

CAPÍTULO 1

“EL VIAJE HACIA EL NORTE”



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

La promesa de Jaruhm

L1P1C1E1



Reino de Jinvanados¹ – Capitolio de Jinvanados - Camino de faraz²
2° vlimh³ – 4° hahm⁴ – 1° thoke⁵ – 7° hal⁶ – 12109 urmak⁷

Un viaje que promete ser eterno empieza con una difusa esperanza y una nítida voluntad. El joven amvisi⁸ Thormes, hijo del molinero, no puede dejar de mirar la silueta de la gran ciudad de la costa alejándose tras de sí. En estos momentos de la mañana sus pies y sus elegantes botas, regalo de sus padres, cuelgan mientras el piso pavimentado con conchas marinas delicadamente labradas pasa rápidamente con la velocidad del portantillo de los dos mokorton⁹ que tiran del vehículo. Está sentado en la patilla trasera de la carreta del viejo solhuk¹⁰ vecino y amigo de la familia. El carretero está viajando un poco al norte en la campiña de pampas phudulenertare¹¹ del norte. El itinerario de viaje le sirve al muchacho. Es aun el segundo vlimh de la mañana, pero con seguridad llegarán a los ranchos de los sembradíos del norte antes del mediodía. La mañana es soleada, bella y ligeramente húmeda. Con un poco de ansiedad por el misterio del futuro y la tristeza de dejar a la familia, Thormes se miente insistentemente repitiendo que volverá a Jinvanados cuando encuentre la gloria que sabe que le aguarda. Los dioses le tienen un luminoso destino en el norte y la promesa de un semblante legendario, ser alguien grande tal vez.

Al medio día llegan a los ranchos del norte. Casi no se huele la sal del mar a esas latitudes. El viejo solhuk ya recibió la paga y el agradecimiento del joven y aún está charlando con el dueño del rancho, quien seguramente lo esperaba por ella. Mientras acaban sus pagos y negocios, miran y murmuran al respecto del luminoso y elegante joven que aun camina hacia el norte con la mirada en alto. A Thormes no le importa, sabe en el fondo que nunca más verá a este par de campesinos. Acomoda su mochila, se despide con un ademán sin mirarlos y empieza una caminata llena de ilusiones hacia el norte. Más allá de las parcelas, más allá de la selva, más allá del bosque del norte, más allá de los farallones, más allá del horizonte está su destino.

Los sembradíos son eternos. Granja tras granja Thormes camina hacia el norte siguiendo claros senderos y anchas rutas de carretas y bestias de tiro. Cada sembradío parece ser igual al anterior y no importa cuánto camine, los sembradíos no terminan. La incansable persistencia de su presencia empieza a hundirlo en los últimos eventos de la noche anterior con su familia. Se le hace muy clara la decepción de su padre al escuchar que su primogénito no lo ayudará con las tareas del molino, que el negocio familiar o la familia simplemente no le importan a este muchacho, que alguna embriagante idea de aventura en faraz ha transformado a su prolijo y hacendoso hijo en un aspirante a vagabundo, en un vulgar lyco¹², haciéndole soñar con leyendas y gloria e idioteces así. Las lágrimas de su madre y las hirientes advertencias de su padre se resumen en una despedida sin retorno, un destierro de la familia y una decepción ante el umbral de la orfandad. Thormes está triste porque sabe que nunca más verá a sus padres y que toda creencia de hacerlo es solo mentira para su espíritu. Al mismo tiempo está feliz porque siente que la vida apenas comienza para él. El gran dorado, Fhorko¹³ como le

llaman los costeros al gran astro del día, se pone en su flanco izquierdo y con su caída las sombras empiezan a inundar las planicies reverdecidas del panorama. El joven busca un poco de comodidad y monta un liviano campamento en un claro de cosecha entre los sembradíos. Un poco de juncos secos de phudule¹⁴ recién cosechados le sirven para hacer una hoguera pequeña y ahuyentar a las sabandijas. Se recuesta y aunque está agotado, no concilia dormir fácilmente. No puede evitar imaginar todo lo que le depara en el bosque del norte. Ve en las estrellas sus hazañas y sus preases futuras. Siente un leve dolor en el pecho recordando a su pequeña hermanita y los desayunos de su madre. Termina dormido entre sollozos.

