

CAPÍTULO 1
“EL GLADIADOR”



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Grok.com - Copyright reserved)

La bella ciudad de Jinvanados

LIPICIEI



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Grok.com - Copyright reserved)

[Edad de los reyes dorados] Puertos de Jinvanados

[U1|D1|E3|E46] 13401 urmak¹ – 2° hal² – 1° thoke³ – 4° hahm⁴ – 4° vlimh⁵

Este mundo, estas tierras, la gran tierra roja o las tierras de Runkar, como se la conoce coloquialmente, es un lugar de gran riqueza cultural y geográfica. Rellena de reinos y feudos, algunos humildes y pequeños como los del norte, otros enormes y suntuosos como el gran reino Khamli. En las costas del sur de estas tierras rojas, se encuentra el páramo tropical del reino de Jinvanados, también conocido como el reino dorado. Este reino es gobernado por la reina dorada, o la madre dorada y es sede de la afamada orden dorada,

¹ **Urmak.** (Lheidonhan, pronunciación: “Urmac”) (Fisiconomía, abreviación “u”) (Sustantivo, plural “Urmakn”) **1.** Unidad irregular que nombra el ciclo completo del planeta alrededor de su sistema estelar. Equivale a doscientos ochenta y nueve hahm, veinticuatro thoken u ocho haln. Suele tener una forma irregular cada seis urmakn con un hahm extra.

² **Hal.** (Lheidonhan, pronunciación: “Al”) (Fisiconomía, abreviación “hal”) (Sustantivo, plural “Haln”) **1.** Unidad irregular que nombra un grupo de tres thoken o treinta y seis hahm. Un concepto que junta la idea de estación y mes. Cada uno de los ocho haln representan cada una de las ocho temporadas o estaciones de clima distinguido de Akinov.

³ **Thoke.** (Lheidonhan, pronunciación: “T-oque”) (Fisiconomía, abreviación “t”) (Sustantivo, plural “Thoken”) **1.** Unidad irregular que nombra a un grupo de doce hahm, similar a la semana que coincide con el ciclo lunar de Lhikum.

⁴ **Hahm.** (Lheidonhan, pronunciación: “A-m”) (Fisiconomía, abreviación “h”) (Sustantivo, plural “Hahm”) **1.** Unidad irregular que nombra un día completo del planeta. La suma diurna y nocturna del día equivale a doce vlimhn.

⁵ **Vlimh.** (Lheidonhan, pronunciación: “Vlim-m”) (Fisiconomía, abreviación “v”) (Sustantivo, plural “Vlimhn”) **1.** Unidad irregular que nombra a una doceava fracción del día completo, seis de ellos son diurnos propiamente y seis son nocturnos, de ahí que doce vlimhn forman un día íntegro o una jornada completa

o la orden de los paladines dorados. La ciudad de Jinvanados es inmensa y cosmopolita, con una gran actividad portuaria, pesquera y comercial. Barcos de todos orígenes llegan a la ciudad, enriqueciendo su cultura y confirmándola como la joya dorada de las convulsiones tierras rojas. Jinvanados es una ciudad que reluce en sus detalles exquisitos, elaborados y dorados. El mármol, el pan de oro, los productos duros del mar, la madera, el vidrio, los metales vulgares y la roca se combinan para crear un estilo de ciudad muy exquisito y reluciente, lleno de luces y reflejos. La cultura de Jinvanados es un delicioso resultado de una cultura casi totalmente solhuk y la persistente presencia ancestral de los solhukn adoradores del gran dios sol llamado Fhorko con algo de reciente influencia amvisi. Esta rica herencia cultural se refleja en la arquitectura, el arte, la música y la gastronomía de la ciudad, haciendo de Jinvanados un lugar verdaderamente único y fascinante.

En la ciudad dorada de Jinvanados, los salvajes juegos de los coliseos y las arenas son una realidad que ha sido adoptada con entusiasmo por sus actuales pobladores. Aunque esta tradición no es originaria de Jinvanados, sino que fue traída por los amvisin del norte, de las montañas, hace mucho tiempo, la ciudad ha hecho más suyos estos terribles espectáculos, ahora símbolo de la prosperidad dorada de los solhuk. Los gladiadores se enfrentan a muerte en las arenas, mientras la chusma se deleita con el derramamiento de sangre y la violencia. A pesar de la crudeza de estos juegos, los habitantes de Jinvanados los aman profundamente y los consideran una parte integral de su cultura y tradición.

La emoción y la adrenalina que se viven en las arenas son incomparables y la multitud se deja llevar por la pasión y el entusiasmo mientras contempla los combates a muerte. Los gladiadores, por su parte, se convierten en héroes o villanos, dependiendo de su habilidad y su suerte en la arena. En Jinvanados, los juegos de las arenas son una forma de entretenimiento, una manera de escapar de la rutina diaria y sumergirse en un mundo de emoción y excitación. Y aunque pueden parecer crueles y brutales, se han convertido en una parte fundamental de la identidad y la cultura de la ciudad dorada, la joya costera.

En los coliseos de gladiadores, el rugido de la multitud llena el aire mientras los mejores guerreros del mundo se reúnen para demostrar su valía en el campo de batalla. Soldados veteranos, endurecidos por años de combate, se enfrentan a mercenas experimentadas, grupos de mercenarios que han luchado en innumerables batallas y han sobrevivido para contarlo. Entre estas mercenas se encuentran los "Jabatn de oro", un grupo de guerreros legendarios que han luchado en las batallas más sangrientas del imperio. Su líder, el temible guerrero Kael, es conocido por su habilidad con la espada y su falta de misericordia en el campo de batalla. Cazadores furtivos y asesinos silenciosos también se unen a la lucha, utilizando sus habilidades letales para intentar derrotar a sus oponentes. Cada uno de ellos tiene un objetivo claro: Hacerse con premios, tesoros, fama, gloria o, simplemente, libertad. La emoción es palpable mientras los gladiadores se preparan para la batalla. El sonido de las espadas siendo afiladas, el crujir de la armadura tensando el cuero que lleva debajo y el rugido de los animales salvajes que serán lanzados al campo de batalla, todo contribuye a crear un ambiente eléctrico.

Los espectadores, ansiosos por ver la sangre y la acción, se apretujan en las baldosas del coliseo, listos para presenciar el espectáculo más emocionante de su vida. Los jueces, vestidos con togas y coronas de tulo, se sientan en sus tronos, listos para declarar al vencedor. La batalla está a punto de comenzar. Los gladiadores se enfrentan en el centro del coliseo, sus ojos brillando con determinación y ambición. Solo uno de ellos saldrá victorioso. ¿Quién será el luchador más poderoso de todos los tiempos? La multitud contiene el aliento mientras la batalla comienza. En los torneos de gladiadores, la emoción y la adrenalina llenan el aire mientras los luchadores más habilidosos y feroces del mundo se enfrentan en un combate sin cuartel. Estos guerreros, provenientes de todos los rincones del mundo, perciben el olor de la sangre y se preparan para darlo todo en la arena. Son grandes y fuertes, o pequeños y ágiles, cada uno con su propio estilo y técnica de lucha. Algunos están armados con equipo exótico, como espadas curvas y escudos

ornamentados, mientras que otros llevan fabulosas piezas convencionales de guerra, armaduras brillantes y lanzas pesadas.

A veces, es un guerrero contra otro, un duelo intenso y personal en el que solo uno puede salir victorioso. Otras veces, es un grupo contra otro, una batalla épica en la que la estrategia y la coordinación son clave para el éxito. Pero no siempre es una simple confrontación. A veces, los gladiadores montan un espectáculo muy elaborado, con acrobacias y habilidades que dejan al público boquiabierto. Y en ocasiones, incluso montan criaturas feroces y exóticas, para enfrentar a sus oponentes.

Pero hay algo más. Algunos de estos gladiadores no son than. Son mestizos o criaturas que, en otros lugares más simples, son leyenda, con habilidades y fuerzas sobrenaturales. Son los más temidos y respetados de todos, su presencia en la arena es un espectáculo en sí mismo. La multitud se apretuja en los asientos, ansiosa por ver la sangre y la acción. Los jueces se sientan en sus tronos, listos para declarar al vencedor.

En estos torneos sangrientos, los luchadores se enfrentan con ferocidad, ansiosos por ascender en la jerarquía y alcanzar el premio final. El sistema es brutal y despiadado, inspirado en las tradiciones de los bárbaros del desierto, los temibles raughn. A medida que los luchadores ganan y matan, se acercan cada vez más al objetivo final: Un gran tesoro que les espera al final del camino. Pero no siempre es sólo una cuestión de riqueza. A veces, el premio es la libertad, la oportunidad de escapar de una vida de esclavitud u opresión. Otras veces, el premio es la gloria y la fama.

Los luchadores que alcanzan la cima de la jerarquía son venerados como héroes, su nombre conocido en todas partes. Pero también hay un lado oscuro: la infamia. Los luchadores que fracasan o que se comportan de manera deshonrosa son despreciados y olvidados. En este mundo cruel y despiadado, solo los más fuertes y astutos pueden sobrevivir. Los luchadores deben ser capaces de adaptarse, de pensar en sus pies y de luchar con todo su ser para alcanzar el premio final. ¿Quién será el próximo en alcanzar la cima? Solo el tiempo lo dirá.

La multitud se apretuja en el estadio, ansiosa por presenciar el momento culminante del torneo. La tensión es palpable mientras los luchadores se enfrentan en la batalla final. Finalmente, después de una lucha intensa, solo uno queda en pie. La chusma, compuesta por personas de todas las clases sociales, se levanta de sus asientos y comienza a gritar y a aplaudir. El absoluto campeón, cubierto de sudor y polvo, sonríe triunfalmente mientras levanta los brazos en victoria. La multitud se acerca, ansiosa por tocar al campeón, por sentir su gloria y su fama. Lo alzan en brazos, llevándolo en procesión por el estadio mientras la gente grita su nombre y lo aclama como héroe. El campeón, rodeado de admiradores y seguidores, se siente invencible. Su nombre será recordado durante mucho tiempo, hasta que llegue el nuevo campeón que lo desafíe y lo supere. Pero por ahora, es el rey, el dueño de la fama y la gloria. La celebración continúa, con música, baile y comida. La chusma se divierte, olvidando por un momento sus problemas y preocupaciones. El campeón, rodeado de su gente, se siente agradecido y honrado por la adoración que recibe. Pero en el fondo, sabe que la gloria es efímera. Que pronto llegará un nuevo desafío, un nuevo rival que lo pondrá a prueba. Y que deberá estar preparado para defender su título y su reputación.

