El éxodo

El Éxodo

de

Waughin Jarth

Vralla era una muchachita hermosa y dulce, hermosa e inteligente, hermosa y activa. Era todo lo que sus padres habían soñado. Tan perfecta que no podían evitar hacer planes para ella. Su padre, un personaje con ambiciones sociales llamado Munthen, pensaba que se casaría con alguien importante, que quizá se convertiría en princesa del Imperio. Su madre, una mujer insegura llamada Cinneta, pensaba que alcanzaría la gloria por sus propios méritos, como caballero o hechicera. Tal era la obsesión que tenían con su hija que discutían continuamente por su futuro, pero ambos se equivocaban. En lugar de crecer saludablemente, la niña contrajo una terrible enfermedad.

Los templos les comunicaron que debían perder toda esperanza, y el gremio de magos les dijo que la enfermedad que Vralla tenía era tan poco habitual y mortífera que no había cura. Estaba condenada a morir, y pronto.

Después de que todas las grandes instituciones del Imperio les fallaran, Munthen y Cinneta buscaron ayuda en las brujas, los hechiceros ermitaños y el resto de poderes secretos y ocultos que merodean en las sombras de la civilización.

"Solo se me ocurre un sitio al que podáis acudir", dijo un anciano herborista que encontraron en las más remotas cimas de las montañas de Wrothgaria. "El gremio de magos de Olenveld".

"Pero si ya hemos acudido al gremio de magos", dijo Munthen. "No pudieron ayudarnos".

"Id a Olenveld", insistió el herborista. "Y no le digáis a nadie que os dirigís allí".

No fue fácil encontrar Olenveld, ya que no aparecía en ningún mapa moderno. Sin embargo, en una librería de Skyrim dieron con un antiguo libro sobre cartografía de la Segunda Era. Entre sus amarillentas páginas estaba Olenveld, una ciudad en una isla de la costa norte, a un día en barco desde Hibernalia.

Protegiendo a su pálida hija del helado viento oceánico, la pareja puso rumbo a su destino, con el antiguo mapa como su única guía. Pasaron casi dos días en el mar, dando vueltas en círculo, preguntándose si habían sido víctimas de una cruel broma. Hasta que finalmente lo vieron.

Entre la niebla de las olas que rompían había dos estatuas medio derruidas que enmarcaban la entrada al puerto, quizá dioses o héroes perdidos en la memoria de los tiempos. Los barcos amarrados en los muelles eran cascarones podridos y medio hundidos. Munthen atracó el barco, y los tres descendieron en la desierta ciudad de la isla.

Tabernas con las ventanas destrozadas, una plaza con un pozo seco en medio, palacios en ruinas y cimientos destrozados por el fuego, tiendas desoladas y establos abandonados... todo era desolación y silencio, excepto el fuerte viento del océano que seguía silbando entre todos estos vacíos lugares. Y las lápidas. Los monumentos conmemorativos a los muertos se alineaban y entrecruzaban en cada camino y callejón.

Munthen y Cinneta se miraron. El escalofrío que sintieron no tenía nada que ver con el helado viento. Entonces miraron a Vralla, y continuaron en busca de su objetivo: el gremio de magos de Olenveld.

A través de las ventanas del enorme y oscuro edificio podían distinguir luces de velas, pero les sirvió de poco consuelo el saber que había alguien vivo en la isla de la muerte. Llamaron a la puerta y se prepararon para cualquier horror que pudiesen tener que afrontar a continuación.

Abrió la puerta una mujer nórdica de mediana edad, entrada en carnes y con un pelo rubio encrespado. Detrás de ella, otro nórdico de aspecto sumiso de su misma edad más o menos, una tímida pareja adolescente bretona, desmañados y con granos, y un anciano bretón con las mejillas como manzanas que sonreía con deleite a los recién llegados.

"Santo cielo", dijo la nórdica, emocionada. "Pensé que mis oídos me engañaban cuando escuché que llamaban a la puerta. Entrad, entrad, hace mucho frío ahí fuera".

Los tres entraron en el extraño lugar y se sintieron aliviados al ver que el gremio no estaba abandonado. Estaba bien barrido, iluminado y decorado con bastante gusto. El grupo comenzó con las presentaciones. Los habitantes de la casa del gremio eran dos familias: los nórdicos Jalmar y Nette, y los bretones Lywel, Rosalyn y el viejo Wynster. Eran amables y hospitalarios, y sacaron al instante vino caliente y pan mientras Munthen y Cinneta explicaban por qué estaban allí y lo que los herboristas y curanderos habían dicho sobre Vralla.

"Y esta es nuestra historia", dijo Cinneta con lágrimas en los ojos. "Creíamos que no encontraríamos el gremio de magos de Olenveld, pero ahora que lo hemos encontrado sois nuestra única oportunidad. ¡Ayudadnos, por favor!"

Los cinco extraños también tenían lágrimas en los ojos. Nette lloraba ruidosamente.

"Habéis pasado mucho, demasiado", dijo la mujer nórdica. "Claro que os ayudaremos. Vuestra pequeña pronto estará sana como una rosa."

