Amanecer, 2920
Valle de Silver, Bosque Valen

"Escúchame una vez más", dijo el viejo carpintero. "Si en la celda tres se guarda el latón sin valor, entonces en la celda dos se guarda la llave de oro. Si en la celda uno se guarda la llave de oro, entonces en la celda tres se guarda el latón sin valor. Si en la celda dos se guarda el latón sin valor, entonces en la celda uno se guarda la llave de oro".

"Comprendo", dijo la señora. "Ya me lo has dicho. Y entonces, en la celda uno se guarda la llave de oro, ¿no?"

"No", dijo el carpintero. "Déjame empezar desde el principio".

"¿Mamá?", preguntó el chiquillo tirando de la manga de las vestiduras de su madre.

"Un momento, cariño, mamá está hablando", dijo ella concentrándose en el acertijo. "Has dicho que en la celda tres se guarda la llave de oro si en la celda dos se guarda el latón sin valor, ¿no?"

"No", dijo el carpintero pacientemente. "En la celda tres se guarda el latón sin valor, si en la celda dos..."

"¡Mamá!", gritó el niño. Y su madre al fin miró.

Una brillante bruma roja se extendía por toda la ciudad como una especie de ola que iba sepultando edificio tras edificio a su paso. Detrás de ella se encontraba un gigante de piel roja. El daedra Molag Bal. Estaba sonriendo.

---

29 de Amanecer, 2920
Valle de Silver, Bosque Valen

Almalexia detuvo su corcel en la vasta llanura anegadiza de fango para dejarlo beber en

el río. La bestia se negó, como si el agua lo ahuyentara. Esto le extrañó mucho, pues ya hacía mucho tiempo que habían partido de El Duelo y debería estar sediento. Desmontó y se unió a su séquito.

"¿Dónde estamos?", preguntó.

Una de sus doncellas sacó un mapa. "Creí que nos estábamos acercando a una ciudad llamada Valle de Gilver".

Almalexia cerró los ojos y, rápidamente, los volvió a abrir. La visión era demasiado fuerte como para poder soportarla. Mientras sus seguidores la observaban, cogió un trozo de ladrillo y un fragmento de hueso y los apretó contra su pecho.

"Debemos continuar hasta llegar a Arteum", dijo con un susurro.

El año continúa en la Primera semilla.

2920, Amanecer, vol. 2

FormId	skyrim.esm:01B010
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B010
Editor ID	SkillIllusion2
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	6
Leveled lists	0
Scripts	0

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