La ciudad de Jinvanados es este destino legendario, conocido en todos los rincones del mundo por estos emocionantes torneos en las arenas de sus majestuosos coliseos, entre otras cosas opacadas, como la corona dorada o su formidable ejército de paladines. Por eso, viajeros de todas partes acuden a esta ciudad, ansiosos por presenciar o participar en estos eventos espectaculares. Monturas de todas las razas y especies, desde los majestuosos vanimon de guerra hasta los rápidos y ágiles rodan, llegan a la ciudad con sus jinetes, listos para competir en las arenas. Embarcaciones de todos los tamaños y tipos, desde pequeñas barcas de pesca hasta grandes navíos de guerra, atracan en los muelles de Jinvanados, trayendo consigo a aventureros y espectadores de todos los confines del

mundo, además de un sinfín de buscavidas con oficios que circundan el negocio de la lucha en las arenas.

La ciudad se llena de vida y color durante los torneos, con vendedores ambulantes ofreciendo todo tipo de mercancías, desde armas y armaduras hasta comida y bebida. Los ciudadanos de Jinvanados se unen a los visitantes para disfrutar del espectáculo, creando una atmósfera mística y emocionante que es única en el mundo. En medio de tanto bullicio y emoción, los competidores se preparan para enfrentarse en las arenas, listos para demostrar su habilidad y valentía frente a la multitud. Los torneos de Jinvanados son una experiencia que no se puede perder, un evento que atrae a la gente de todas partes del mundo y la deja con un recuerdo inolvidable.

En este mundo mayormente de amvisin y solhukn, un joven vetian llega al gran reino dorado de Jinvanados y no puede evitar sentirse algo melancólico de Jok y las tierras amarillas del sur al otro lado del mar dorado. En la tarde llega junto a otros en el barco MUSAQI proveniente de Jok, lleno de bienes exóticos que solo se pueden traer de las sagradas tierras amarillas del sur, varios comerciantes descienden del barco y empiezan los trabajos de estibaje y mercadeo, con ellos también llegaron algunos tipos con menos pinta de mercaderes, más bien mercenarios, vagabundos, cazafortunas, peculiares viajeros. Estos extraños artistas del combate de varios clanes, descienden en el puerto de Durak Apelbarth de la gran ciudad dorada de Jinvanados. Todos parecen ser amigos, pero una austera cara no parece unirlos en amistad, cada quien busca la vida por su lado, se separan en el puerto ni bien descienden del gran MUSAQI, una exótica pieza naval. Los estibadores y transeúntes de la ciudad, los ven con sorpresa y curiosidad.

El puerto es un extraño lugar para estos forasteros, la gran ciudad dorada es activa, elegante, tropical y acogedora. Los forasteros sienten esto con extrañeza mientras se distribuyen solitarios por la ciudad. Auntar, el joven vetian que viene con ellos, mira a la gente en las calles con algo de desconcierto, pero no puede evitar sentir que todo esto es familiar, al fin y al cabo, el proviene de estas tierras, era un bebé cuando salió de este lugar.

El ocaso transcurre lentamente, pintando el cielo con tonos cálidos de naranja y rosa. Las calles de la ciudad de Jinvanados, que durante el día habían estado llenas de actividad y comercio, ahora comienzan a transformarse en un lugar mágico y seductor. Las linternas de aceite, colocadas estratégicamente en las esquinas de las calles y en los balcones de las casas, comienzan a encenderse, bañando la ciudad en una luz cálida y dorada. La ciudad adquiere su legendario glamour nocturno, lleno de música, gente, olores y detalles dorados que parecen saltar de la oscuridad. La música de los instrumentos tradicionales de Jinvanados, como la flauta de thummf y el laúd de cuerdas, llena el aire, mezclándose con el olor a especias y comida que proviene de los puestos de comida callejera. La gente de la ciudad, vestida con sus mejores galas, comienza a salir a las calles, disfrutando del ambiente festivo y relajado que se ha apoderado de la ciudad. En este momento, la ciudad de Jinvanados parece ser un lugar donde cualquier cosa es posible, donde la magia y la aventura están al alcance de la mano. Y en medio de este ambiente mágico, Auntar y los demás personajes se preparan para embarcarse en una aventura que cambiará sus vidas para siempre.

El vetian apenas se conmueve, se acerca con mucho cuidado hasta la mampara de un restaurante y en su pizarra de avisos un llamativo papel avisa que Jinvanados será la cede de un peculiar torneo de gladiadores, varias arenas populares en varios eventos, clasificarán a los mejores maestros de las artes marciales, la más cercana esta apenas a tres días de suceder en el popular coliseo “Duralaff” del barrio de alfareros al este de la ciudad, el premio es sustancial cantidad de oro, pero además representa aparecer en la vista de los paladines dorados de la reina. Auntar frunce el ceño, sabe que es lo que buscaba. Entra al restaurante, algo tosco evade a los bebedores y comensales, llega hasta la barra y consulta al respecto del torneo con un acento muy notable. En las arenas de Duralaff se llevará a cabo una gran jornada de peleas a lo largo de todo el día, los combates

serán individuales y con armamento a elección, Según la religión dorada serán dieciséis contendientes peleando cabeza contra cabeza, en duelos a rendición o muerte, las armas seguramente no solo serán mundanas sino también habrá armamento místico.

Habrà muchos buscavidas, soldados retirados, desertores, mercenarios, esclavos, forasteros, exconvictos, artistas del combate, de todo, los detalles son muy conocidos pero lo importante es el premio, Auntar está muy curioso de ello, las monedas de oro son considerables, pero lo más importante es poder tener audiencia con los legendarios paladines, un extraño objetivo para un vetian jokiano. Ahora deberá buscar como inscribirse al torneo, trajo dinero de su lejana tierra, pero ha ido disminuyendo en el viaje, en el MUSAQI pagaba con trabajo, pero no faltaban los gastos del metal, deberá conseguir trabajo para inscribirse. Según entiende debe conseguir dos monedas de cobre, nada grave, son para su funeral y tributo a la gran dama de oro hija del gran Fhorko.

Usa las últimas piezas de plomo para conseguir un lugar donde dormir por unos días, ahora tiene una alcoba en la humilde hospedería del barrio de los alfareros, donde un atento solhuk lo ha recibido con amabilidad. Al entrar, deja caer su cesto de viaje y comienza a desempacar su equipo, preparándose para el torneo de gladiadores que se avecina. La habitación, aunque sencilla, está limpia y ordenada, con una cama estrecha y un escritorio pequeño en un rincón. Saca de su cesto un par de sables rectos medianos, conocidos en Jok como thakan, Auntar los examina con detenimiento, asegurándose de que estén en perfectas condiciones. Los sables, con sus hojas delgadas y afiladas, brillan en la luz tenue de la habitación. Auntar los sostiene en sus manos, sintiendo el peso y el equilibrio de cada uno. Luego, se pone su armadura ligera de tela, cuero y madera, que se adapta a su cuerpo con precisión. La armadura, aunque no es muy pesada, proporciona una protección adecuada para el combate. Auntar se ajusta las correas y se asegura de que todo esté en su lugar. A continuación, se calza las zapatillas de combate, se ajusta las fajas y se pone los guantes, completando su equipo de combate. Las zapatillas, con sus suelas flexibles y resistentes, están diseñadas para proporcionar tracción y estabilidad en el combate. Las fajas y los guantes, por su parte, proporcionan una protección adicional para las manos y las piernas. Su condición física, tallada por años de entrenamiento, es envidiable. Auntar tiene un cuerpo atlético y musculoso, con una flexibilidad y una resistencia que le permiten realizar movimientos rápidos y precisos. Su concentración como esgrimista de los sables es absoluta y su enfoque en el combate es total. Auntar sabe que ha entrenado toda su vida para este momento y que su preparación es la clave para su supervivencia en el torneo. Con un suspiro profundo, se prepara para enfrentar el desafío que se avecina, listo para darlo todo en el coliseo Duralaff. La emoción y la ansiedad se mezclan en su interior, pero Auntar está decidido a no dejar que el miedo lo domine. Está listo para enfrentar lo que venga.

La noche de la gran ciudad

L1P1C1E2



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Gemini.com - Copyright reserved)

[Edad de la alianza de los tres reinos] Ciudad de Jinvanados

[U1|D1|E3|E47] 13437 urmak – 7° hal – 2° thoke – 6° hahm – 7° vlimh

Aunque Auntar partió de este lugar siendo apenas un tierno infante, el reencuentro con la inmensa y cosmopolita ciudad de Jinvanados despertó en su memoria una extraña sensación de familiaridad que se mezcla con la melancolía por la lejana Jok, el hogar que dejó al otro lado del mar dorado. En la hospedería el sueño no lo alcanza, decide salir a caminar y con algo de suerte podría hacer algo de dinero, sale y se funde en la variopinta muchedumbre de transeúntes, vagabundos, mercenarios y artistas del combate que venían con él, el herrero observa el deslumbrante despliegue de mármol, pan de oro y luces reflejadas que consagran a esta metrópoli como la joya reluciente de las tierras rojas. El ocaso transcurre con lentitud, cediendo el paso a un legendario glamour nocturno donde las linternas de aceite se encienden en cada balcón y los acordes de la flauta de thummf

inundan el aire tropical. Es en medio de esta atmósfera seductora donde Auntar encuentra su destino al detenerse ante la pizarra de avisos de una taberna; Un llamativo papel anuncia trabajo ocasional de estibador en el puerto, la paga no es buena, pero pagan por noche, es una buena oportunidad. La urbe portuaria, activa a todos vlimhn por el constante estibaje de los navíos de guerra y las embarcaciones comerciales, ofrece oportunidades legítimas para un forastero de cuerpo atlético y musculoso. Motivado por la urgencia de asegurar su sustento y el pase al torneo antes de que expiren los tres días de plazo, el espadachín se adentra en las arterias iluminadas de la ciudad dorada, dispuesto a ofrecer la resistencia de sus brazos a los comerciantes nocturnos o a brindar sus servicios como escolta de carga pesada en los muelles, transformando la necesidad inmediata de dos piezas de cobre en el primer peldaño de la aventura que cambiará su existencia bajo la luz del gran fhorko el dios sol.

