Respirar agua

RESPIRAR AGUA

de

Haliel Myrm

aminando por las secas y bulliciosas calles de Bal Fell, se alegró de estar rodeado por tantos extraños. En los muelles de Vivec no podía beneficiarse de semejante anonimato. Allí lo conocían como contrabandista, pero aquí podía ser cualquiera. Un vendedor ambulante de clase baja, tal vez. Incluso un estudiante. Algunas personas lo empujaban al pasar junto a él como si dijeran "ni se nos ocurriría ser tan maleducados de reconocer que no perteneces a este lugar".

Seryne Relas no estaba en ninguna de las tabernas, pero él sabía que estaba en alguna parte, quizá tras la ventana de una residencia o fisgoneando en un muladar en busca de algún ingrediente exótico para un hechizo. No sabía mucho sobre el comportamiento de las hechiceras, salvo que siempre parecían estar haciendo algo excéntrico. Debido a este prejuicio, casi pasó de largo junto a la vieja dunmer que estaba bebiendo de un pozo. Era un acto muy prosaico, pero supo por su aspecto que se trataba de Seryne Relas, la gran hechicera.

"Tengo oro para ti", le dijo a su espalda. "Si me enseñas el secreto para respirar agua".

Ella se volvió, con una húmeda sonrisa de oreja a oreja en sus avejentados rasgos. "Yo no la estoy respirando, muchacho. Solo estoy bebiendo".

"No te burles de mí", dijo él fríamente. "O eres Seryne Relas y me vas a enseñar el hechizo para respirar agua, o no lo eres. Esas son las únicas posibilidades".

"Si vas a aprender a respirar agua, tendrás que aprender que hay más posibilidades además de esa, muchacho. La escuela de alteración se centra en las posibilidades, en el

cambio de formas, en hacer que las cosas sean lo que puedan ser. Tal vez yo no sea Seryne Relas, pero puedo enseñarte a respirar agua", dijo secándose la boca. "O tal vez sí sea Seryne Relas y no te enseñe nada. O tal vez pueda enseñarte a respirar agua, pero tú no puedas aprender".

"Aprenderé", dijo él simplemente.

"¿Por qué no vas y te compras un hechizo de respirar agua en el gremio de magos?", preguntó ella. "Así es como suele hacerse".

"No son lo bastante poderosos", respondió él. "Tengo que estar bajo el agua mucho tiempo. Estoy dispuesto a pagar lo que pidas, pero no quiero preguntas. Me dijeron que tú podrías enseñarme".

"¿Cómo te llamas, muchacho?"

"Eso es una pregunta", respondió. Se llamaba Tharien Winloth, pero en Vivec lo llamaban "el cobrador de peajes". Su trabajo consistía en cobrar un porcentaje del botín que traían al puerto los contrabandistas para llevárselo a su jefe en el Camonna Tong. De ese porcentaje, él recibía otro porcentaje, que al final era muy pequeño. Apenas tenía oro, y el que tenía se lo dio a Seryne Relas.

Las lecciones comenzaron aquel mismo día. La hechicera trajo a su alumno, al que no llamaba otra cosa que "muchacho", a un banco de arena bajo que estaba junto al mar.

"Te enseñaré un poderoso hechizo para respirar agua", le dijo. "Pero debes convertirte en un maestro y dominarlo. Con los hechizos y las habilidades, repetir significa mejorar. E incluso eso no basta. Para alcanzar auténtica maestría, debes entender qué es lo que haces. No basta simplemente con hacer una finta perfecta con la espada... Tienes que saber qué haces y por qué".

"Eso es de sentido común", dijo Tharien

"Sí, lo es...", dijo Seryne cerrando los ojos. "Pero los hechizos de alteración requieren sentido no común. Las posibilidades infinitas, romper el cielo, tragar el espacio, bailar con el tiempo, prender fuego al hielo, creer que lo irreal puede volverse real. Debes aprender las reglas del cosmos y después romperlas".

"Eso parece... muy difícil", respondió Tharien, intentando no alterar el gesto.

Seryne señaló los pequeños peces plateados que nadaban cerca de la orilla: "Ellos no opinan lo mismo. Respiran agua sin problemas".

"Pero eso no es magia".

"Lo que yo te estoy diciendo, muchacho, es que sí lo es".

