Juicio a las artes oscuras

Juicio a las Artes Oscuras

de Hannibal Traven
Maestro supremo del Colegio Arcano de la Ciudad Imperial

HISTORIA

La nigromancia, comúnmente llamada "las Artes Oscuras", tiene una historia que se remonta a tiempos inmemoriales. Virtualmente todas las leyes primitivas del territorio prohíben su uso bajo pena de muerte. Algunos practicantes independientes de las artes de la brujería, sin embargo, continuaron con su estudio.

La Orden Psijic de la isla de Arteum, precursora de nuestro gremio de magos, también prohibió su uso, no solo por ser peligrosa, sino porque su creencia en lo espíritus antiguos sagrados y no sagrados la convertían en herejía. A pesar de ello, se han relatado numerosas historias de estudiantes y maestros que ignoraban esta censura. Cuando Vano Galerion salió de Arteum, pudo haber tenido algún malentendido con los psijic, pero él también se negaba a aceptar que la nigromancia se enseñase en el gremio.

Han pasado casi 1.100 años desde la época de Vano Galerion, y han sido muchos los maestros supremos que han liderado este gremio. El tema de la nigromancia aún se sigue debatiendo. La prohibición oficial en el gremio nunca se ha levantado, pero la actitud de sus componentes al respecto ha cambiado durante los años. Algunos maestros supremos se han inclinado a ignorarla por completo, otros se han decantado por luchar contra ella y se rumorea que otros son nigromantes.

En mi nuevo cargo como maestro supremo del gremio de magos, es mi deber crear unas pautas sobre el asunto. A pesar de que tengo mi propia opinión personal sobre las artes oscuras, he pedido consejo a dos de los magos más experimentados del Imperio, el maestro Voth Karlyss de Corinthe y la maestra Ulliceta gra-Kogg de Orsinium, y hemos debatido durante dos días.

Lo que se presenta a continuación es el resumen de los puntos más importantes del debate, que ha dado lugar a una resolución sobre el tema de la nigromancia.

ARGUMENTOS

Opinión de la maestra gra-Rogg: la nigromancia no se comprende bien. No la haremos desaparecer ignorándola. Como institución intelectual dedicada al estudio de las arte mágicas y de las ciencias, tenemos un deber para con la verdad. Censurarnos a nosotros mismos en nuestra academia no está de acuerdo con nuestra política de neutralidad y objetividad.

Repuesta del maestro Karlyss: el gremio de magos debe considerar este tema con respecto a sus responsabilidades y ética. No censuramos a un estudiante al hacerlo proceder con precaución y con pureza de intenciones. Crear unas reglas y respetarlas no es limitar la libertad de un estudiante; es la esencia de la doctrina.

Opinión del maestro Karlyss: la nigromancia es un tema tabú en el mundo civilizado. Acogerlo públicamente haría que el gremio de magos causara temor y repulsión en la mayoría de los ciudadanos. Vano Galerion quería que esta institución no fuese como la Orden Psijic, la cual era elitista y separatista. Ignoramos la opinión pública por nuestra cuenta y riesgo. Seguramente perderemos simpatizantes en muchos sitios, incluido Morrowind, donde la repulsión hacia la nigromancia es muy fuerte.

Respuesta de la maestra gra-Rogg: sí, debemos tener en cuenta la opinión de la comunidad, pero esto no debe ser el pilar de nuestras reglas dentro de la orden. Para muchos individuos sin educación, los nigromantes solo son magos diabólicos. Es de locos limitar nuestro trabajo por prejuicios y concepciones mal formadas. Es una ofensa hacia el desarrollo del estudio objetivo darle la espalda a un tema simplemente por la opinión pública.

Opinión de la maestra gra-Rogg: los nigromantes son la escoria de Tamriel. Ya sea actuando de forma independiente o con ayuda de los sload o el rey gusano, Mannimarco, ellos son los responsables de muchos horrores, zombis reanimados, esqueletos y otras manifestaciones de los no muertos. Para combatir esta amenaza eficazmente, debemos comprender los poderes de los nigromantes, y esto no nos será posible si excluimos el estudio de las artes oscuras.