Al adentrarse en las zonas más ruidosas del puerto de Durak Apelbarth, el joven guerrero alcanza el sector de los hangares y silos de estibadores, un lugar donde el vaivén de las mercancías exóticas no se detiene ni en las horas más profundas de la noche. Entre el olor a madera húmeda y el reflejo de las linternas sobre las baldosas, Auntar se aproxima al encargado de las cuadrillas, un amvisi de mala cara cuyas facciones reflejan la hosquedad propia de quien lidia a diario con los buscavidas de los muelles. Tras una breve negociación bajo el ambiente tropical del puerto, el fornido espadachín logra ser contratado para la dura faena nocturna a cambio de una paga de cuatro piezas de hierro, un monto modesto pero suficiente para cubrir el tributo obligatorio, o al menos parte de él, que requiere para el coliseo. La fortuna inicial, sin embargo, se enturbia con rapidez cuando el vetian se incorpora al área de descarga, pues no tarda en hallar serios problemas con otro de los obreros de la cuadrilla, un tipo rudo que comienza a provocarlo abiertamente sin disimulo alguno. La hostilidad del estibador se enciende de manera casi inmediata al escuchar las primeras palabras de Auntar, evidenciando que el marcado acento jokiano del forastero le resulta profundamente molesto y ajeno a las costumbres locales de Jinvanados, desatando una tensión peligrosa que amenaza con quebrar la paz de la jornada mucho antes de que termine el turno de estibaje. Un una de las andazas de ir con carga y volver sin ella, el enorme y asimétrico estibador amvisi lo golpea con el hombro y lo increpa:

- ¿Por qué no te fijas por donde voy?, saco de pulgas jokianas. – Vocifera a Auntar.
- No quiero problemas. – Murmura pacíficamente Auntar con el acento que tanto lo irrita.
- Tu hedor jokiano me produce nauseas, no te me cruces de nuevo, si lo haces tendre que romperte los huesos. – Finaliza el encuentro amenazándolo, Auntar se aleja algo más precavido.

El pendenciero estibador amvisi no se da por satisfecho con las advertencias iniciales y busca con ahínco el detonante que obligue al forastero a doblegarse ante su presencia. Durante la siguiente vlimh de extenuante labor, mientras las cuadrillas trasladan pesados fardos de especias procedentes del algún navío, el provocador aprovecha un descuido en la línea de descarga para zancadillar con malicia el paso del joven jokiano. El tropiezo hace que el valioso contenedor que Auntar carga sobre sus hombros ruede por las baldosas del muelle, desparramando el contenido místico y exótico ante la mirada iracunda del encargado de mala cara. Al ver el desastre y percibir el riesgo inminente de perder las cuatro piezas de hierro que tanto necesita para su inscripción en el coliseo, el vetian se arrodiilla apresuradamente para recoger los bienes sin emitir queja alguna, manteniendo su firme postura de evitar cualquier altercado que ensucie su dignidad de ser civilizado. Esta reacción pacífica e imperturbable enfurece aún más al agresor, quien interpreta la sumisión del forastero como una cobardía absoluta y decide pasar directamente a la agresión física, lanzando una patada implacable que impacta de lleno en las costillas del espadachín y lo derriba sobre el suelo húmedo del puerto.

La escaramuza se desata en medio de los silos ante la mirada indiferente de los demás buscavidas y marineros. Convencido de que el uso de la fuerza solo arruinará sus posibilidades de clasificar ante los paladines de la reina, Auntar toma la firme decisión de no defenderse ni apelar a su envidiable condición de esgrimista entrenado. El amvisi violento se abalanza sobre él, descargando una serie de puñetazos rudos y caóticos que buscan romperle los huesos tal como lo prometió en su amenaza previa. El joven vetian, poseedor de una resistencia física admirable tallada por años de disciplina jokiana, se limita a cubrirse el rostro con los brazos desarmados, absorbiendo los impactos y permitiendo que la golpiza avance sin oponer el menor rastro de contraataque. La confrontación concluye de manera abrupta cuando el enorme agresor, tras propinar un último y humillante empujón que arrastra al forastero por el polvo de los muelles, escupe a un lado y se aleja soltando una carcajada burlesca al dar por demostrada su supuesta superioridad. Auntar se levanta lentamente entre las sombras de la noche de Jinvanados, adolorido y magullado, pero con la mente intacta; ha perdido la escaramuza por voluntad propia, resguardando el verdadero potencial de sus sables thakan para la arena legítima del coliseo Duralaff, donde las verdaderas cuentas habrán de cobrarse bajo las leyes del combate.

El encargado llega molesto, pero está más curioso que enfadado, le ayuda a recoger las cosas que se desparrramaron y le murmura muy delicadamente:

- ¿Estás bien muchacho? – Pregunta con algo de cortesía.
- Sí señor. – Responde educadamente.
- ¿Por qué no te defendiste? – Pregunta sin tapujos.
- La violencia es el último recurso jefe. – Termina de recoger y continua con sus quehaceres, el patrón lo mira algo asombrado, curioso muchacho, piensa para sí, un estibador con el código de un paladín.

Poco antes del amanecer, justo cuando el velo sombrío impuesto por Dhakumnihv comienza a disiparse ante los primeros destellos tenues que anuncian el retorno del gran Fhorko, la extenuante jornada en los muelles de Jinvanados llega finalmente a su conclusión. Tras completar los extenuantes vlimhn de rudo trabajo físico y estibaje bajo la brisa tropical, el patrón de mala cara recibe el pago correspondiente de manos de los marineros del navío portuario. Con el metal en su poder, el capataz se retira con paso cansado hacia la seguridad de su pequeña oficina de madera con el propósito de organizar la contabilidad nocturna y registrar las ganancias del muelle, dejando atrás el bullicio de los silos. Mientras tanto, en el exterior de la caseta, los obreros y buscavidas aprovechan el cese de las labores para acicalarse, limpiándose el sudor acumulado, el polvo de las mercancías exóticas y curándose las magulladuras de la jornada antes de reclamar sus respectivas pagas.

El ambiente de relativo sosiego se corta de forma abrupta cuando la silueta de un grupo de sujetos con muy mala pinta recorta el horizonte grisáceo del puerto. Los recién llegados, de andar sigiloso y rostros semicubiertos que denotan la ruda estampa de los criminales de los suburbios, avanzan por el muelle desprovistos de herramientas de trabajo o intenciones comerciales legítimas. Sin detenerse a cruzar palabra con los estibadores que descansan en las baldosas, los individuos avanzan en formación cerrada y entran todos a la oficina del encargado de forma muy sospechosa, quebrando la quietud del amanecer con una presencia intimidante que despierta de inmediato el instinto del joven vetian, quien observa la escena en silencio mientras el peligro se respira nuevamente en el aire de la joya dorada.

Apenas la puerta de la oficina se cierra tras el misterioso grupo de hampones, el instinto de Auntar, forjado en la disciplina y la observación, se enciende con una alarma silenciosa. Alertado por las fundadas sospechas de que un grave peligro se cierne sobre el patrón que le prometió sus cuatro piezas de hierro, el joven vetian interrumpe su descanso y se apresura a avanzar decididamente hacia la caseta de madera. Al notar sus intenciones, los demás obreros de la cuadrilla lo observan con asombro; incluso el

grandullón abusivo que hace apenas un vlimh y algo más atrás, lo ultrajó y golpeó en los silos se interpone en su camino de manera imprevista. El enorme amvisi, perdiendo toda su arrogancia previa ante el temor genuino que inspiran los recién llegados, trata de detenerlo sujetándolo por el hombro al tiempo que le advierte en un susurro apresurado que esos sujetos pertenecen a las mafias del puerto y son criminales sumamente peligrosos con los que no conviene involucrarse.

Desoyendo la advertencia y zafándose con suavidad del agarre, Auntar entra de todas formas a la oficina, empujando la puerta con una parsimonia que contrasta con la gravedad de la situación. En el interior, la penumbra del recinto confirma de inmediato su peor sospecha: Los hampones tienen acorralado al jefe contra su propio escritorio de contabilidad, intimidándolo y despojándolo con violencia del metal recaudado de los marineros. Con una serenidad pasmosa que desconcierta a los asaltantes, el esgrimista jokiano da un paso al frente y les advierte con voz firme que dejen el botín y se vayan pacíficamente, recordándoles que la violencia no debe tener cabida entre los seres civilizados que habitan el Imperio. Los hampones, acostumbrados a imponer el terror en los muelles de Jinvanados, sueltan una carcajada burlona ante las palabras del forastero, se niegan rotundamente a escuchar razones y, desenvainando armas cortas y porras de hierro, se lanzan en conjunto contra Auntar con la clara intención de masacrarlo, desatando en el estrecho despacho una confrontación donde el código del paladín habrá de medirse contra la brutalidad de la calle.

