# Batalla de la Montaña Roja

# La Batalla de la Montaña Roja

# y

# el auge y la caída del Tribunal

[Lo que sigue es la transcripción de las palabras de lord Vivec, dirigidas a un monje disidente, Malur Omayn, que se enfrentó a él por las tradiciones cenicias que rodeaban la batalla de la Montaña Roja y por las profecías de los nerevarinos, y los magistrados de la Inquisición cuyos nombres no conocemos y que se unieron al interrogatorio realizado por Vivec al monje disidente.]

¿Quién puede recordar con claridad los acontecimientos del pasado? Pero me has pedido que te cuente, usando mis propias palabras, los acontecimientos que rodearon la Batalla de la Montaña Roja, el nacimiento del Tribunal y las profecías de un Nerevar renacido. Aquí está lo que puedo contarte.

Cuando los chimer abandonaron por primera vez los rebaños y las tiendas de sus ancestros nómadas y construyeron las Grandes Casas, amábamos a los daedra y los adorábamos como dioses. Pero nuestros hermanos, los dwemer, despreciaban a los daedra, y se burlaron de nuestros absurdos rituales, prefiriendo en su lugar los dioses de la Razón y la Lógica. Así, los chimer y los dwemer estaban siempre enzarzados en una amarga contienda, hasta que llegaron los nórdicos e invadieron Resdayn. Solo entonces los chimer y los dwemer dejaron a un lado sus rencillas y se unieron para expulsar a los invasores.

En cuanto los nórdicos fueron expulsados, el general Nerevar de los chimer y el general Dumac de los dwemer, que habían aprendido a estimarse y respetarse, decidieron hacer las paces entre sus pueblos. En aquella época yo era solo un joven consejero de Nerevar, y la reina de Nerevar, Almalexia, y su otro consejero favorito, Sotha Sil, siempre dudaron de que tal paz pudiera sobrevivir mucho tiempo, dadas las amargas disputas entre los chimer y los dwemer. No obstante, mediante negociaciones y renuncias, Nerevar y Dumac de alguna forma consiguieron preservar una paz frágil.

Pero cuando Dagoth Ur, señor de la Casa Dagoth, y amigo de confianza tanto de Nerevar como de los dwemer, nos trajo pruebas de que el Alto Ingeniero Kagrenac de los dwemer había encontrado el Corazón de Lorkhan, que había descubierto cómo acceder a sus poderes y que trataba de construir un nuevo dios, una burla contra la fe chimer y también un arma temible, todos instamos a Nerevar a que declarase la guerra a los enanos y a que destruyera esta amenaza contra las creencias y la seguridad de los chimer. Nerevar estaba muy preocupado, así que acudió a Dumac y le preguntó si lo que había dicho Dagoth Ur era cierto. Pero Kagrenac se dio por ofendido y le preguntó a Nerevar que quién se creía que era para juzgar los asuntos de los dwemer.

Nerevar se quedó aún más preocupado, y peregrinó a Holamayan, el templo sagrado de Azura. Azura le confirmó que todo lo que había dicho Dagoth Ur era cierto y que la creación de un Nuevo Dios de los dwemer debía evitarse a cualquier precio. Cuando Nerevar regresó y nos contó lo que le había dicho la diosa, sentimos confirmados nuestros juicios, y nuevamente le aconsejamos ir a la guerra, reprendiendo a Nerevar por su ingenua confianza en la amistad y recordándole su deber de proteger la fe y la seguridad de los chimer contra la irreverencia y las peligrosas ambiciones de los dwemer.

Entonces Nerevar fue a Páramo de Vvarden una última vez, esperando que se pudiera preservar la paz nuevamente con negociaciones y concesiones. Pero esta vez los amigos Nerevar y Dumac discutieron amargamente, y como resultado los chimer y los dwemer fueron a la guerra.

Los dwemer estaban bien defendidos en su fortaleza de la Montaña Roja, pero la astucia de Nerevar hizo que la mayor parte del ejército de Dumac saliera al campo de batalla, quedando inmovilizado en él mientras Nerevar, Dagoth Ur y un pequeño grupo de compañeros se abrían paso para entrar en la Cámara del Corazón mediante medios secretos. Allí, Nerevar, el rey chimer, se encontró con Dumac, el rey enano, y los dos se desplomaron debido a terribles heridas y debilitadoras magias. Con Dumac caído, y viéndose amenazado por Dagoth Ur y los demás, Kagrenac volvió sus herramientas al Corazón, y Nerevar dijo que vio a Kagrenac y a todos sus compañeros dwemer desaparecer al mismo tiempo del mundo. En ese instante, los dwemer de todas partes desaparecieron sin dejar rastro alguno. Pero las herramientas de Kagrenac permanecieron, y Dagoth Ur se apoderó de ellas y se las llevó a Nerevar, diciendo: "Ese idiota de Kagrenac ha destruido a su propio pueblo con estas cosas. Deberíamos destruirlas aquí mismo, para que no caigan en malas manos".