Durante varias semanas, Seryne adiestró intensivamente a su discípulo, y cuanto más entendía él lo que estaba haciendo y más practicaba, más tiempo podía respirar bajo el agua. Cuando vio que podía hacer durar el hechizo tanto como necesitaba, le dio las gracias a la hechicera y se despidió de ella.

"Hay una última lección que debo enseñarte", dijo ella. "Debes aprender que desear no es suficiente. El mundo pondrá fin a tu hechizo sin importar lo bueno que seas, y sin importar lo mucho que lo desees".

"Esa es una lección que preferiría no aprender", dijo él, y emprendió inmediatamente el breve viaje de vuelta a Vivec.

Los muelles permanecían más o menos igual, con los mismos olores, los mismos sonidos y los mismos personajes. Se enteró por sus compañeros de que su jefe había encontrado un nuevo cobrador de peajes. Todavía estaban esperando la llegada del barco de los contrabandistas, el Morodrung, pero ya no tenían esperanzas de verlo. Tharien sabía que no lo harían, pues había visto desde el muelle cómo se hundía hacía ya bastante tiempo.

En una noche sin luna, lanzó su hechizo y se zambulló en las impetuosas olas de color púrpura. Mantuvo su mente en el mundo de las posibilidades, en el que los libros podían cantar, el verde era azul y el agua era aire, en el que cada brazada le acercaba a un barco hundido lleno de tesoros. Sentía cómo la magia aumentaba a su alrededor al ir bajando más y más. Delante pudo ver la fantasmal silueta del Morodrung, con su mástil hinchado por el viento de las corrientes submarinas. También sintió que su hechizo empezaba a desvanecerse. Podía romper la realidad lo suficiente para subir respirando agua hasta la superficie, pero no lo bastante como para alcanzar el barco.

La noche siguiente volvió a zambullirse, y esta vez el hechizo resultó más fuerte. Podía ver la embarcación con detalle, pero nublada y enturbiada por los sedimentos. La herida en su casco, en el lugar donde había chocado con el arrecife. Un atisbo de oro haciéndole señas desde el interior. Pero todavía sentía el peso de la realidad que se echaba sobre él, y tuvo que salir a la superficie.

La tercera noche consiguió llegar hasta la bodega, pasando junto a los cadáveres hinchados de los marineros, mordisqueados por los peces y con los ojos vidriosos sobresaliendo y las bocas muy abiertas. "Ojalá hubieran sabido este hechizo", pensó él por un instante, pero su mente estaba más ocupada con el oro que estaba esparcido por el suelo, pues las cajas que lo contenían se habían hecho pedazos. Se planteó meterse todo lo que pudiera en los bolsillos, pero una robusta caja de hierro parecía prometerle más tesoros.

En la pared había una hilera de llaves. Las cogió todas y fue probándolas en la caja cerrada, pero ninguna servía. Sin embargo, faltaba una llave. Thalien buscó a su alrededor. ¿Dónde podía estar? Sus ojos se posaron en el cadáver de un marinero, que flotaba en una danza con la muerte no muy lejos de la caja, aferrando algo firmemente. Era una llave. Cuando el barco comenzó a hundirse, el marinero obviamente se había dirigido a la caja de hierro. Lo que hubiera dentro tenía que ser muy valioso.

Thalien cogió la llave del marinero y abrió la caja. Estaba llena de cristales rotos. Rebuscó entre ellos hasta que notó algo sólido, y sacó dos botellas de algún tipo de vino. Sonrió al pensar en la insensatez de ese pobre alcohólico. Esto era lo que el marinero consideraba el mayor tesoro del Morodrung.

Entonces, repentinamente, Thalien Winloth sintió la realidad.

No había estado prestando atención al sombrío e implacable avance del mundo sobre su hechizo. Su capacidad de respirar agua se estaba debilitando. No había tiempo para llegar a la superficie. No había tiempo para nada. Al inspirar, sus pulmones se llenaron de agua fría y salada.

Unos días más tarde, los contrabandistas que trabajaban en el muelle encontraron el cuerpo ahogado del antiguo cobrador de peajes. Encontrar un cuerpo en el agua no era algo digno de mención en Vivac, pero el tema del que hablaron mientras se bebían

numerosas botellas de flin fue cómo había podido ahogarse con dos pociones de respirar agua en las manos.

Respirar agua

FormId	skyrim.esm:01B236
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B236
Editor ID	SkillAlteration2
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyAlterationBook
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Alteración
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.