Los cinco hampones se despliegan en el estrecho espacio de la oficina, blandiendo sus puñales relucientes y sus pesadas cachiporras con una ferocidad asesina que busca intimidar de inmediato al intruso. Auntar no posee metal alguno, pues sus sables rectos descansan seguros en la hospedería del barrio de los alfareros; en su lugar, el joven vetian confía plenamente en la fuerza de sus puños y en la velocidad de sus puntapiés, recursos biológicos tallados por años de entrenamiento implacable que ahora se activan con una precisión asombrosa. El primer asaltante se abalanza lanzando un tajo lateral con su puñal, pero el guerrero esquiva el acero con un movimiento felino del torso y aprovechando la fuerza del impulso ajeno, contragolpea de inmediato con un puñetazo directo a la mandíbula que estalla con un crujido seco, derribando al criminal de forma instantánea contra las tablas del suelo.

Sin perder un ápice de fluidez, Auntar gira sobre su propio eje para eludir el avance de un segundo oponente que levanta una cachiporra de hierro. Con una agilidad envidiable, el esgrimista conecta un puntapié ascendente y brutal en la boca del estómago del agresor, despojándolo por completo del aire y proyectándolo con violencia contra los silos exteriores de la oficina. Los tres hampones restantes intentan rodearlo en un ataque simultáneo, desesperados por recuperar el control de la situación, pero la estrechez del despacho se convierte en el aliado del vetian, quien transforma la escaramuza en una exhibición de maestría marcial. Esquiva un garrotazo dirigido a su sien, atrapa el brazo del tercer asaltante con un agarre de hierro y lo estrella de espaldas contra el escritorio de contabilidad, desparramando los papeles y el metal recaudado en una confusión absoluta.

El cuarto criminal intenta apuñalarlo por la espalda, pero Auntar percibe el desplazamiento del aire, da un paso corto hacia atrás y descarga un golpe de codo demoledor directo en el tabique nasal del atacante, rompiendo el hueso y llenando el espacio con un estallido de sangre fluida. El último delincuente, completamente aterrorizado al ver a sus cuatro compañeros desparramados, fracturados y gimiendo de dolor en el suelo, levanta su arma con manos temblorosas en un intento inútil de defensa. El espadachín jokiano no le otorga tregua alguna; avanza con dos zancadas rápidas, anula la guardia del hampón con un manotazo quirúrgico y remata la paliza con un puntapié circular fulminante que impacta en el costado del cráneo, mandándolo inconsciente directo al rincón de la habitación. La contienda concluye en apenas unos instantes, dejando el recinto sumido en un silencio sepulcral donde solo resuena la respiración pausada del guerrero, demostrando a ustedes que la disciplina de un paladín posee una fuerza arrolladora incluso cuando decide prescindir del filo del acero.

El encargado de las cuadrillas, con el rostro aún pálido por la cercanía de la muerte y la pérdida de su recaudación, observa los cuerpos desparramados de los asaltantes antes de dirigir una mirada de absoluto asombro hacia el joven vetian. Conmovido por semejante despliegue de nobleza y destreza, el patrón amvisi se aproxima y agradece muy sinceramente a Auntar, extendiéndole las manos en un gesto de respeto que borra de inmediato la hosquedad de su mala cara previa. En el exterior de la oficina de madera, el eco de la paliza atrae la atención de toda la cuadrilla, al percatarse del desenlace, sus compañeros de trabajo lo vitorean con entusiasmo, rompiendo la quietud del amanecer con aplausos y exclamaciones que celebran la valentía del forastero.

Al final, la admiración generalizada cala hondo en el muelle, al punto de que hasta el violento y asimétrico abusivo que lo había ultrajado un par de vlimhn atrás decide dar un paso al frente. Dobleando por completo su orgullo herido y olvidando el rechazo que le provocaba el acento jokiano, el enorme estibador amvisi agacha la cabeza en señal de sumisión y le agradece haber salvado la paga de toda la cuadrilla, reconociendo que aquel a quien llamó saco de pulgas posee el temple de un verdadero protector. La agitación nocturna en el puerto de Durak Apelbarth concluye de forma definitiva cuando un par de guardias de la ciudad, alertados por el alboroto de los estibadores, hacen su aparición entre las baldosas y, tras constatar los hechos, se llevan a los hampones fracturados e inconscientes con rumbo a los calabozos reales, restituyendo la paz en la joya dorada justo cuando los dos soles, que se ven como uno, reclaman el firmamento de Akinovnhav.

El calor y los sueños

L1P1C1E3



Free AI image generated for INFINITY industries™ (Gemini.com - Copyright reserved)

[Edad de la alianza de los tres reinos] Ciudad de Jinvanados
[U1|D1|E3|E47] 13437 urmak – 7° hal – 2° thoke – 7° hahm – 1° vlimh

Auntar regresa a la humilde hospedería del barrio de los alfareros justo cuando el firmamento se tiñe por completo con los colores del nuevo día. Con el cuerpo magullado por la agresión del muelle y exhausto tras la prolongada faena que le asegura algunas monedas para el coliseo, aunque aún faltan más, el joven vetian cruza el umbral de su alcoba limpia y ordenada. Sin fuerzas para desempacar o retirar las fajas de su indumentaria, se deja caer pesadamente sobre la estrecha cama de madera. A través de la ventana descubierta de la habitación, el fulgor incipiente y blanco del gran sol Fhorko avanza en una línea dorada que corta la penumbra de la estancia hasta alcanzar el rostro del guerrero, quien cae rendido en un instante de absoluto abandono físico.

El cansancio acumulado facilita que el esgrimista se sumerja con rapidez en las profundidades de un sueño denso y pesado. Sin embargo, la intensa radiación solar y el calor tropical que baña su piel cansada actúan como un catalizador adverso en su mente, transformando el merecido descanso en una experiencia perturbadora. El estímulo ardiente de los soles evoca en su inconsciente los fuegos y las tragedias de las eras de conflicto de Akinovnhav, hundiéndolo sin remedio en una vívida pesadilla de nitidez pavorosa. En el plano de los sueños, las sensaciones térmicas se confunden con el recuerdo de paisajes calcinados y batallas olvidadas, un reflejo distorsionado de su propio pasado en las tierras de Jok que regresa desde el olvido para acechar el espíritu del combatiente mucho antes de que rueda la primera gota de sangre en la arena de Duralaff.

El guerrero vetian se sumerge en las profundidades de un sueño denso y pesado, un océano de bruma mental donde el tiempo se diluye y la realidad presente de Jinvanados se desvanece por completo. El calor tropical que se filtra por la ventana evoca en su inconsciente los paisajes ardientes de su infancia, transformando el descanso en un umbral místico. En ese espacio ingravido de la mente, revive con una nitidez pavorosa el instante exacto de su llegada a Jok, aquella mítica provincia mimetizada con las tierras amarillas y lejanas del sur que se extienden al otro lado del mar dorado. Los recuerdos emergen con

la fuerza de una marea incontenible, pintando en su memoria el polvo dorado del camino y el viento seco que acaricia los páramos sagrados de su patria adoptiva.

En la visión, la figura actual del esgrimista musculoso retrocede en los vientos del pasado hasta convertirse en una silueta frágil y desamparada. No es más que un niño de tierna edad cuando sus pies cansados detienen su andar frente a los imponentes muros del monasterio de Tikuyko. La edificación mística, erigida como un faro de espiritualidad y disciplina entre las planicies amarillas, abre sus colosales puertas de madera para recibir al pequeño forastero. Es allí, bajo el amparo de los techos sagrados y el aroma a incienso ancestral, donde el infante es acogido con suma benevolencia por la orden de los cinco anillos. Los monjes y maestros de la hermandad marcial lo adoptan en su seno, cobijándolo bajo un estricto código de honor que, con el transcurrir de las estaciones, esculpe su espíritu indomable y siembra las primeras semillas de la maestría en el arte de los sables rectos.

El templo de Tikuyko se alza como un gigante de piedra fría en medio de las llanuras, y para el pequeño Auntar las primeras temporadas en el monasterio se transforman en un calvario de silencios prolongados. La vastedad de los salones comunales y el eco de los cánticos sagrados solo consiguen acentuar la inmensa soledad que se instala en su pecho infantil. Es apenas un niño desamparado, desprovisto de toda certeza, que transita por los pasillos de roca y madera, sin pronunciar una sola palabra. La falta absoluta de entendimiento del idioma local lo reduce a un estado de mudez forzada, una prisión invisible donde sus pensamientos y temores quedan atrapados sin poder encontrar una voz que los libere ante los monjes de la orden.

Cada jornada transcurre con una pesadez abrumadora, sumido por completo en la pena profunda de haber perdido a su familia en la distancia y ver su antiguo hogar reducido a un recuerdo difuso. La nostalgia se convierte en una sombra diaria que oscurece sus ojos felinos mientras observa las prácticas de los cinco anillos. Se siente un ser extraño, un intruso descolocado que no encaja con las rígidas costumbres ascéticas ni con los rigurosos rituales que gobiernan el amanecer y el ocaso en el santuario sureño. La comida le resulta ajena al paladar, las vestiduras de tela rústica le raspan la piel y el lenguaje de señas con el que intenta comunicarse apenas le alcanza para rozar la superficie de su miseria diaria.

La rutina en las tierras amarillas se vuelve un ciclo hostil donde el aislamiento moldea su carácter a la fuerza. Mientras los demás novicios comparten risas y entrenamientos en la explanada principal, Auntar se refugia en los rincones más sombríos de la hospedería o tras las columnas del patio de oración, observando el mundo exterior como quien contempla un paisaje a través de un cristal opaco. Por las noches, cuando el frío del desierto sur se cuela por las rendijas de su austera habitación, el pequeño se ovilla en su jergón de paja para contener los sollozos y evitar que el llanto despierte a los guardianes. Su existencia se reduce a una lucha silenciosa por la supervivencia emocional, un peregrinaje solitario por el desamparo donde la memoria de su origen es el único tesoro que protege de la indiferencia del invierno.

Entre la severidad del santuario de Tikuyko, la figura del venerable maestro Tadaí Akai emerge como un bálsamo de calidez para el espíritu del pequeño forastero. El anciano instructor observa al infante más allá de su mudez y su aislamiento, desentrañando con mirada mística el potencial oculto que duerme en el alma del niño. El instructor trata al novicio con un cariño especial y una paciencia infinita que contrasta con el rigor de los otros monjes de los cinco anillos. En los momentos de mayor desconsuelo, cuando la nostalgia por el hogar perdido amenaza con doblegar al pequeño vetian, la presencia del mentor se vuelve un refugio seguro donde el silencio deja de ser una condena para transformarse en un espacio de silencioso entendimiento.