El día siguiente no cambia el panorama y si bien un campesino viajero montado en su mokorto es un alivio y una compañía por unos vlimhn durante la caminata, no dura mucho pues se aleja del amvisi cuando Thormes se detiene a componer su almuerzo. Dos días de caminata más y al fin logra ver los linderos de la selva del norte. Indómita, la gran muralla verde del norte, la selva que ha protegido al reino de Jinvanados por siempre. Los senderos en la selva cambian todo el tiempo. Algunos campos de sembradíos quedan por viajar y la selva al fin. Antes de terminar con los sembradíos llega hasta un pequeño puente donde un grupo de solhukn están acampando en la entrada. El arroyo no se ve muy peligroso pero un letrero cerca del puente menciona que grakn¹⁵ y markaroten¹⁶ atestan ese arroyo. Uno de los solhukn se percató de su interés con el puente y se le acerca claramente sospechoso...

- Muchachito, no puedes acercarte a ese arroyo. – Le sugiere con una falsa benevolencia mientras le pone la mano llena de grasa y con las uñas demasiado largas en el hombro.
- Gracias, no pensaba hacerlo, usare el puente. – Afirma con algo de timidez mientras agacha la cabeza, trata de zafarse de la mano e intenta llegar al puente.
- Excelente idea muchachillo, ese puente es nuestro y deberás pagar por usarlo. – Lo sujeta fuertemente del hombro y su tono de voz se torna prepotente.
- No creo que sea tu puente. – Susurra.
- ¿Dijiste algo campesino? – Vociferó el hampón ahora enojado mientras presiona más el hombro al pobre jovencuelo.
- ¡Suéltame! – Mientras se libera de la mano agresiva.

El amvisi se pone en postura de combate a puños, pero el solhuk y sus secuaces lo superan en gran medida. Los belicosos atracadores le caen encima como media docena de louton¹⁷ hambrientos sobre alguna presa y después de una burda paliza sin talento marcial alguno, dejan tendido y adolorido al pobre muchacho. A jalones le hurtan la mochila y las botas. Patadas finales terminan acabando con el espíritu de combate de Thormes. No pierde la consciencia, pero si las fuerzas. Está tratando de respirar por varios golpes en el tórax. Los maleantes se alejan riendo e insultando mientras se reparten el botín. Thormes se quedan tirado hasta que el daño en todas sus formas ha cesado.

El panorama se torna nocturno, lúgubre y Thormes se levanta acongojado, se sacude la tierra y el lodo. En la obscuridad y la decepción de él mismo, cruza el puente internándose en la selva que tanto esperaba, pero no en la forma que él quería. La vida no es fácil, piensa para sí. La selva no es muy ligera de tratar en la noche. El viaje nocturno es corto y después de un poco de saludable distancia del puente se detiene, internado en la selva y tras la

¹ **Jinvanados.** (Lheidonhan, pronunciación: "Jhinbanados") (Geonomía, gentilicio: jinvanadosareh) (Sustantivo propio) **1.** Nombre del reino de Jinvanados en el continente de Runkaria, uno de los reinos más influyentes de la era imperial, bajo el gobierno de las dinastías de las reinas doradas. **2.** Nombre de la ciudad capitolio Jinvanados del reino de Jinvanados, famosa por su clima tropical de actividad costera y pesquera en todas sus formas, de tradiciones solhuknianas profundas y de gran importancia política, económica y cultural.

² **Faraz.** (Lheidonhan, pronunciación: "Faraz") (Geonomía) (Sustantivo propio) **1.** El sentido, dirección o viento cardinal, la dirección que podría considerarse "Norte" o hacia el norte geográfico o magnético.

³ **Vlimh.** (Lheidonhan, pronunciación: "Vlim-m") (Fisiconomía, abreviación "v") (Sustantivo propio, 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

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

⁵ **Thoke.** (Lheidonhan, pronunciación: "T-oque") (Fisiconomía, abreviación "t") (Sustantivo propio, plural "Thoken") **1.** Unidad irregular que nombra a un grupo de doce hahmn, similar a la semana que coincide con el ciclo lunar de Likhum.

⁶ **Hal.** (Lheidonhan, pronunciación: "Al") (Fisiconomía, abreviación "hal") (Sustantivo propio, plural "Hahn") **1.** Unidad irregular que nombra un grupo de tres thoken o treinta y seis hahmn. Un concepto que junta la idea de estación y mes. Cada uno de los ocho hahn representan cada una de las ocho temporadas o estaciones de clima distinguido de Akinov.

