La herejía artúrica

La herejía artúrica

de

El Infrarrey

Ysmir Hacedor de Reyes

Tras la destrucción de sus dioses, a Wulfharth le resulta difícil conservar su forma. Se tambalea desde la Montaña Roja hasta el campo de batalla. El mundo se ha estremecido, y Morrowind está en llamas. Una intensa tormenta se levanta y traslada sus cenizas de vuelva a Skyrim.

Wulfharth es entonces adoptado por los nórdicos. Ysmir el Viento Gris, la Tormenta de Kyne. Pero debido a Lorkhan pierde su identidad patriótica. Solo quiere a los nórdicos para matar al Tribunal. Forma una tormenta, envía a su pueblo y es rechazado por las fuerzas del Tribunal. Ahora los dunmer son demasiado fuertes. Wulfharth espera bajo tierra para recuperar la forma y la fuerza de su cuerpo. Curiosamente, resulta ser Almalexia la que perturba su descanso, y convoca al Infrarrey para luchar junto al Tribunal contra Ada'Soom Dir-Kamal, el demonio akaviri. Wulfharth desaparece tras la derrota de Ada'Soom y no regresará en trescientos años.

El murmullo de los Barbas Grises lo despierta. Aunque el Imperio se ha desmoronado, se propagan los rumores de que el elegido aparecerá para restaurarlo. El nuevo emperador derrotará a los elfos y dominará Tamriel unificado. Como es natural, Wulfharth cree que él es el objeto de la profecía, y acude directamente a Alto Hrothgar para oír lo que los Barbas Grises tengan que decir. Cuando lo hace, Ysmir vuelve a convertirse en cenizas. Él no es el elegido. El honor recae en un joven guerrero de Roca Alta. Cuando Viento Gris parte a buscar al chico, recibe la advertencia de los Barbas Grises: recuerda el color de la traición, rey Wulfharth.

La Cuenca occidental estaba en guerra. Cuhlecain, el rey de Falkreath en Cyrodiil occidental, se encontraba en una situación desesperada. Para intentar unificar los estados colovianos tenía que asegurar la frontera del norte, donde los nórdicos y los

hombres de la Cuenca combatían desde hacía siglos. Se alía con Skyrim en la batalla de Viejo Hroldan y, al mando de sus fuerzas, marcha Hjalti Barba Corta. Hjalti era del reino isleño de Alcaire, en Roca Alta, y se convertiría en Tiber Septim, el primer emperador de Tamriel.

Hjalti era un astuto estratega, y su pequeño grupo de tropas colovianas y bersérker nórdicos consiguieron romper la línea de los hombres de la Cuenca, obligándolos a retroceder más allá de las puertas de Viejo Hroldan. El asedio parecía imposible, ya que Hjalti no podía esperar refuerzos de Falkreath. Esa noche se levantó una tormenta que visitó el campamento de Hjalti y habló con él en su tienda. Al amanecer, Hjalti se acercó a las puertas y la tormenta lo siguió, sobre su cabeza. Las flechas no podían atravesar el viento que lo cubría. Derribó los muros de Viejo Hroldan y sus hombres cayeron en masa. Tras su gran victoria, los nórdicos comenzaron a llamar a Hjalti, Talos, o Corona de Tormenta.

Cublecain, junto a su nuevo e invencible general, consigue unificar Cyrodiil occidental en menos de un año. Nadie resiste las tormentas de Hjalti. El regente sabe que si Hjalti se pretende convertirse en emperador de Tamriel, antes debe capturar las tierras centrales orientales. Hjalti los utiliza a ambos. Necesita a Cublecain en los estados colovianos, donde se desconfía de los extranjeros, y es obvio por qué necesita a Ysmir. Marchan hacia el este, donde los magos guerreros se rinden ante su ejército, y toman la ciudadela. Antes de la coronación de Cublecain, Hjalti lo asesina en secreto, a él y a sus leales, y la culpa de los asesinatos recae en los enemigos de Cublecain, que por razones políticas continúan en la Cuenca occidental. Zurin Arcto, el gran mago guerrero, no el Infrarrey, corona a Hjalti como Tiber Septim, nuevo emperador de toda Cyrodiil. Tras hacerse con el trono imperial, Septim descubre que la administración inicial de un Cyrodill unificado es una tarea ardua y lenta, por lo que envía al Infrarrey a encargarse de la ampliación del Imperio hacia Skyrim y Roca Alta. Ysmir, consciente de que Tiber Septim parecía estar en dos lugares al mismo tiempo, trabaja en un segundo plano. Este periodo de gobierno equilibrado y diplomático, este súbito silencio hasta este momento desconocido en las tumultuosas historias de conquista talosiana, se explicarán más adelante. (La historia del asesinato está adornada. La creencia popular es que fue la garganta de Talos la que se cortó).

Los reinos humanos han sido conquistados, incluso Páramo del Martillo, supuestamente un lugar muy difícil de capturar. El Infrarrey quiere una invasión total, la oportunidad de combatir personalmente contra los espíritus extranjeros del viento, pero Tiber Septim se

lo deniega. Él ya ha pensado en un plan mejor, uno que servirá para legitimar su dominio. Cyrodiil está en el bando perdedor de una guerra civil, y se le invita a cambiar de bando. Al fin el Imperio puede girar la vista hacia los elfos.