El sabio esgrimista presente desde el primer instante el talento innato del muchacho, una chispa latente que aguarda el fuego de la disciplina para manifestarse en toda su gloria.

Con manos firmes pero compasivas, el instructor guía sus pasos vacilantes a través del complejo sendero de la sabiduría sureña, enseñándole a desentrañar los secretos de la caligrafía y el misticismo que envuelven a la provincia de Jok. Bajo su tutela constante, el niño aprende a respirar al unísono con los vientos de las llanuras amarillas y a comprender el significado profundo de los rituales cotidianos, transformando poco a poco su inicial desconcierto en un arraigo devoto.

El maestro expande los horizontes del joven discípulo al inculcarle el respeto por las tradiciones de las tierras del sur, ayudándole a abrazar la rica cultura jokiana por completo y sin reservas. Las lecciones no se limitan al uso de la fuerza o al manejo de las posturas físicas, sino que penetran en el corazón del infante, dotándolo de una nueva identidad que fusiona su origen con el misticismo del templo. De este modo, la guía paternal del instructor se convierte en el puente dorado que rescata a Auntar de su profunda miseria solitaria, moldeando el carácter del esgrimista que años más tarde habrá de recordar estas lecciones sagradas bajo el sol ardiente de Jinvanados.

El ambiente de aprendizaje en el monasterio de Tikuyko alberga también la crueldad de la competencia, encarnada en la figura del más talentoso de los pupilos del maestro Tadaí Akai. El joven Arim Kiheim, cuya destreza con las disciplinas marciales lo sitúa por encima de los demás novicios, dedica todo su tiempo libre y sus momentos de ocio a buscar el quebranto del pequeño vetian. Con una insistencia maliciosa, el habilidoso estudiante concentra sus esfuerzos en burlarse y mortificar al muchacho desamparado, transformando los patios de oración en un escenario de humillación constante. El hostigador no pierde oportunidad para recordarle su condición de intruso, utilizando su superioridad técnica como un arma psicológica para minar la poca seguridad que el niño intenta construir día con día.

El desprecio se manifiesta con fuerza a través de la palabra, pues el agresor lo bautiza despectivamente con el apelativo de Harima, un término que significa forastero en la lengua nativa de estos lares jokianos. Este vocablo se convierte en un estigma constante que resuena en las galerías de piedra del templo, aislando aún más al infante de la comunidad de los cinco anillos. El orgulloso estudiante lo insulta cada vez que la vigilancia de los monjes disminuye, sembrando palabras hirientes que buscan recordarle que las tierras amarillas jamás serán su verdadero hogar y que su presencia no es más que una anomalía en el sagrado recinto sureño.

La hostilidad verbal se traslada sin filtros a la exigencia física del adiestramiento, donde el acoso se vuelve físico y doloroso. El aventajado discípulo aprovecha cada sesión práctica para maltratar al pequeño cuando entrenan las posturas básicas y los movimientos de combate. Al amparo de las leyes del ejercicio marcial, disfraza su saña de corrección técnica, ejecutando golpes excesivamente rudos y proyecciones innecesarias que dejan al cuerpo del niño cubierto de magulladuras. En la arena de prácticas, bajo la mirada imperturbable de las estatuas ancestrales, el abuso de Arim Kiheim se transforma en una prueba de fuego diaria, un obstáculo implacable que el futuro esgrimista asimila en silencio mientras el dolor físico moldea, sin que su verdugo lo sospeche, una resistencia de hierro.

Con el transcurrir inexorable de las temporadas en las tierras amarillas, la hostilidad inicial se transforma en un abismo insalvable, Auntar y Arim se convierten en declarados enemigos dentro de los muros de piedra del monasterio de Tikuyko. Las dinámicas de poder en los patios de adiestramiento se mantienen inmutables con el paso de los años; Arim se alza siempre superior, dotado de una técnica impecable y el favor de la sangre nativa, mientras que Auntar carga a cuestas la eterna etiqueta de extranjero e inferior, un paria que debe esforzarse el doble para apenas rozar los talones de su eterno rival. Cada encuentro marcial entre ambos contendientes se vuelve una extensión de esta rivalidad silenciosa, un choque de voluntades donde el orgullo jokiano se mide contra la persistencia del joven vetian.

El destino, sin embargo, introduce un bálsamo de luz en la grisácea y rutinaria existencia del esgrimista marginado. Con el tiempo, Auntar conoce a Qintoa, una linda jovencita de su misma especie vetian que sirve con devoción en el templo principal del monasterio como sacristán, encargándose del cuidado de los altares, los óleos y las reliquias sagradas de la orden. La complicidad entre los dos forasteros surge de manera natural entre los pasillos umbríos del santuario, ella viene de un pueblo lejano, la pone como una forastera también, aunque no tan ajena como Auntar; Las miradas furtivas y las palabras discretas al caer el ocaso tejen un lazo indestructible que alivia la melancolía de sus almas desterradas, encontrando el uno en el otro el hogar que el lejano sur les niega.

La felicidad compartida en los rincones del monasterio no tarda en atraer las sombras del resentimiento, pues el agudo Arim nota de inmediato el amor mutuo que florece entre los dos jóvenes. Movido por una envidia ponzoñosa y el deseo constante de quebrantar la voluntad de su oponente, el talentoso discípulo se interpone con malicia en el idilio, utilizando su estatus privilegiado dentro de la jerarquía del templo para entorpecer sus encuentros y hostigar a la sacristana. El rival transforma el afecto de Auntar en un nuevo campo de batalla, sembrando amenazas y bloqueando los caminos de la pareja con la clara intención de arrebatarle al extranjero el único tesoro genuino que posee en el sagrado recinto de los cinco anillos.

El acoso de Arim Kiheim cruza los límites de los patios de entrenamiento y se adentra con paso firme en los recintos sagrados donde la joven vetian cumple con sus oficios cotidianos. Con una frialdad calculada, el aventajado pupilo acorrala a Qintoa entre las sombras de los altares, aprovechando el silencio del santuario para dejar caer el peso de su malicia. El hostigador amenaza a la sacristana sin ningún tipo de contemplación, utilizando su posición de privilegio dentro del monasterio de Tikuyko como un arma letal para infundir el terror en el corazón de la muchacha. Con palabras cargadas de desprecio, le asegura con total convicción que moverá las influencias necesarias ante los monjes superiores para hacer que la echen de forma fulminante del templo, despojándola de su sustento y de su sagrado refugio en las tierras amarillas.

El motivo de su ensañamiento es claro y carece de rodeos, pues el orgulloso jokiano le confiesa sin tapujos que está perfectamente enterado de que tiene un romance secreto con el harima. El término despectivo resuena con fuerza entre las paredes de piedra, transformando el afecto puro que la joven comparte con Auntar en una grave falta contra la disciplina del monasterio. El agresor disfruta el momento de la intimidación, sabiendo que al atacar a la sacristana golpea directamente el rincón más vulnerable del alma de su eterno enemigo, quien en la hospedería del barrio de los alfareros en Jinvanados revive en este instante el dolor de ver su felicidad amenazada por la soberbia de los nativos mucho antes de empuñar los sables thakan en el coliseo Duralaff.

La noticia del ultraje se extiende por los pasillos umbríos del templo y, en cuanto Auntar se entera de lo sucedido, la indignación disipa cualquier rastro de la paciencia que el maestro Tadaí Akai le ha inculcado con tanto esmero. Con el corazón encendido por la afrenta, el joven vetian busca a su eterno rival en los patios de adiestramiento y lo desafía abiertamente a un duelo a muerte con sables rectos. El esgrimista extranjero avanza hacia la confrontación desprovisto de temor, plenamente dispuesto a entregar su propia vida en el frío suelo de piedra con tal de librar a Qintoa de la humillación pública y del desamparo absoluto que implicaría la expulsión del sagrado recinto. Arim, cuya soberbia se alimenta de su indiscutible superioridad marcial, acepta el reto con una sonrisa cargada de suficiencia, complacido ante la oportunidad legítima de quebrar de una vez por todas el orgullo del molesto intruso.

Al percibir la inminencia de la tragedia, la desesperación se apodera de Qintoa, quien toma la drástica decisión de huir del monasterio de Tikuyko al amparo de las sombras de la madrugada. La joven sacristana se adentra en las llanuras amarillas con la esperanza de que su repentina ausencia anule el motivo del conflicto y obligue a los contendientes a deponer las armas; sin embargo, los hilos del destino se enredan de forma perversa. Una

profunda confusión entre los novicios del templo, quienes malinterpretan la desaparición de la muchacha como un rapto o un acto de cobardía provocado por las presiones de Arim, hace que el duelo se desate de igual manera en la explanada de los cinco anillos, encendiendo el brillo del acero antes de que la verdad salga a la luz.

El choque de los sables thakan resulta breve y devastador para el impetuoso retador. Arim hace gala de su envidiable maestría técnica y derrota con una facilidad pasmosa a Auntar, desarmándolo con un par de fintas quirúrgicas y derribándolo sobre las baldosas antes de que este pueda descifrar la trayectoria del ataque. Con el filo del arma rozando el cuello del vencido, el orgulloso jokiano decide no otorgarle la dignidad de la muerte; en su lugar, le perdona la vida con fría crueldad, humillándolo de manera despiadada ante la mirada de algunos compañeros de entrenamiento que presencian el combate en absoluto silencio. La derrota se transforma en una cicatriz invisible y dolorosa en el alma del guerrero vetian, un amargo recuerdo que resuena con fuerza en su memoria mientras descansa en su alcoba de Jinvanados, preparándose para las verdaderas batallas que aguardan bajo el sol en la arena del coliseo Duralaff.