⁷ **Urmak.** (Lheidonhan, pronunciación: "Urmac") (Fisiconomía, abreviación "u") (Sustantivo propio, plural "Urmakn") **1.** Unidad irregular que nombra el ciclo completo del planeta alrededor de su sistema estelar. Equivale a doscientos ochenta y nueve hahmn, veinticuatro thoken u ocho hahn. Suele tener una forma irregular cada seis urmakn con un hahm extra.

⁸ **Amvisi.** (Lheidonhan, pronunciación: "Ambisi") (Socionomía) (Sustantivo propio, plural "Amvisin") **1.** Especie de mamífero antropoide similar a los humanos en morfología, una de las dos especies civilizadas que pueblan Akinov.

⁹ **Mokorto.** (Lheidonhan, pronunciación: "Mocorto") (Zoonomía) (Sustantivo propio, plural "Mokorton") **1.** Animal mamífero equino de atributo de bestia de tiro, cuadrúpedo, similar a los jumentos.

¹⁰ **Solhuk.** (Lheidonhan, pronunciación: "Soluc") (Socionomía) (Sustantivo propio, plural "Solhukn") **1.** Especie de reptil antropoide similar a los humanos en morfología, una de las dos especies civilizadas que pueblan Akinov.

¹¹ **Phudulenertare.** (Lheidonhan, pronunciación: "Pudulenertare") (Agronomía, relativo a phudule) (Sustantivo propio, plural "Phudulenertaren") **1.** Sembradío especializado o compuesto únicamente de "Phudule".

¹² **Lyco.** (Adición al castellano, pronunciación: "Laico") (Fisiconomía, abreviación "h") (Sustantivo, adjetivo) **1.** Una variación de la palabra castellana "Laico", se crea como adición para el juego que significa "alguien sin objetivos o alguien que no es útil para nadie o nada". **2.** Una de las nueve categorías del rango juvenil del juego.

¹³ **Fhorko.** (Lheidonhan, pronunciación: "Forco") (Astronomía) (Sustantivo propio) **1.** La estrella que provee de luz diurna a Akinov, principal componente del sistema estelar binario de Akinov. **2.** Deidad propicia o patrona de varias religiones en Jinvanados y otras culturas.

¹⁴ **Phudule.** (Lheidonhan, pronunciación: "Pudule") (Agronomía) (Sustantivo propio, plural "Phudulen") **1.** Cereal muy popular y versátil que sirve para producir harina y bebidas espirituosas, entre otros tantos productos.

¹⁵ **Grakn.** (Lheidonhan, pronunciación: "Jrac") (Zoonomía) (Sustantivo propio, plural "Grakn") **1.** Animal salvaje reptil similar a los lagartos o cocodrilos.

¹⁶ **Markarote.** (Lheidonhan, pronunciación: "Marcarote") (Zoonomía) (Sustantivo propio, plural "Markaroten") **1.** Sabandija molusco similar a las sanguijuelas.

¹⁷ **Louto.** (Lheidonhan, pronunciación: "Louto") (Zoonomía) (Sustantivo, plural "Louton") **1.** Animal salvaje mamífero cánido similar a los lobos.

muralla verde de la vegetación, buscando disimuladamente protección de esos trúhanes. Seguro no se atreverán a internarse en la selva, piensa para sí, aunque algo sorprendido y tardío se da cuenta que acampar en la selva sin equipo y experiencia tampoco será fácil. Intenta en vano hacer fuego o conseguir comodidad. La noche se hace larga y llena de terror por la obscuridad, llena de visitas de alimañas, llena de frustración y llena de lágrimas. Pero con el amanecer llegan algunos haces de esperanza. Thormes recibe al gran Fhorko dios de los jinvanadosarehn y deja que el rostro lo perciba. Respira profundo y acomoda su ropa hecha harapos y continua su viaje. De día el sendero es claro.

Varios días de caminata en la selva han ayudado a improvisar equipamiento y vituallas, hechas de lianas y frutas. Sus pies se han acostumbrado ya a la suavidad del lodo, su piel ya está algo curtida al maltrato de los insistentes parásitos y el entusiasmo ha recobrado fuerza dentro del corazón de Thormes. Comprende ya como coexistir con la jungla y al menos ya no duerme asustado. Es seguramente, así como empieza el largo viaje a la gloria y la inmortalidad, piensa para sí. Una mañana alcanza a un viajero muy cadencioso y tranquilo. Nada nuevo pues ya vio sus huellas dos días antes. El viajero camina a lado de su mokorto. Thormes se le acerca cauto y ceremonioso.