Repuesta del maestro Karlyss: nadie discute la peligrosidad de las artes oscuras. De hecho, ese es el punto más importante de mi argumento contra el hecho de que el gremio de magos cree una escuela sobre el tema. Debemos ser conscientes de lo que nuestro enemigo puede hacer, pero no podemos caer en la trampa de mirar demasiado profundamente en sus costumbres y convertirlas en las nuestras. No ayudamos a nadie estudiando el mal, nos convertiríamos en malvados nosotros mismos.

Opinión del maestro Karlyss: la nigromancia es intrínsecamente peligrosa. No se puede "jugar" con ella. El conjuro más simple requiere sangre y comienza a corromper de inmediato el alma del conjurador. Esto no son conjeturas, son hechos. Es irresponsable por parte del gremio enseñar, y de este modo propagar, esos estudios mágicos que nunca han tenido consecuencias positivas, solo han traído pánico y miseria a este mundo.

Respuesta de la maestra gra-Kogg: todos los tipos de magia son peligrosos para los inexpertos. Un simple hechizo de bola de fuego de la escuela de destrucción puede causar grandes daños si lo invoca un novato, no solo a los demás, sino al mismo mago. La escuela de misticismo instiga al practicante a separar su mente de la lógica, entrar en un estado temporal de locura, y hay quien es de la opinión de que esto equivale a corromper el alma.

Opinión de la maestra gra-Kogg: el gremio ya autoriza algunas formas de nigromancia. Las "escuelas" de magia son, como ya sabemos, construcciones artificiales, creadas por Vano Galerion para dividir, y así simplificar, su estudio. Han sufrido cambios durante los años, pero en esencia, todos los maestros saben que son iguales. Cuando un estudiante de conjuración invoca un fantasma guardián, está entrando en el terreno de la nigromancia. Cuando un estudiante de encantamiento usa un alma en pena, se le puede acusar de usar artes oscuras. La escuela de misticismo, como dije antes, tiene relación con la nigromancia. Decir que los estudiantes no podrían aprender nada sobre la nigromancia sería desacreditar las por otra parte muy veneradas escuelas del gremio.

Respuesta del maestro Karlyss: sí, las escuelas están entrelazadas, pero los conjuros específicos de cada una de ellas han sobrevivido a los tiempos. Sabemos que un estudiante de misticismo, debidamente instruido, no sufrirá ningún daño permanente por su experiencia. De todos modos, es una cuestión de extremos, de cuanto dejaremos que nuestros alumnos profundicen en la materia. La nigromancia por naturaleza se basa en

que el practicante se inmerse más de lo que sería seguro en la oscuridad, garantizando virtualmente su destrucción. No tiene cabida en el gremio de magos.

Conclusión

Los riesgos de estudiar la nigromancia no compensan sus beneficios. El gremio no quiere prohibir el estudio a ninguno de sus miembros, pero no tolerará el estudio de las artes oscuras, excepto de forma limitada y con el propósito de combatir sus diabólicas consecuencias. Esto solo se debe llevar a cabo por un selecto grupo de individuos que hayan probado sus cualidades y su sensibilidad hacia el tema. Y, aun así, en todo caso deberán obtener mi permiso expreso y supervisión.

Nota posterior

Siento confirmar el rumor que indicaba que la maestra Ulliceta gra-Rogg era algo más que una favorecedora de la nigromancia. Era una nigromante. Después de esta revelación, los caballeros del faro intentaron apresarla en la sede del gremio de Orsinium, pero consiguió huir. Depositamos toda nuestra confianza en el maestro que la ha reemplazado en Orsinium.

A pesar de que no estaba de acuerdo, respeté todos sus argumentos lógicos lo suficiente como para incluirlos en este libro, y no veo motivo alguno para extraerlos. Es decepcionante, sin embargo, descubrir que su interés en "la verdad" no era más que un eufemismo a su esclavitud hacia las artes oscuras.

Esta desafortunada situación se limita a ilustrar lo importante que es para los miembros del gremio ser conscientes de los peligros de la nigromancia, y estar alerta a cualquier filtración de alguno de sus practicantes en nuestro gremio de magos.

Juicio a las artes oscuras

FormId	skyrim.esm:01B011
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B011
Editor ID	SkillIllusion3
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	5
Leveled lists	0
Scripts	0

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