El guerrero vetian abre los ojos de golpe y regresa de la pesadilla a la sofocante realidad de su alcoba en la humilde hospedería del barrio de los alfareros. Auntar despierta empapado en sudor, sintiendo el ardor de Fhorko en la piel cansada y el pecho agitado por la marea de recuerdos amargos que el sueño le acaba de escupir en el rostro. La atmósfera tropical de Jinvanados parece fundirse con el calor abrasador de las lejanas llanuras del sur, dejándolo tan perturbado y vulnerable como el fatídico día del duelo en la explanada de los cinco anillos. El eco del acero de Arim Kiheim aún resuena en sus oídos, rompiendo la frágil calma de la mañana y trayendo de vuelta la humillación del desarmado, el polvo del monasterio en la boca y la impotencia de la derrota.

Sentado en el borde de la estrecha cama de madera, contempla sus sables rectos thakan que brillan con timidez sobre la mesa, pero el metal no le devuelve el consuelo de la confianza. El combatiente recuerda con una ansiedad punzante e inevitable que no es el mejor guerrero del mundo, ni siquiera un esgrimista dotado de un don especial o sobrenatural. Es plenamente consciente de sus limitaciones, de que cada gramo de su musculatura y cada movimiento de su guardia son el resultado de un esfuerzo agónico y no de un talento innato como el de su antiguo verdugo jokiano. La sombra de la mediocridad y el fantasma del fracaso lo acechan en la penumbra de la habitación, recordándole que en tan solo tres días deberá entrar a la arena legítima del coliseo Duralaff, donde no habrá maestros compasivos para salvarlo y donde su condición de extranjero ordinario será puesta a prueba bajo las implacables leyes de la rendición o la muerte.

Forastero de dos mundos

L1P1C1E4



Free AI image generated for INFINITY industries®™ (Gemini.com - Copyright reserved)

[Edad de la alianza de los tres reinos] Ciudad de Jinvanados
[U1|D1|E3|E47] 13437 urmak – 7° hal – 2° thoke – 7° hahm – 11° vlimh

Auntar se levanta de la cama con el cuerpo adolorido, arrastrando en los músculos el rigor de la extenuante jornada nocturna y los fantasmas de un pasado que todavía no cicatriza del todo en su memoria. Cruza el umbral de la humilde alcoba del barrio de los alfareros, un espacio austero y limpio que apenas contiene el eco de sus pesadillas y el brillo de sus sables rectos sobre la mesa de madera. Al descender, saluda con una sutil inclinación de cabeza al hospedero solhuk, quien lo observa con la callada simpatía que se le otorga a los forasteros de mirada noble y andar cansado.

Al traspasar la puerta de la hospedería, el aire tropical de Jinvanados lo recibe con una tibieza que evoca el glamour de la gran joya costera, aunque para él la prioridad es mucho más pragmática que contemplar el mármol y el pan de oro de la metrópoli. El guerrero vetian sale a las calles iluminadas por el gran sol Fhorko con el único propósito de buscar más monedas. Sabe bien que el metal obtenido en los muelles de Durak Apelbarth al defender la recaudación del capataz amvisi es un alivio oportuno, pero insuficiente para las exigencias de la gran ciudad. Aún le faltan algunas piezas para asegurar el sustento diario, comprar algo de comer y, por sobre todas las cosas, costear la inscripción formal al torneo de gladiadores en el coliseo Duralaff. Con el plazo de tres días extinguiéndose lentamente y el peso de su propia mediocridad marcial acechándolo en cada esquina, el espadachín se interna en el bullicio cosmopolita, dispuesto a doblegar la adversidad con la misma tenacidad con la que un día sobrevivió al destierro en las llanuras de Jok.

El bullicio de las calles de Jinvanados guía los pasos de Auntar de regreso al puerto, allí donde el olor a salitre, brea y sudor rancio marca el pulso de la clase trabajadora. El guerrero vetian avanza con paso firme hacia la taberna de los muelles de Durak Apelbarth, el mismo establecimiento rústico y ruidoso donde la noche anterior consiguió el rudo empleo de estibador bajo las órdenes del capataz amvisi. Al empujar la pesada puerta de madera carcomida por la humedad marina, el aroma a guiso barato y licor destilado le

golpea el rostro, envolviéndolo en una atmósfera familiar y decadente que le resulta extrañamente reconfortante.

Detrás de la barra, limpiando un vaso mugriento con un trapo no menos sucio, se encuentra el tabernero, un hombre robusto de piel curtida por el viento del océano. Auntar se acerca con parsimonia y le dedica un saludo sobrio, una leve inclinación de cabeza acompañada de una mirada fija que denota respeto mutuo. Sin mediar demasiadas palabras, el hostelero le sirve una bebida fuerte y amarga en un tarro de barro tosco. El espadachín alza el recipiente, agradece el gesto con un gruñido bajo y bebe un largo sorbo, dejando que el líquido ardiente le baje por la garganta, entibie su pecho adolorido y aplaque por un instante el cansancio acumulado en sus músculos.

Mientras saborea el trago, los ojos del vetian se posan en un cartel de papiro clavado con rudeza en uno de los pilares de la taberna. Entre las ofertas de mano de obra pesada y los anuncios de mercancías robadas, destaca una convocatoria que capta de inmediato su atención de guerrero. Una acaudalada mujer de la especie fhovos, dueña de un próspero comercio local, busca protección urgente para asegurar sus cargamentos y su propia integridad frente a los constantes peligros que acechan en los callejones de la gran joya costera. La paga prometida es generosa, lo suficiente como para cubrir sus necesidades inmediatas y lo más importante, asegurar la ansiada inscripción en el coliseo Duralaff antes de que expire el plazo.

Auntar apura el resto de su bebida, asienta el tarro vacío sobre la madera de la barra con un golpe seco y se acomoda la empuñadura de sus sables rectos. La oportunidad se presenta clara ante él, una vía directa para salir de la mediocridad marcial y demostrar su valía. Con el fuego del alcohol todavía quemándole las entrañas y la determinación renovada en la mirada, el forastero abandona la taberna después de dejar una pequeña moneda de plomo por la bebida en el mesón del tabernero, se encamina con paso decidido hacia la dirección indicada en la convocatoria, dispuesto a postularse para el puesto de guardia y vender su acero al mejor postor.

El camino conduce a Auntar hasta el corazón del distrito comercial de Jinvanados, donde el bazar de Lady Junea se alza como un monumento a la opulencia fhovos. El aire en el recinto está saturado con el aroma de especias exóticas, telas importadas y maderas finas que delatan la inmensa fortuna de su dueña. En una oficina privada, resguardada del bullicio exterior por cortinas de seda pesada, la acaudalada comerciante examina a los candidatos con una mirada analítica y fría. Por el lugar ya han desfilado mercenarios de sonrisa torcida y matones de taberna que exudan arrogancia, hombres que miden su valor en la cantidad de cicatrices o en el tamaño de sus armas. Cuando llega el turno del guerrero vetian, la atmósfera en la habitación cambia sutilmente. Auntar se presenta con la frente en alto, sosteniendo la mirada con una serenidad que no busca impresionar, sino reflejar la cruda realidad de su situación. Lady Junea, acostumbrada a detectar la adulación y el engaño en los negocios, percibe de inmediato la diferencia. En el porte austero de este forastero, en la firmeza de su voz y en el respeto silencioso que emana de su presencia, la mujer halla una cualidad extinta entre los bajos fondos de la ciudad: una honestidad transparente y un sentido del honor que no se tambalea ante las ambiciones mundanas. Tras un breve escrutinio, despidе al resto de los aspirantes con un gesto displicente de su mano enjoyada y lo elige a él para la misión.

Los detalles del encargo se exponen sobre una mesa de caoba fina, donde los mapas de la metrópoli muestran la complejidad del trayecto. El trabajo, según explica la dama con voz pausada pero firme, comienza al amanecer del día siguiente. Auntar debe escoltarla desde las puertas de su bazar hasta una prestigiosa institución bancaria situada en el extremo opuesto de la ciudad, cruzando distritos residenciales de alta alcurnia y callejones comerciales propensos a la emboscada. La gravedad de la tarea radica en el cargamento que transportarán: un cofre pesado repleto de relucientes piezas de plata, el fruto de las transacciones más lucrativas de la temporada. Lady Junea sabe perfectamente que mover semejante fortuna a plena luz del día transforma la comitiva en un blanco irresistible para

las bandas de ladrones y los oportunistas que pululan en Jinvanados. El peligro de un asalto violento es una certeza matemática, una amenaza latente que justifica el generoso pago acordado. Al aceptar la responsabilidad, el espadachín asiente con solemnidad, consciente de que mañana su acero será la única barrera entre la riqueza de su benefactora y la codicia de las calles.

La acaudalada comerciante observa el cansancio que se dibuja en las facciones del guerrero y con un tono en el que se mezcla la autoridad de una jefa y la prudencia de una estratega, le recomienda que se retire a descansar sin demora. Lady Junea le advierte que el día de mañana exige una lucidez absoluta, por lo que su presencia es requerida en el bazar mucho antes de que los primeros rayos del gran sol Fhorko apunten en el horizonte. Esa anticipación es crucial, pues antes de poner un pie en las calles con el valioso cargamento de plata, ambos deben repasar y entrenar minuciosamente la estrategia de traslado, coordinando cada paso para minimizar los riesgos de un asalto generalizado. Auntar recibe la instrucción con una reverencia sobria, expresa su gratitud con palabras breves pero cargadas de respeto y se da la vuelta, dejando atrás el opulento recinto perfumado para salir nuevamente a la tarde que languidece sobre Jinvanados.

El camino de regreso al barrio de los alfareros se convierte en un inventario mental de las necesidades del cuerpo. El espadachín es consciente de que el acero mejor templado no sirve de nada si el brazo que lo empuña flaquea por el ayuno o el desvelo. Su primera parada la realiza en un modesto puesto callejero, donde gasta unas pocas monedas en una ración de comida sencilla pero sustanciosa, devorando el alimento con el pragmatismo de quien recarga combustible para una batalla inminente. Al llegar a su austera habitación en la hospedería del solhuk, vierte agua fresca de una vasija de barro para asearse a fondo, despojándose del sudor rancio de los muelles, la tierra del camino y la pesadumbre del destierro que parece adherirse a su piel como una costra invisible.