- Fhorko lo ilumina mi señor. – Le saluda muy educadamente con la reverencia adecuada. El viejo solhuk lo mira y hace una evidente suposición.
- ¿Vagabundo, viajero desafortunado o simplemente no crees en las sandalias? – Pregunta sin dejar de mirar al frente.
- ¿No comprendo señor? – Pregunta auténticamente desconcertado.
- Ah, solo eres estúpido. – Afirma impávido aún.
- Ah... mmm... No mi señor, tuve un altercado con unos maleantes. – Apenas entiende, mientras aplica un ligero trotecillo para ponerse a su lado y sonreírle. Las zancadas del solhuk son enormes. – Tuve que golpearlos para darles una lección. – Afirma sin éxito para reforzar su introducción.
- ¿Y supongo que le arrojaste tus pertenencias para ahuyentar a los abatidos criminales? – Dibuja una diminuta sonrisa.
- Me has descubierto. – Sonríe Thormes y concluye. – Mi nombre es Thormes del molino mi señor. – Saluda finalmente mirando curioso por la respuesta.
- Me llaman Mharkul pero me dicen Mer, muchacho. – Y vuelve a su atención usual hacia la vanguardia, pero más risueño.
- ¿A dónde viaja mi señor? – Pregunta casi inmediatamente con voz azeante.
- Jaruhm. – Responde tajante.
- ¡Yo también! – Aclara eufórico y sonríe. - ¿Ya estuvo allá mi señor?
- Si. – Responde exhausto.
- ¿Podría contarme como es allá? – Pregunta emocionado.
- No. – Responde sin ánimo.
- ¿Tampoco estuvo allá? – Algo más consternado.
- Mmmm... ¿No podré zafarme de tu interrogatorio verdad? – pregunta más accesible y resignado.
- Mmmm... No mi señor. – Afirma con bastante cautela.
- Mira muchacho, Jaruhm es un lugar muy peculiar. Es un pueblo suelto de la mano de la Reina. El comisario y sus alguaciles no conocen la ley, solo entienden el idioma de las monedas. Está repleto de viajeros y mercenarios. Todos allá tienen un solo propósito: hacerse de tus pertenencias y vender tu cadáver a algún brujo desquiciado... –Es interrumpido por Thormes.
- ¡Genial! – Vocifera sin reparo.
- No es genial muchacho tonto. – Se detiene y lo mira a los ojos. – Esa gente viene de todos los seis vientos, hablan todos los idiomas que se usan allá donde Fhorko no logra iluminar. Su negocio es traicionar y matar, robar y violar. Y, por si fuera poco, solo se alimentan de monedas. Si no tienes suficientes simplemente no les importas. Mercenarios sin escrúpulos y escorias sin creencias ni credos abarrotan las hospederías y las tabernas. No sé qué busques en Jaruhm niño, pero no veo que seas un vendedor de kiriq¹⁸ como yo. De hecho, no veo que vendas nada. No tienes pinta de llevar oro, no tienes madera de mercenario a sueldo, ni siquiera llevas un arma, muchacho. ¿Qué podría querer un tipo listo y bueno como tú en un basurero como Jaruhm? – Concluye algo agitado.

- En Jaruhm mi destino me promete el inicio de una legendaria travesía, mi señor. – Afirma.
- Jaruhm solo promete muerte, muchacho. – Finaliza triste mientras vuelca al frente.

Continúan viajando y algunos días y muchas conversaciones después, emergen de la espesa y compacta selva. Un extenso claro en la jungla les demuestra que han llegado a las vastas llanuras de kiropn¹⁹ de Jaruhm. El viejo Mer solhuk respira tranquilo mientras que un profundo miedo se forma en el estómago de Thormes, se mezcla con las ansias guardadas y la emoción agria de llegar a este legendario tugurio de mercenarios. No hay conversación entre Thormes y el viejo Mer. Por primera vez el joven amvisi esta callado. Mer lo nota, pero no le sorprende. Thormes no puede evitar pensar en todo lo que ha oído de este lugar, las historias de terribles y legendarios mercenarios que dejaron su historia en este lugar, los relatos de las más asombrosas peleas y los más salvajes asesinatos.

