# Guía del explorador de Skyrim

# Una guía del explorador de Skyrim

de

Marcio Carvain,

Vizconde de Bruma

Demasiado a menudo los nobles que nos visitan desde Cyrodiil ven poco más de Skyrim de lo que pueden apreciar desde su carruaje. Es cierto que esta provincia basta y sin civilizar está lejos de ser acogedora, pero también es un lugar de una belleza feroz y salvaje, con grandes vistas e inspiradoras maravillas naturales que aguardan a aquellos que tengan la voluntad de buscarlas y la educación necesaria para apreciarlas verdaderamente. Si deseas ver Skyrim por ti mismo, te recomiendo que des comienzo a tu aventura del mismo modo en que lo hice yo: buscando piedras del destino.

Sin duda el nombre te desconcierta, como a mí me desconcertó una vez. Los habitantes de la provincia y las gentes de las aldeas tienen toda clase de oscuros relatos sobre estos antiguos monumentos. Historias de rituales nigrománticos y espíritus caídos, de grandes y terribles poderes conferidos a cualquiera que se atreva a tocarlos.

Las historias son, como una vez me dijo el jarl Igrof, "un montón de mierda de mamut". Un poco grosero, pero queda claro.

Para estar seguro, mantén a tus guardias contigo todo el tiempo; no se debe tomar a la ligera a los bandidos ni a los animales salvajes. Pero no hay nada que temer de las propias rocas. Justo lo contrario: su proximidad a las ciudades y carreteras las convierten en el destino ideal para el explorador novato, y muchas pueden jactarse de unas espectaculares vistas que harán que el viaje valga la pena.

Para abrirte el apetito, aquí tienes cuatro de esos lugares:

La mayoría de los viajeros entran en Skyrim a través de Helgen, la "puerta al norte". Si te encuentras en esta antigualla de cobertizo, considera cabalgar una tarde hacia el norte, por la carretera, mientras discurre

acantilado abajo hasta el extremo este del lago Ilinalta. Justo al lado del camino, en un risco, se encuentran las tres piedras guardianas, la mayor concentración de menhires de toda Skyrim. Allí, la vista del lago en la puesta de sol es sencillamente sublime.

Los visitantes que vengan de Cheydinhal atravesarán Riften, ciudad de intriga y robos desde los días de Tiber Septim. Si buscas aventuras en la Grieta, abandona la ciudad por la puerta sur y contempla el risco que se erige hacia esa dirección. En lo alto descansa la piedra sombría, un símbolo apropiado para una ciudad de ladrones.

Carrera Blanca es el corazón de Skyrim, y su imponente palacio rivaliza incluso con los grandes castillos de Cyrodiil. Pero si te cansas de la hospitalidad del jarl, otra aventura te espera unas cuantas horas al este de la ciudad, por el camino que se eleva sobre la cañada del río Blanco. Se puede encontrar la piedra ritual en lo alto de la solitaria colina que se erige en el lado norte del camino situada en un monumento antiguo. Tómate tu tiempo para empaparte de la increíble vista de Carrera Blanca, la tundra y la cañada desde este punto único.

Los exploradores más experimentados tal vez quieran visitar Markarth, la antigua ciudad de piedra situada más lejos, al oeste. La reciente rebelión de los Renegados ha hecho que el viaje por la Cuenca sea peligroso, pero para aquellos determinados a buscar la aventura a cualquier coste, se puede encontrar otra piedra al este de la ciudad, asentada en la montaña sobre la mina de Kolskeggr. Aunque la escalada es difícil, llegar a la cima es un hito del que cualquier explorador se enorgullecería.

Se pueden encontrar otras piedras en Skyrim; yo mismo he visto varias más, colocadas en los picos montañosos más remotos, o coronadas por la niebla entre las ciénagas del norte. Pero la verdadera alegría de la exploración es el descubrimiento, así que te dejo el resto a ti. Que los Ocho guíen tus pasos.

# Guía del explorador de Skyrim

| | |
|---|---|
| **FormId** | skyrim.esm:083B38 |
| **Owning plugin** | skyrim.esm |
| **Local FormId** | 083B38 |
| **Editor ID** | Book2CommonExplorersGuideToSkyrim |
| **Inventory image** | (none) |
| **Menu art** | HighPolyBasicBook04a |
| **Value (gold)** | 8 |
| **Type** | Book or tome |
| **Weight** | 1 |
| **Can be taken** | Yes |
| **Teaches** | (none) |
| **Inventory description** | (none) |
| **Keywords** | VendorItemBook |
| **Locations** | 1257 |
| **Leveled lists** | 12 |
| **Scripts** | 1 |

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