Con el cuerpo limpio y la sed saciada tras beber largos tragos de agua pura, el guerrero vetian se dispone a preparar el espíritu. Se sienta con las piernas cruzadas en el centro del suelo de madera, coloca sus sables rectos a los costados y cierra los ojos para iniciar una profunda meditación. Despeja su mente de la mediocridad marcial que lo atormenta, aquieta los latidos de su corazón y visualiza las calles que recorrerá mañana, templando su voluntad ante el peligro. Cuando la paz interior finalmente sepulta las ansiedades del día, Auntar se extiende sobre el jergón, se cubre con su túnica y se entrega a un sueño reparador, sabiendo que el descanso de esa noche es la primera línea de defensa para la peligrosa misión que le aguarda al alba.

La densa penumbra de la madrugada todavía envuelve los callejones de Jinvanados cuando Auntar llega a las puertas del bazar, mucho antes de que el gran sol Fhorko disipe las sombras del distrito comercial. En el interior del edificio, resguardados de las miradas indiscretas y de la humedad fría que sube desde los muelles, Lady Junea y su chofer de confianza lo reciben con silenciosa expectación. El conductor es un solhuk de avanzada edad, con el rostro surcado por profundas arrugas que narran una vida entera de lealtad en los caminos y una paciencia tan firme como las rocas de su tierra natal. Sin perder un solo instante, los tres se reúnen alrededor de una mesa iluminada por la titilante luz de una lámpara de aceite para repasar minuciosamente los mapas de la metrópoli, memorizando cada intersección y planificando las respuestas tácticas ante los peligros potenciales que acechan en las zonas más conflictivas del trayecto.

Con la estrategia firmemente grabada en la mente, llega el momento de la acción física. Entre la penumbra del patio trasero, cargan el pesado cofre de madera reforzada, cuyo interior resuena con el tintineo metálico de cientos de valiosas monedas de plata. Con sumo cuidado y esfuerzo, colocan el tesoro en el carruaje y lo aseguran firmemente con gruesas cadenas de hierro justo debajo del asiento donde viajará la dama fhovos, garantizando que ningún asaltante pueda arrebatarlo con facilidad en un descuido. El vehículo, una estructura sólida preparada para el transporte urbano, es tirado por una pareja de robustos vanimon, cuyas respiraciones pesadas rompen el silencio de la mañana

mientras agitan sus torsos y baten sus cascos contra el suelo empedrado, impacientes por iniciar la marcha.

Los tripulantes asumen sus respectivas posiciones de combate y resguardo de acuerdo con el plan trazado. El viejo solhuk trepa al pescante delantero y toma las riendas con manos firmes y expertas, mientras Lady Junea se acomoda en el protegido interior del coche, manteniendo la espalda recta y la mirada serena de quien confía en su previsión. Por su parte, Auntar se ubica en el exterior, colgado de los soportes laterales de la puerta con una postura ágil y equilibrada que le permite una total libertad de movimiento. Con las manos cerca de las empuñaduras de sus sables rectos y los ojos fijos en los rincones oscuros de la calle, el guerrero vetian permanece atento a cualquier anomalía en el ambiente. En el preciso instante en que el alba despunta y tiñe el cielo con los primeros destellos del día, el cochero restalla el látigo y el carruaje parte hacia su destino, listos para enfrentar la prueba que les aguarda en la gran ciudad.

El carruaje avanza con un andar cadencioso y equilibrado, devorando las distancias de Jinvanados a una velocidad precisa: Lo suficientemente rápida como para cruzar los distritos sin demoras innecesarias, pero lo bastante moderada como para mimetizarse con el tráfico matutino y no despertar las sospechas de los hampones que vigilan las esquinas. El traqueteo de las ruedas sobre el empedrado y el rítmico galope de la pareja de vanimon imponen una falsa sensación de control, un letargo que se rompe de golpe al girar en una bocacalle estrecha. Frente a ellos, bloqueando por completo el paso, se alza una repentina barricada de vigías armados que ostentan las insignias oficiales de la ciudad. Este retén improvisado no figura en ninguno de los mapas repasados al alba ni entra en los cálculos de la ruta planificada, transformándose al instante en un imprevisto absoluto.

Desde el interior del carruaje, la cortina de seda se descorre apenas unos milímetros y la voz de Lady Junea emerge del habitáculo, instruyendo a Auntar para que solucione el contratiempo. Aunque la dama fhovos cuida que sus palabras fluyan con un tono tenue y aristocrático, en el fondo de su fraseo viaja, subyacente e imperceptible para un oído descuidado, la corriente eléctrica de una tremenda ansiedad y una desesperación creciente, sabiendo que cada segundo, detenidos los expone a los ojos del hampa. El guerrero vetian desciende de su puesto lateral con un salto silencioso y se encamina con paso pausado hacia el grupo de uniformados, intentando disimular el nudo que le aprieta el estómago.

El espadachín nota que sus propias manos experimentan un ligero temblor de nerviosismo que nada tiene que ver con el miedo al acero, sino con la naturaleza del desafío. Auntar reconoce sus profundas limitaciones en el arte de la diplomacia y la negociación; La palabra hablada nunca es su fuerte, una carencia que lo acompañó desde sus tiempos de destierro en las llanuras de Jok y que ahora se agudiza en esta tierra extraña de leyes complejas y modales ajenos. Con la mirada fija en el oficial que lidera el bloqueo y la conciencia plena de que un paso en falso puede echar a perder la misión de la plata, el forastero acorta la distancia, confiando en que su intuición supla la elocuencia de la que carece.

Las palabras de Auntar tropiezan con la rigidez de los uniformados, quienes no tardan en responder con risas despectivas y comentarios mordaces al percibir el marcado acento jokiano que arrastra el forastero en su hablar. Para el guerrero vetian, esa mofa resuena con el eco amargo de la infancia, devolviéndole en un instante los recuerdos de las llanuras, cuando los nativos de Jok se burlaban con idéntica crueldad del acento runkariano que él poseía al ser apenas un niño. El desprecio de la autoridad se repite ahora en Jinvanados, transformando sus torpes intentos de negociación en un esfuerzo completamente inútil frente a la arrogancia de quienes custodian el bloqueo. Los oficiales cruzan sus lanzas con firmeza y niegan cualquier posibilidad de avance, indiferentes a las urgencias de la comerciante fhovos o al nerviosismo que el espadachín intenta contener bajo su túnica.

Ante la insistencia del guerrero por encontrar una alternativa, los guardias aclaran con tono imperioso el motivo del intempestivo retén. Un gestor dorado de la reina, un alto funcionario de la corona encargado de las finanzas y los asuntos sagrados, está por transitar por esa misma calle con su fastuosa escolta de paladines imperiales, lo que exige el cierre absoluto e inmediato de la vía por motivos de seguridad aristocrática. La mención de la comitiva real sella cualquier discusión y deja en claro que es imposible pasar por allí en ese momento, obligando al carruaje a permanecer varado a la espera del cortejo o a buscar un desvío peligroso por los callejones aledaños, mientras el tiempo corre en su contra y el cofre de plata sigue expuesto en la penumbra matutina.

Desde el interior del carruaje, Lady Junea asimila de inmediato la naturaleza del percañe y con un gesto de madurez y templanza aristocrática, interviene para aplacar la frustración del espadachín. La dama fhovos corre un poco más la cortina de seda y le dirige unas palabras cargadas de una serena comprensión, consolando a Auntar al aclararle de manera franca que su acento y sus maneras revelan con total evidencia su condición de forastero en esta compleja tierra costera, por lo que no debe culparse por la intransigencia de las autoridades locales. Con la misma calma con la que administra sus riquezas, la comerciante dictamina que la travesía tiene que pausarse inevitablemente hasta que el fastuoso desfile real libere la calzada, aceptando el contratiempo como un imponderable del destino.

Esas palabras compasivas de su protectora actúan como un resorte en la memoria de Auntar, transportándolo en un segundo a las duras lecciones de su juventud. El guerrero recuerda con nitidez que lo mismo le dijo su maestro de armas en algún momento de su aprendizaje, una advertencia severa que se grabó a fuego en su mente: Que sin importar cuántas batallas ganara o cuánta destreza demostrara con el acero, ante los ojos del mundo siempre sería considerado un forastero de Jok para sus enemigos, un paria destinado a cargar con el estigma de su origen en cualquier rincón del mapa. Con ese peso histórico asentándose una vez más sobre sus hombros, el vetian asiente en silencio hacia la ventanilla, se apoya contra la estructura de madera del coche y se dispone a vigilar el entorno durante la forzosa espera, consciente de que el peligro acecha con más fuerza cuando el viaje se detiene.

El banco fhorkoniano

LIPICIES



Free AI image generated for INFINITY industries™ (Gemini.com - Copyright reserved)

[Edad de la alianza de los tres reinos] Ciudad de Jinvanados
[U1|D1|E3|E47] 13437 urmak – 7° hal – 2° thoke – 8° hahm – 2° vlimh

La relativa larga espera se prolonga durante horas que parecen eternas bajo el cielo de Jinvanados, estirando los minutos en una tensa calma donde el tintineo de las monedas de plata bajo el asiento actúa como un recordatorio constante del peligro latente. Casi al mediodía, cuando el gran sol Fhorko alcanza su cénit y derrama un calor sofocante sobre el pavimento de la gran ciudad, el murmullo de la multitud y el sonido rítmico de trompetas heráldicas anuncian el fin de la parálisis. Al fin aparece en la avenida la fastuosa comitiva de paladines imperiales, abriendo paso con una marcialidad impecable a la figura del gestor dorado de la corona, quien avanza en el centro de la formación con una solemnidad que paraliza el tránsito de plebeyos y comerciantes por igual.