Thormes se acomoda el cordel que sujeta sus pantalones y avanza mostrando una casi falsa entereza. Mer lo mira y algo reconfortado lo sigue.

- ¿Estás bien? – Pregunta Mer.
- Si. – Responde algo tardío.
- No tienes nada que probar Thormes. – Aclara algo sabio.
- Si, si tengo. – Acelera el paso.

Jaruhm es uno de los pueblos más importantes del reino vasto de Jinvanados. Se le llama el oasis del norte y es famoso por muchas razones. Es un enorme asentamiento en medio de la selva profunda del norte, situado en una extensa planicie de sembradíos de phudulen y kiropn, construida alrededor de una roca solitaria que emerge como una peculiaridad en una selva que es lodo y limo. Esta roca es el emblema del mercenario de Jaruhm. Llamada la roca del mercenario, es el pueblo importante más septentrional del reino dorado, el último lugar de descanso y abastecimiento antes de llegar a la muralla zzunamiana o la muralla de Kortal como se la conoce oficialmente. En Jaruhm se producen las más afamadas viñas de kirop. Producen también un excelente kiriq. Y lo más importante: es el lugar donde se tratan los más importantes negocios de mercenarios para solicitar los más nobles y ruines contratos. Se dice que existe una peculiar ley de la Reina en este lugar: la Ley Dorada de la Mercena o como los mercenarios le llaman, la Alta Ley. Esta proclama real hace que todo contrato entre mercenarios se cumpla bajo amparo de la Corona y bajo la pena de muerte ante el incumplimiento. La Alta Ley hace que los mercenarios realmente tomen en serio el asunto. Nadie quiere líos con los paladines de la Reina, quien por cierto se lleva siempre un sexto de toda transacción. El Alto Impuesto le llaman. Algunos aseguran que es suicidio aceptar estos contratos o estar bajo la Alta Ley. Algunos dicen que una vez que has cumplido un contrato de Jaruhm nunca más pasarás hambre. Algunos dicen que en esta cueva de ladrones solo se halla desventura y muerte. Algunos dicen que toda guerra se ha iniciado con un Contrato Alto, que toda guerra se ha terminado con un Contrato Alto, que reyes y poderosos tarde o temprano se sientan a negociar oro en Jaruhm para empezar o terminar cualquier asunto, que, si tienes o quieres poder, debes negociarlo en este lugar. Algunos llegan abiertamente bajo la luz de Fhorko. Otros llegan bajo el velo de la noche y la clandestinidad. Lo cierto es que todo aquel que es inmortal en la historia ha pasado alguna vez por Jaruhm.

El gran Runkar estando en Jaruhm dijo una vez que todo evento inmortal se había iniciado con una decisión valiente y una copa de kiriq jaruhmiano. Thormes quiere eso, quiere esa gloria.

El alma de rokar

L1P1C1E2



Reino de Jinvanados – Pueblo de Jaruhm – Entrada de sihaz
3° vlimh – 11° hahm – 2° thoke – 7° hal –12109 urmak

Mer y Thormes caminan entrando al pueblo de Jaruhm. Se unen a otros tantos granjeros que deambulan entre la campiña y el centro urbano, yendo y viniendo. El pueblo es más populoso de lo que Thormes se imaginó. La enorme campiña tiene un concentrado y precario pueblo, hecho casi completamente de madera y con un ambiente terroso y húmedo. Las calles son lodosas y llenas de charcos. Las casas son de madera y por lo general

¹⁸ **Kiriq.** (*Lheidonhan*, pronunciación: “*Quirish*”) (Gastronomía) (Sustantivo, plural “*Kiriqn*”) 1. Bebida alcohólica espirituosa de tono dulzón similar al vino, hecha de kirop, un fruto algo ácido.

¹⁹ **Kirop.** (*Lheidonhan*, pronunciación: “*Quirop*”) (Botanonomía) (Sustantivo, plural “*Kiropn*”) 1. Planta tipo arbusto pequeño de climas templados. 2. Fruto algo ácido de la planta del mismo nombre.

están cubiertas de musgos y renegridas por la humedad. La roca en el centro está completamente tallada con callejuelas y escalinatas. Las construcciones más importantes están montadas en la altura sobre la misma roca como fundación. Mer se detiene antes de subir. Thormes casi no lo nota.

