Vernacco y Bourlor

Vernacco y Bourlor

de

Tavi Dromio

Hallgerd entró en El jamón del rey aquella tarde de Loredas con su rostro teñido de tristeza. Mientras pedía una jarra de greef, sus compañeros Garaz y Xiomara se unieron a él con una preocupación moderadamente sincera.

"¿Qué te pasa, Hallgerd?", preguntó Xiomara. "Llegas más tarde de lo habitual y parece que te haya sucedido alguna tragedia. ¿Has perdido dinero, o a alguien muy cercano y querido?"

"No he perdido dinero", respondió Hallgerd con una mueca. "Pero he recibido un mensaje de mi sobrino en el que me comunicaba que mi primo Allioch ha muerto. Dice que es algo natural, porque era muy mayor. Allioch tenía diez años menos que yo".

"Vaya, es terrible. Aunque eso demuestra lo importante que es disfrutar de todas las oportunidades que nos brinda la vida, porque no sabes cuándo llegará tu momento", dijo Garaz, que había permanecido sentado en el mismo taburete de la esquina del ahumado bar durante las últimas horas. No era una persona consciente de sus defectos.

"De acuerdo, la vida es corta", afirmó Xiomara, "pero si me perdonáis un pensamiento sentimental, pocos de nosotros somos conscientes de la influencia que tendremos tras nuestra muerte. Quizá podamos consolarnos con eso. Por ejemplo, ¿os he contado la historia de Vernacco y Bourlor?"

"Creo que no", dijo Hallgerd.

"Vernacco era un daedra", dijo Xiomara mientras echaba unas gotas de flin a la chimenea para crear un ambiente propicio, "y, pese a que esta historia tuvo lugar hace muchos, muchos años, he de decir que todavía sigue siéndolo. Al fin y al cabo, ¿qué es el tiempo para los inmortales daedra?"

"En realidad", comentó Garaz interrumpiéndola, "creo que el concepto de inmortalidad..."

"Estoy tratando de ofrecerle a nuestro amigo una historia inspiradora ahora que la necesita", gruñó Xiomara, "y no dispongo de toda la maldita noche para contarla, si no te importa".

"No habréis oído hablar de Vernacco", continuó Xiomara, dejando a un lado el tema de la inmortalidad por el momento, "porque, incluso en la cúspide de su fama y su poder, se pensaba que no llegaba al nivel deseado en esos días. Está claro que esta falta de respeto lo enfurecía, y su reacción fue la típica de un daedra menor. Se puso a asesinar como un loco.

Enseguida se corrió la voz por todas las aldeas del oeste coloviano. Familias enteras habían sido masacradas, castillos destruidos y huertos y campos incendiados y malditos para que nunca volviera a crecer nada en ellos.

Para desgracia de los lugareños, las cosas empeoraron, ya que Vernacco comenzó a recibir visitas de una antigua rival proveniente de Oblivion. Era una seductora daedra llamada Horavatha que disfrutaba provocándolo para ver hasta qué punto podía enfadarlo.

"¿Crees que inundar una aldea es algo impresionante?", comentaba con desprecio.

"Intenta hundir un continente y puede que atraigas un poco la atención".

Vernacco podía enfadarse mucho. No consiguió hundir el continente de Tamriel, pero no porque no lo intentara.

Era necesario que algún héroe se enfrentara al loco daedra y, afortunadamente, había uno disponible.
Se llamaba Bourlor, y se decía que la diosa Kynareth lo había bendecido. Esa era la única explicación para su precisión inhumana con el arco y las flechas, ya que siempre daba en el blanco. Cuando era niño, traía por el camino de la amargura a sus frustrados tutores de tiro con arco. Le enseñaban a colocar los pies, a colocar la flecha, el agarre correcto de la cuerda y el mejor método para soltarla. Él ignoraba todas las normas y, de alguna forma, la flecha siempre cogía una ráfaga de viento y volaba hasta dar directamente en su objetivo. No importaba que el blanco estuviera en movimiento o parado, a corta distancia o a varios kilómetros. Lo que quisiera atravesar con su flecha,

lo acababa atravesado.
Bourlor respondió a la llamada del alcalde de una de las ciudades cuando este le pidió ayuda. Desgraciadamente, no era tan buen jinete como arquero. Mientras cabalgaba por el bosque hacia la ciudad del alcalde, un lugar llamado Evensacon, Vernacco ya estaba asesinando a toda la población. Horavatha lo observaba mientras trataba de reprimir un bostezo.

"Asesinar al alcalde de una pequeña ciudad no va a colocarte entre los personajes famosos, ¿sabes? Lo que necesitas es un gran campeón al que vencer. Alguien como Ysgramor o Pelinal Descarga Blanca o..." miró a la silueta que salía del bosque, "¡ese tipo!"

"¿Quién es?", gruñó Vernacco mientras mordía el cuerpo convulsionado del alcalde.

"El mejor arquero de Tamriel. Nunca falla".

Bourlor tensó su arco y apuntó al daedra. Durante un instante, Vernacco sintió ganas de reír, pues el tipo ni siquiera apuntaba recto, pero su sentido de supervivencia estaba muy desarrollado. Había algo en la mirada segura de aquel hombre que convenció al daedra de que Horavatha no estaba mintiendo. Cuando la saeta salió del arco, Vernacco desapareció tras una ráfaga de llamas.