El Infrarrey sigue presionando a Tiber Septim con la necesidad de conquistar Morrowind. El emperador no cree que sea tan buena idea, ya que conoce el poder del Tribunal. El Infrarrey quiere vengarse, y recuerda a Tiber Septim que su destino es conquistar a los elfos, e incluso al Tribunal. Arcto se postula en contra de la maniobra, pero Septim codicia el ébano de Morrowind, ya que necesita una fuente de capital para reconstruir Cyrodiil tras 400 años de guerra. El Infrarrey le argumenta que, a la muerte del Tribunal, Septim podrá robar su poder y usarlo contra los altos elfos, sin duda los enemigos más antiguos de Lorkhan, antes incluso que el Tribunal. La isla de Estivalia es lo último en que piensa Tiber Septim, e incluso entonces, tiene la intención de enviar a Zurin Arcto a ver al rey de Alinor para firmar la paz. La necesidad de ébano se impone en última instancia. El Imperio invade Morrowind y el Tribunal se rinde. Cuando una serie de condiciones del armisticio incluyen no solo una política de no interferencia con el Tribunal, sino también, a ojos del Infrarrey, una ratificación de sus creencias religiosas, Ysmir se enfurece y abandona el Imperio por completo. Esa era la traición de la que hablaban los Barbas Grises, o eso creía él.

Sin el poder del Infrarrey, el plan de conquistar Tamriel desaparece. "Habría sido bonito", piensa Septim, "pero preocupémonos de Cyrodill y de las naciones humanas. Ya hay una rebelión en Páramo del Martillo".

Pero las piezas del Numidium entran a cuentagotas. Tiber Septim, fascinado por los enanos, ordena a Zurin Arcto investigar ese gran artefacto, y al hacerlo, este descubre algunas de las historias de la guerra de la Montaña Roja. Descubre el motivo por el que se construyó el Numidium y parte de su potencial. Y lo que es más importante, descubre la posición del Infrarrey en la guerra. Pero Zurin Arcto trabaja sobre una planificación incompleta, ya que cree que es el corazón de Lorkhan lo que debe proporcionar energía al Numidium.

Mientras el entusiasmo por este descubrimiento crece en Zurin Arcto, Tiber Septim esclarece al fin la profecía. El Numidium es lo que necesita para conquistar el mundo, ya que ese es su destino. Se pone en contacto con el Infrarrey y le da la razón, le dice que deberían acabar con el Tribunal y que tienen que reunirse para trazar un plan. Mientras el Infrarrey estaba ausente, se dio cuenta del peligro de Dagoth-Ur, y era

necesario hacer algo. Pero necesita un ejército, y el antiguo vuelve a estar disponible. La trampa está colocada.

El Infrarrey acude y cae en una emboscada de los guardias Imperiales. Mientras se enfrenta a ellos, Zurin Arcto utiliza una gema de alma contra él. Con su último aliento, el corazón del Infrarrey atraviesa con un rugido el pecho del mago guerrero. Al final, todo el mundo muere, el Infrarrey vuelve a convertirse en cenizas y Tiber Septim aparece para hacerse con la gema de alma. Cuando el Consejo de Ancianos hace su aparición, les habla del segundo atentado contra su vida, esta vez urdido por su mago guerrero de confianza, Zurin Arcto, que había organizado un golpe de estado. Homenajea a los guardias muertos como héroes, incluso aquel que se convirtió en cenizas... y advierte a Cyrodiil de los problemas internos, aunque dice tener una solución para los externos. El Mantella.

El Numidium, aunque no es el dios que Tiber Septim y los dwemer esperaban (al fin y al cabo, el Infrarrey no era exactamente Lorkhan), cumple con su función. Después de actuar en la isla Estivalia, aparece una nueva amenaza, un pútrido hechicero no muerto que controla el cielo. Destroza el Numidium, pero este lo derriba con sus últimas sacudidas y no deja más que una mancha negra. El Mantella cae al mar, aparentemente para siempre.

Mientras tanto, Tiber Septim se corona a sí mismo primer emperador de Tamriel. Vive hasta que cumple los 108 años, siendo el hombre más rico de la historia. Todo lo relacionado con el principio de su reinado se reescribió, pero aún así, existen datos contradictorios acerca de lo que ocurrió en realidad, y surgen dudas como: ¿por qué Alcaire dice ser el lugar de nacimiento de Talos, si existen fuentes que afirman que provenía de Atmora? ¿Por qué Tiber Septim parece ser una persona diferente tras su primera serie de conquistas? ¿Por qué Tiber Septim traiciona a su mago guerrero? ¿El Mantella es el corazón del mago guerrero, o el corazón de Tiber Septim?

Pelagio I, que no está hecho de la misma pasta, sucede en el trono a su abuelo, Tiber Septim. Lo cierto es que se muestra nervioso en las provincias, y entonces surge un consejero.

"Yo era amigo de tu abuelo", dice el Infrarrey. "Me envía para ayudarte a gobernar el Imperio".

La herejía artúrica

FormId	skyrim.esm:01B25E
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B25E
Editor ID	Book2CommonTheArcturianHeresy
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyBookLarge02
Value (gold)	6
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	(none)
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook
Locations	1256
Leveled lists	12
Scripts	0

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