Pero Nerevar estaba determinado a consultarlo con la reina y con sus generales, quienes habían anticipado que esta guerra se produciría y cuyo consejo no quería volver a ignorar. "Le preguntaré al Tribunal lo que debemos hacer con ellas, pues ellos han sido quienes han mostrado la sabiduría que yo no tuve. Permanece aquí, leal Dagoth Ur, hasta mi regreso". Así le pidió Nerevar a Dagoth Ur que protegiera las herramientas y la Cámara del Corazón hasta su retorno.

Entonces Nerevar fue llevado hasta nosotros, que esperábamos en las laderas de la Montaña Roja, y nos contó todo lo que había ocurrido en ella debajo de nuestros pies. Lo que Nerevar dijo fue que los dwemer habían utilizado herramientas especiales para convertir a su gente en inmortal y que el Corazón de Lorkhan guardaba increíbles poderes. [Solo más tarde supimos por los demás presentes que Dagoth Ur pensó que los dwemer habían sido destruidos, no convertidos en inmortales. Y nadie sabe con seguridad lo que ocurrió allí.]

Tras oír a Nerevar, ofrecimos nuestro consejo tal como nos pidió, y propusimos lo siguiente: "Deberíamos preservar estas herramientas para garantizar el bienestar del pueblo chimer. Quién sabe, tal vez los dwemer no se hayan marchado para siempre, sino que simplemente han sido transportados a algún dominio lejano del que podrían retornar algún día para nuevamente amenazar nuestra seguridad. Por lo tanto, tenemos que conservar estas herramientas para estudiarlas junto con sus principios, y que así las generaciones venideras puedan estar a salvo".

Y aunque Nerevar hizo saber sus graves dudas al respecto, estuvo dispuesto a acatar nuestro consejo con una condición: que todos jurásemos juntos y solemnemente por Azura que las herramientas nunca se utilizarían de la forma profana que los dwemer habían pretendido. Todos aceptamos de inmediato, y realizamos nuestros juramentos solemnes al dictado de Nerevar.

Entonces fuimos con Nerevar de vuelta a la Montaña Roja y nos reunimos con Dagoth Ur, que rechazó entregarnos las herramientas diciendo que eran peligrosas y que no podíamos tocarlas. Dagoth Ur se mostraba irracional, insistiendo en que esas herramientas solo se le podían confiar a él, y entonces llegamos a la conclusión de que manipularlas le había afectado de alguna forma, pero ahora tengo la certeza de que había descubierto en secreto su poder y había llegado confusamente a la conclusión de que debía quedárselas para sus propios fines. Entonces Nerevar y nuestra guardia recurrieron a la fuerza para recuperar las herramientas. De alguna forma, Dagoth Ur y sus criados escaparon, pero nos hicimos con las herramientas y se las entregamos a

Sotha Sil para que las estudiase y las custodiase.

Durante algunos años respetamos los juramentos hechos por Azura ante Nerevar, pero en ese tiempo, secretamente, Sotha Sil probablemente estudió las herramientas y adivinó sus misterios. Al fin, acudió a nosotros con la visión de un nuevo mundo de paz, con justicia y honor para los nobles, y salud y prosperidad para los plebeyos, con los miembros del Tribunal como guías y patrones inmortales. Y dedicándonos a esta visión de un mundo mejor, peregrinamos a la Montaña Roja y nos transformamos con el poder de las herramientas de Kagrenac.

Inmediatamente después de completar los rituales y comenzar a descubrir nuestros recién adquiridos poderes, Azura apareció y nos maldijo por haber olvidado nuestro juramento. Mediante sus poderes proféticos, nos aseguró que su adalid Nerevar, fiel a su juramento, volvería para castigarnos por nuestra perfidia y para asegurarse de que un conocimiento tan profano nunca volvería a usarse para burlarse de los dioses y desafiar su voluntad. Pero Sotha Sil le respondió así: "Los viejos dioses son crueles y arbitrarios, además de distantes con las esperanzas y temores de los mer. Tu época ha pasado. Somos los nuevos dioses, nacidos de carne y hueso, sabios y comprensivos con la necesidad de nuestro pueblo. Ahórrate las amenazas y reprimendas de tu espíritu voluble. Somos valientes y vigorosos, y no te temeremos".