La flecha impactó en un árbol. Bourlor se quedó mirando, atónito. Había fallado un blanco.
En Oblivion, Vernacco estaba rabioso. Huir de un hombre mortal de ese modo... ni siquiera el diablillo más vil habría sido tan cobarde. Se había exhibido como la criatura débil y asustadiza que era. Mientras pensaba en las medidas que debía poner en práctica para salvar la situación, su cara se encontró con la rodilla del príncipe daedra más temido, Molag Bal.

"Nunca esperé demasiado de ti, Vernacco", bramó el gigante, "pero has demostrado con creces tu valía. Has demostrado a las criaturas de Mundus que los daedra son más poderosos que las bendiciones de sus dioses".

El resto de los habitantes de Oblivion se mostraron rápidamente de acuerdo con el punto de vista de Molag Bal, como hacían siempre. Después de todo, los daedra siempre son muy sensibles en lo que se refiere a sus diversas derrotas a manos de adalides mortales. Vernacco fue proclamado la Bestia Escurridiza, el Imperseguible, el Intocable, la Perdición de Rynareth. Se empezaron a construir capillas en su honor en

los rincones más remotos de Morrowind y Skyrim.
Entretanto, ahora que se había descubierto que Bourlor también podía fallar, nunca lo volvieron a llamar para que rescatara una aldea. Se encontraba tan abatido por no haber dado en el blanco que se convirtió en un ermitaño y nunca más volvió a tensar su arco. Unos meses después, murió. Nadie lo lloró ni lo recordó.

"¿Crees realmente que este relato me va a animar?", preguntó Hallgerd incrédulo.
"He oído que el Rey Gusano cuenta historias más inspiradoras".

"Espera", sonrió Xiomara, "aún no he terminado".

Durante un año, Vernacco estuvo encantado al ver cómo su leyenda crecía y su nuevo culto se extendía desde su hogar en Oblivion. Además de ser un cobarde con tendencia a entrar en una rabia asesina, también era una criatura perezosa. Sus seguidores contaban relatos de cómo su maestro esquivaba las saetas de miles de arqueros, sobre cómo atravesaba los océanos sin mojarse y sobre miles de proezas que él preferiría no tener que demostrar en persona. La verdadera historia de su ignominiosa retirada ante Bourlor afortunadamente cayó en el olvido.

Horavatha, con cierto deleite, fue quien le llevó las malas noticias. Él se había regocijado porque se sintiera celosa de su creciente reputación y así ella, con una cruel sonrisa, le dijo: "Tus capillas están siendo atacadas".

"¿Quién se atreve?", bramó él.

"Todo el que pasa frente a ellas en la tierra siente la necesidad de tirarles una piedra", ronroneó Horavatha. "No puedes culparlos. Después de todo, esos lugares representan al Intocable. ¿Cómo se puede esperar que alguien se resista a semejante objetivo?"
Vernacco miró a través del velo el mundo de Mundus y vio que aquello era cierto. Una de sus capillas en el oeste coloviano estaba rodeada por un gran pelotón de soldados mercenarios que disfrutaban arrojando piedras. Sus fieles se acurrucaban dentro, rezando para que se produjera un milagro.

En menos de un segundo, apareció ante los mercenarios, tan rabioso que su sola visión aterrorizaba. Huyeron al bosque antes de que tuviera siquiera la oportunidad de asesinar a alguno. Sus fieles abrieron de golpe la puerta de madera de la capilla y se arrodillaron sintiendo una mezcla de alegría y miedo. Su rabia se disolvió. De pronto, una piedra le golpeó.

Y después otra. Se volvió para enfrentarse a sus atacantes, pero el aire se llenó de rocas repentinamente.

Vernacco no conseguía divisarlos, aunque oyó cómo los mercenarios del bosque se reían diciendo: "¡Ni siquiera trata de apartarse!"

"¡Es imposible no darle!", comentó otro riéndose a carcajadas.

Rugiendo de humillación, el daedra se vio obligado a entrar en el templo, perseguido por sus atacantes. Una de las piedras cerró la puerta tras él, que le golpeó en la espalda. Su cara cambió, la rabia y la vergüenza desaparecieron para dar paso al dolor. Se volvió temblando hacia sus fieles, que se acurrucaban entre las sombras del templo, con su fe hecha pedazos.

"¿De dónde sacasteis la madera para construir esta capilla?", refunfuñó Vernacco.

"La mayor parte de un grupo de arbolillos cercanos a la aldea de Evensacon", dijo el sumo sacerdote encogiéndose de hombros.

Vernacco asintió. Cayó hacia delante, mostrando la profunda herida de su espalda. Una punta de flecha oxidada que estaba hundida en una veta de la madera de la puerta se había soltado con el golpe y lo había atravesado. El daedra desapareció en un torbellino de polvo.

Los templos quedaron abandonados poco después, aunque Vernacco resurgió durante un breve periodo de tiempo como patrón espiritual de las limitaciones y la impotencia, antes de que su recuerdo se desvaneciera para siempre. La leyenda de Bourlor tampoco llegó nunca a ser muy conocida, pero siempre hay alguien como yo que relata la historia. Además, tenemos la ventaja de conocer lo que el Gran Arquero nunca llegó a saber en su lecho de muerte... que después de todo, su última flecha acertó en el blanco".

Vernacco y Bourlor

FormId	skyrim.esm:01B27A
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B27A
Editor ID	Book2CommonVernaccusandBourlor
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	1252
Leveled lists	12
Scripts	0

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