- ¿Mer? – Implica consternado Thormes cuando ve que su compañero no planea subir a la roca del mercenario.
- Hasta aquí estamos juntos, Thormes. – Aclara apenado.
- Nada de eso. Estamos juntos en este viaje amigo. Nos encargaremos de tus asuntos y los míos. – Casi asustado por sus sospechas, da la vuelta y agarra las bridas del mokorto.
- Nada de eso, nuestros destinos son distintos. – Le arrebató las bridas y se da la vuelta para alejarse con el mokorto cargado de botellas de kırıq. Mira a Thormes de reojo y con el corazón roto le dice: - Tú tienes el alma de rokar. Solo los rokar suben a esa roca.

Thormes sabe que no convencerá al viejo solhuk mercader de kırıq. Sabe también que Mer tiene razón. Solloza un adiós y vuelca para empezar su ascenso hacia el centro del pueblo, el centro sobre la roca. “Un rokar” piensa para sí. Había oído esa palabra antes, ahora serlo. Ojalá así fuera. Su padre cree que son pampinas, cuentos de hadas, delirios juveniles. Pero si el viejo Mer lo sintió tal vez sea cierto, piensa. El abuelo de Thormes le contó una vez sobre un “Rokar”.

El abuelo de Thormes está sentado en la casa del molino. Es una tarde tranquila en Jinvanados. Thormes es aún un niño y juega cerca de la vigilancia de su abuelo.

- Abuelo, siempre estas afilando esa espada, ¿por qué? – Pregunta curioso el pequeño Thormes apoyándose en la rodilla de su abuelo que siempre se sienta en el patio a disfrutar de Fhorko. Su esmeril y su vieja espada militar que le ha servido en las guerras doradas de la Reina, Fhorko la salve por siempre en sus haces.
- Porque siempre debes cuidar a tus aliados, mi niño. – Responde sin cambiar su rutina.
- ¿Esa espada es tu aliada? – Pregunta insistente.
- Oh sí. – Responde el anciano.
- No entiendo. – Implica decepcionado soltando la rodilla y volteando a la nada.
- Escucha Thormes. – Interrumpe dejando sus quehaceres y alzando al pequeño sobre su rodilla. – Hace tiempo cuando yo era muy joven, más joven que tu padre incluso, estaba en esta misma casa y una mañana llegaron dos paladines y proclamaron que la Reina solicitaba nuevos reclutas. Así que cumplí con mi deber y me enlisté en el ejército dorado. Aprendí a usar la espada y partí al frente de la guerra. Confiaba mucho en mi talento y mi valor, pero en el campo de batalla las cosas eran distintas. El valor no era suficiente y el talento era ínfimo. Traté de defenderme cuanto pude y lo hice bien por un tiempo. Pero tarde o temprano mi espada y yo supimos que llegó nuestra hora. Resignados estábamos listos para conocer al Gran Oscuro. Ahí fue que conocí a un valiente y poderoso soldado que me salvo la vida, un rokar.
- ¿Un rokar? – Interrumpe desconcertado.
- Un rokar mi niño es alguien muy especial, alguien que nace muy rara vez y siempre con un propósito, alguien que tiene su lugar en la historia, alguien que tiene sorprendentes atributos y talento para usarlos, alguien resuelto para cumplir sus objetivos e iluminado por la gloria. Escuchas de ellos en las historias y leyendas. Y si tienes suerte estarás cerca de uno como yo. Sientes en los huesos cuando un rokar está cerca tuyo. Este rokar en particular se movía con soltura en el campo de batalla. Parecía conocer los movimientos de los aliados y los enemigos. Sus pisadas eran precisas y firmes. Tan rápido se movía que era difícil seguirle con los ojos. Blandía la espada como si fuera parte de su cuerpo. Una o dos estocadas bastaban para anular a sus enemigos. Confiaba en sus ataques como nosotros confiamos en nuestra respiración. No se quedaba para cerciorarse de que su rival caería, pues ellos ciertamente caían inevitablemente. Sus cortes eran letales, cruzaban entre las otras espadas, escudos y armaduras

como si hubieran practicado una suicida coreografía. Presentía los ataques enemigos y oía las flechas a su alrededor. Su presencia salvo a muchos ese día, incluyéndome. Todos los soldados de mi unidad recordamos a ese rokar, aunque nunca más lo vimos. Volví vivo de la guerra gracias a él. – Termina.