El paso del alto funcionario real se convierte en un despliegue despampanante de opulencia y poder que deslumbrara las retinas de los presentes. Los guerreros de la escolta visten armaduras pulidas que reflejan los rayos solares con destellos cegadores, mientras que los estandartes de seda fina ondean al compás de la brisa marina, exhibiendo los blasones reales en hilos de oro y púrpura. El gestor se desplaza en un palanquín ornamentado con intrincados relieves de maderas preciosas y metales raros, rodeado de sirvientes que esparcen pétalos y esencias aromáticas para mitigar el olor del puerto. Auntar observa el majestuoso desfile con ojos críticos y distantes desde su posición en el coche, midiendo la soberbia de la corte mientras aguarda pacientemente a que el último de los soldados cruce la intersección para que el viejo solhuk pueda al fin soltar las riendas y reanudar la marcha de su valioso cargamento.

El paso del último soldado de la escolta real devuelve el movimiento a la congestionada avenida, desde el interior del habitáculo se percibe un sutil alivio cuando Lady Junea al fin respira en paz, despojándose de la rigidez que la mantiene en vilo durante el prolongado bloqueo. Las riendas crujen en las manos del viejo solhuk y el carruaje avanza una vez más, retomando su rítmico traqueteo sobre el pavimento caliente. El vehículo cruza la ciudad de un extremo al otro, dejando atrás los palacios del distrito noble para

internarse en las arterias comerciales más densas, donde la travesía se vuelve lenta y tortuosa debido a la marea de peatones y carromatos que obstruyen el libre tránsito de los vanimon.

La tensión se agudiza casi al llegar a su destino final, justo en el instante en que el coche se ve obligado a disminuir la marcha al pasar por un callejón sumamente estrecho, encajonado entre altas paredes de piedra gris que proyectan una sombra fría sobre la vía. De entre las sombras del muro, una figura desaliñada y repentina se avalancha hacia el carruaje con movimientos erráticos, extendiendo los brazos de forma amenazante hacia la ventanilla donde viaja la dama fhovos. Con los reflejos templados en los peligros del destierro, Auntar reacciona de manera inmediata: Salta de su apoyo lateral, intercepta el cuerpo en el aire y somete al sospechoso contra el suelo empedrado con una llave violenta, inmovilizándolo en un parpadeo mientras busca con la mirada algún arma oculta.

Sin embargo, el corazón del vetian experimenta un vuelco de amargura cuando el polvo se asienta y la realidad se impone ante sus ojos. El espadachín se da cuenta, un segundo más tarde de lo debido, de que el supuesto atacante no es un asaltante ni un miembro de las bandas que codician las monedas de plata, sino solo un pobre desgraciado, un mendigo pedigüeño atrapado en la miseria absoluta de Jinvanados. El desdichado, envuelto en harapos mugrientos que apenas cubren su piel desnutrada, tiembla de terror bajo el peso del guerrero mientras balbucea súplicas incoherentes y muestra unas manos vacías que solo buscaban una limosna para mitigar el hambre. Auntar afloja el agarre con una mezcla de culpa y frustración, sintiendo el amargo sabor de un error que demuestra lo mucho que la paranoia de la gran ciudad altera sus instintos de combate.

La mirada de Lady Junea suaviza la tensión del momento y con una mezcla de condescendencia y alivio, felicita al esgrimista por su implacable velocidad de respuesta, valorando el celo profesional que demuestra al proteger su vida a pesar del desafortunado malentendido con el indigente. Auntar regresa a su puesto en el carruaje con el orgullo algo magullado, pero mantiene la guardia en alto mientras el viejo solhuk azuza a los vanimon para dejar atrás el estrecho pasaje. El traqueteo de las ruedas recupera su ritmo habitual y tras doblar la última avenida comercial, la comitiva alcanza eventualmente su destino final, deteniéndose ante la imponente estructura del fastuoso, elegante, asombroso y enorme banco dorado de la corona.

El guerrero vetian desciende del vehículo y contempla la edificación con una mezcla de desconcierto y asombro que paraliza sus sentidos, pues su mente curtida en las rústicas llanuras de Jok no puede creer el lujo absoluto hecho edificio. Frente a sus ojos se alza una mole monumental de mármol blanco pulido cuyas columnas colosales sostienen cornisas completamente recubiertas en pan de oro, reflejando el sol del mediodía con un resplandor casi celestial que ciega a los transeúntes comunes. Las inmensas puertas de bronce forjado exhiben relieves intrincados que narran las glorias financieras de la metrópoli, custodiadas por guardias privados vestidos con libreas de seda y corazas relucientes. Acostumbrado a la precariedad de los campamentos y a la austera piedra de los barrios marginales, Auntar se siente empequeñecer ante semejante despliegue de riqueza material, comprendiendo finalmente el verdadero poder de la aristocracia que gobierna Jinvanados mientras se dispone a escoltar el cofre de plata hacia el interior de ese templo de la opulencia.

La opulencia del entorno enmarca el final de la travesía cuando la puerta del carruaje se abre por completo y Lady Junea sale del habitáculo con la elegancia innata de su linaje fhovos. Con un gesto pausado que denota una sincera satisfacción por el deber cumplido, la comerciante se vuelve hacia el espadachín y expresa su gratitud extendiendo su mano enojada, en la cual sostiene una pequeña bolsa de cuero fino que deposita con suavidad en las palmas curtidas del guerrero. En el interior de la faltriquera resuena un tintineo pesado y noble que revela la presencia de dos relucientes monedas de oro, una suma de inmenso valor en los bajos fondos de Jinvanados y un capital más que suficiente para

cubrir todas sus necesidades inmediatas, asegurar el sustento diario y costear sin apuros la ansiada inscripción en el coliseo Duralaff.

Con una leve inclinación de cabeza que sella el trato, la dama le aclara con voz mansa que ya puede retirarse a atender sus propios asuntos, pues su trabajo como escolta ha terminado con el arribo seguro al gran templo financiero. Mientras Auntar contempla las piezas doradas que garantizan su permanencia en la ciudad, el viejo solhuk descendiendo con agilidad del pescante y asume la última tarea física del encargo. Con la fuerza que da la costumbre y una lealtad inquebrantable que desafía los estragos de la edad, el anciano conductor carga el pesado cofre de madera reforzada sobre sus hombros, haciendo que las cadenas golpeen los herrajes en un eco metálico que resuena entre las columnas de mármol. El vetian observa por última vez a su benefactora y al sirviente internarse en el fastuoso edificio, sintiendo que el peso de la mediocridad marcial comienza a aligerarse ahora que su espada le abre, por fin, las puertas del destino que tanto busca.

Auntar se aleja del fastuoso banco con pasos ligeros y una sutil, casi imperceptible sonrisa que dibuja un rastro de alivio en sus facciones felinas. El tintineo de las dos monedas de oro en el interior de la bolsa de cuero actúa como una música celestial que sosiega el tumulto de sus pensamientos y aplaca, aun siendo un jokiano que no es amante del dinero, aunque sea por un instante, la punzante ansiedad que le oprime el pecho desde que despertó empapado en sudor. El guerrero vetian se siente algo reconfortado, experimentando una calidez interna que disipa la fría pesadumbre del destierro y el amargo sabor del error cometido con el mendigo en el callejón estrecho.

Mientras se interna de nuevo en el bullicio cosmopolita del distrito comercial de Jinvanados, bajo la mirada imperturbable de los dos soles que se ven como uno, que vigilan el firmamento de Akinovnhav, el espadachín siente que la fortuna cambia finalmente de rumbo. En su fuero interno, piensa que por fin los dioses jokianos de las llanuras amarillas o las deidades larianas de sus ancestros se dignan a mirarlo con clemencia, extendiendo sus manos invisibles para bendecir su camino en esta tierra extranjera. El fantasma de la mediocridad marcial y el recuerdo de la humillación ante Arim Kiheim no desaparecen por completo, pero la certeza de tener el sustento asegurado y el pase garantizado para la arena del coliseo Duralaff le devuelve la fe en su propio destino. Con el oro en su poder y el honor intacto, el forastero avanza con renovada determinación, listo para comprar su alimento, inscribirse en el torneo y demostrar el verdadero potencial de sus sables thakan bajo las implacables leyes del combate.

El espadachín vetian encamina sus pasos hacia el este de la ciudad, adentrándose en el populoso y humeante barrio de los alfareros, donde las chimeneas de los hornos de barro tiñen el aire de la tarde con un velo grisáceo. Allí se alza la imponente y desgastada mole de piedra del coliseo Duralaff, un anfiteatro de tintes populares que respira el eco de antiguos combates y el clamor de la chusma ansiosa de sangre. Auntar cruza el umbral del recinto de inscripción con una postura firme, sorteando a una fauna variopinta de buscavidas, desertores imperiales, exconvictos y mercenarios de rostro hurraño que también aguardan su oportunidad de gloria o fortuna. Sin vacilar, se presenta ante la mesa de los severos registradores y entrega el tributo metálico requerido, asegurando de forma oficial su nombre en la lista de los dieciséis contendientes que se medirán cabeza contra cabeza bajo las implacables leyes del combate.

El acto de inscribirse en el torneo no nace de un simple impulso de supervivencia económica o de un deseo vano de acumular riquezas mundanas, sino que constituye el primer peldaño de un plan minuciosamente calculado en su fuero interno. El joven jokiano es plenamente consciente de que necesita ganar un prestigio incontestable sobre la arena, regando el polvo con el sudor de su disciplina y demostrando la maestría de sus sables rectos thakan ante los jueces del reino dorado. Solo a través de una victoria aplastante y espectacular, que resuena en todos los rincones de Jinvanados, puede aspirar a llamar la atención de la corona y presentarse formalmente ante los legendarios paladines dorados de la reina. Auntar necesita con urgencia esa audiencia con la orden paladina, un extraño

y secreto objetivo para un extranjero ordinario de su condición, pero por el cual está plenamente dispuesto a arriesgar hasta la última gota de su propia sangre en el coliseo.