Y entonces, en ese momento, todos los chimer se convirtieron en dunmer, y nuestras pieles tomaron el color de la ceniza y nuestros ojos el color del fuego. Por supuesto, en aquel momento solo sabíamos que esto nos había ocurrido a nosotros, pero Azura dijo: "Esto no es obra mía, sino vuestra. Habéis elegido vuestro destino y el destino de vuestro pueblo. Todos los dunmer compartirán vuestro destino desde ahora hasta el fin de los tiempos. Os creéis dioses, pero estáis ciegos, y todo será oscuridad". Y Azura nos dejó solos, en la oscuridad, y todos tuvimos miedo, pero pusimos buena cara y nos dirigimos a la Montaña Roja para construir el nuevo mundo de nuestros sueños.

El nuevo mundo al que dimos forma fue glorioso y generoso, y la adoración de los dunmer fue ferviente y agradecida. Al principio los dunmer tuvieron miedo de sus nuevas caras, pero Sotha Sil habló con ellos y les explicó que no era una maldición, sino una bendición que señalaba el cambio en su naturaleza, y el favor especial del que podrían gozar como Nuevos Mer, nunca más bárbaros temblorosos ante fantasmas y espíritus, sino mer civilizados, que hablaban directamente a sus patrones y amigos inmortales, las tres caras del Tribunal. Y todos nos sentimos inspirados por las palabras y la visión de Sotha Sil, que nos dieron ánimos. Con el tiempo, elaboramos las costumbres y las

instituciones de una sociedad honorable y justa, y la tierra de Resdayn conoció durante milenios una paz, igualdad y prosperidad desconocidas para otras razas salvajes.

Sin embargo, Dagoth Ur había sobrevivido bajo la Montaña Roja. Incluso cuando la luz de nuestro valiente nuevo mundo brillaba con más fuerza que nunca, bajo la Montaña Roja se reunía la oscuridad, una oscuridad con un cercano parentesco a la luz brillante que Sotha Sil extraía del Corazón de Lorkhan con las herramientas de Kagrenac. Al ir creciendo la oscuridad, nosotros luchamos contra ella y creamos muros para contenerla, pero nunca pudimos destruirla, pues la fuente de tal oscuridad era la misma fuente de nuestra divina inspiración.

Y en estos últimos días de Morrowind, reducida a una provincia subyugada del Imperio Occidental, con la gloria del Templo desvaneciéndose y viendo cómo la marea oscura se alza desde la Montaña Roja, recordamos a Azura y su promesa de la vuelta de su adalid. Hemos esperado, ciegos y en tinieblas, meras sombras desprovistas de nuestra ardiente visión, avergonzados de nuestra insensatez, temerosos por nuestro juicio y ansiando nuestra redención. No sabemos si esa persona venida de fuera que declara estar llevando a cabo las profecías de los nerevarinos es nuestro viejo compañero Nerevar renacido, o si se trata de una mera marioneta del emperador, un subalterno de Azura o una jugada del destino. Pero insistimos en que te mantengas fiel a la doctrina del Templo y que te ajustes a las constricciones que separan a los escritos sagrados de los apócrifos, y que no hables de lo que no hay que hablar abiertamente. Actúa como debe actuar un sacerdote leal, de acuerdo con los votos de obediencia a los cánones y archicánones, y todo te será perdonado. Desobedéceme, y sabrás lo que es hacerle frente a un dios.

-- Vivec

# Batalla de la Montaña Roja

| | |
|---|---|
| **FormId** | skyrim.esm:02F83C |
| **Owning plugin** | skyrim.esm |
| **Local FormId** | 02F83C |
| **Editor ID** | SkillBlock5 |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | HighPolyBasicBook04 |
| **Value (gold)** | 50 |
| **Type** | Book or tome |
| **Weight** | 1 |
| **Can be taken** | Yes |
| **Teaches** | Skill: Bloquear |
| **Inventory description** | (none) |
| **Keywords** | VendorItemBook, GiftWarriorSpecial |
| **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.