"Sin embargo, creo que debéis saber algo", dijo Jalmar algo más serio, a pesar de que era obvio que su historia lo había emocionado. "Esta es la casa del gremio, pero nosotros no somos magos. Ocupamos este edificio porque estaba abandonado y es perfecto para nuestros propósitos desde el Éxodo. Somos nigromantes".

"¿Nigromantes?", Cinneta se alarmó. ¿Cómo podía esta gente tan agradable ser algo tan horrible?

"Sí, querida", Nette sonrió, cogiéndole la mano. "Lo sé. Por desgracia, tenemos muy mala reputación. Nunca fuimos muy queridos y ahora que el bien intencionado pero estúpido maestro Hannibal Traven..."

"¡Que el rey gusano se coma su alma!", gritó el anciano de repente con fiereza.

"Tranquilo, Wynster", dijo la joven Rosalyn, enrojeciendo y sonriendo a Cinneta como pidiendo disculpas. "Perdonadlo. Normalmente es muy dulce".

"Bueno, tiene razón. Mannimarco tendrá la última palabra en el asunto", dijo Jalmar. "Pero ahora mismo, todo es un poco... raro digamos. Cuando Traven prohibió este arte oficialmente, tuvimos que escondernos. La otra opción era abandonarlo todo, lo cual era de tontos, aunque hay muchos que lo han hecho".

"No hay mucha gente que conozca Olenveld desde que Tiber Septim lo usara como su cementerio personal", dijo Lywel. "Tardamos una semana en encontrarlo de nuevo. Pero es ideal para nosotros. Muchos cuerpos, ya me entiendes..."

"¡Lywel!", Rosalyn le llamó la atención "¡Vas a asustarlos!"

"Perdón". Lywel sonrió avergonzado.

"No me importa lo que hayáis hecho aquí", dijo Munthen fríamente. "Solo quiero saber lo que podéis hacer por mi hija".

"Bueno", dijo Jalmar encogiéndose de hombros. "Supongo que podemos hacer que no muera y que no vuelva a enfermar nunca más".

Cinneta ahogó un grito. "¡Por favor! Os daremos todo lo que tenemos".

"Tonterías", dijo Nette, cogiendo a Vralla con sus grandes y carnosos brazos. "Qué niña más hermosa. ¿Quieres sentirte mejor, chiquitita?"

Vralla asintió débilmente.

"Quedaos aquí", dijo Jalmar. "Rosalyn, seguro que tenemos algo mejor que este pan para ofrecer a nuestros agradables invitados".

Nette se llevaba a Vralla a otra habitación cuando Cinneta la interrumpió. "Espera, yo también voy".

"Sé que te gustaría venir, pero arruinarías todo el hechizo, querida", dijo Nette. "No te preocupes por nada. Lo hemos hecho docenas de veces".

Munthen puso sus brazos alrededor de su mujer y ella se detuvo. Rosalyn fue a la cocina y trajo algo de pollo asado y más vino caliente para ellos. Se sentaron y

comieron en silencio.

Wynster exclamó de repente. "La pequeña ha muerto".

"¡Oh!", jadeó Cinneta.

"¿Qué demonios estás diciendo?", gritó Munthen.

"¿Era realmente necesario decir eso, Wynster?", Lywel frunció el ceño al anciano antes de dirigirse a Munthen y Cinneta. "Ella debía morir. La nigromancia no trata de curar enfermedades, consiste en resucitar, regeneración completa, transformar el cuerpo por completo, no solo las partes que no funcionan en este momento".

Munthen se levantó furioso. "Si esos maníacos la han matado..."

"No lo han hecho", dijo Rosalyn furiosa. "Vuestra hija exhalaba su último aliento cuando llegó, cualquiera podía verlo. Ya sé que esto es duro, horrible quizás, pero no dejaré que llames 'maníacos' a esa dulce pareja que solo está intentando ayudaros".

"¿Pero va a vivir?", Cinneta se echó a llorar. "¿Verdad?"

"Por supuesto", dijo Lywel sonriendo ampliamente.

"Gracias, gracias", Cinneta lloraba de alivio ahora. "No sé lo que hubiésemos hecho..."

"Sé cómo te sientes", dijo Rosalyn, acariciando la mano de Wynster dulcemente. "Cuando creí que íbamos a perder a Wynster, estaba dispuesta a todo, como tú lo estás ahora".

Cinneta sonrió. "¿Qué edad tiene tu padre?"

"Mi hijo", la corrigió Rosalyn. "Tiene seis años".

Desde la otra habitación llegaba el sonido de unos pasitos.

"Vralla, ve a darle a tus padres un buen abrazo", dijo Jalmar.

Munthen y Cinneta se dieron la vuelta y comenzaron los gritos.

El éxodo

FormId	skyrim.esm:01B016
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B016
Editor ID	SkillRestoration3
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyRestorationBook
Value (gold)	55
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Restauración
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial, GiftPriestSpecial
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.