El centro elevado de Jaruhm es un lugar muy pintoresco, las construcciones de madera plantada en la roca elevan escenarios en los que la gente primordialmente solhukn se mueve de un lado a otro en sus quehaceres. Un par de edificios de gran tamaño se elevan en el centro con pobre elegancia. Cerca de donde deambula Thormes está una agradable taberna. No sería mala idea comer algo ahí, el problema es que Thormes no tiene un solo grano de phudule para transar. Llega al fin a la taberna y al entrar se encuentra con varias mesas libres, la barra desierta y un enorme solhuk barriendo el suelo polvoriento con una escoba recién atada. El suelo es de baldosas de roca cubierta de demasiada tierra. Un penetrante olor a cerveza y orines circunda todo el alrededor. La mayoría de los comensales son en realidad ebrios que están dormidos o a punto de dormir. Posiblemente estén acá desde anoche. Thormes asume que el barrendero es el tabernero y se acerca a él.

- Buen hombre. – Inicia tratando de obtener atención del gran reptil.
- ¿Dime, muchacho? Perdón estaba en mi propio mundo, fue una larga noche. – Responde y se disculpa amablemente.
- Deseo comer algo, pero unos asaltantes me dejaron sin dinero y no sé qué hacer, tal vez... - Deja la opción a una interrupción.
- Claro, otro amvisi sin dinero. – Cambia de afile a algo serio. – Mira muchacho, el gran Dadner es bueno contigo, anoche un ebrio le propino una paliza a mi ayudante... ..ese zemoni²⁰ no despertará en unos buenos días... ..Te propongo lo siguiente: ayúdame con la limpieza todo el día y te daré tres comidas, leche fresca y pan, además de nueve monedas de plomo. Al alba de mañana considérate libre de decidir si continuas con la misma paga o te largas. – Concluye con una sonrisa auténtica.
- ¡Acepto! – Concluye y cierra el trato con un apretón de manos y una gran sonrisa.

Las tareas no son livianas, pero para Thormes esto abre la opción no solo de no rendirse, sino de empezar a planear de nuevo. Aún no sabe si se quedará algunos días, pero sin duda nueve metales son nueve metales.

El día transcurre soleado, tranquilo, tibio y con estofado de iqka²¹, pan fresco, leche fresca y algunas frutas de faraz, éste faraz. La mañana recibe a algunos comensales para el desayuno, todos solitarios y ágiles. Presurosos entran, comen y se van. Los ebrios despiertan, recuperan algo de compostura y de poco a poco se van. Al medio día casi nadie aparece. Garrazurda es el nombre de la taberna y parece de mucha reputación. El enorme solhuk es el dueño y tabernero. Se llama Pezzo y aprovecha la paz del cenit para conversar de sandeces con Thormes. Le cuenta que fue un soldado del ejército dorado al servicio de la Reina y que viajó por el mundo. Thormes le increpa preguntando las razones de porque dejó las armas. Sonriente le cuenta que en el ejército vio muchas cosas e hizo muchas otras que aun hoy lo atormentan. Tuvo una oportunidad de dejarlo y la aprovecho. En el ejército solo se puede terminar muerto, retirarse es un regalo insólito de Ox. Es muy culto y lúcido para ser tabernero, piensa para sí Thormes, habla de la taberna como se oye hablar de las tabernas de Jaruhm, un lugar importante donde él se siente orgulloso de recibir rokar importantes que hacen tratos importantes. La tarde empieza y sendos mercenarios y viajeros empiezan a llegar. Thormes provisto de un sucio delantal empieza a repartir las bebidas y manjares de la despensa de Pezzo.

La noche cae delicadamente en Jaruhm y Garrazurda está repleta de gente y bullicio. Thormes ya es hábil como mesero. Pezzo lo increpa en uno de sus ires y venires.

- Chico, no le hagas caso a los ebrios. – Sugiere como susurro y vuelve a sus quehaceres.

Thormes sonríe, aunque no toma muy a la ligera el consejo. Todas las mesas están repletas de viajeros y mercenarios bulliciosos y algo ebrios, excepto una al fondo que está ocupada por un solo tipo, un vetian²² al parecer. Los

²⁰ **Zemoni.** (*Lheidonhan*, pronunciación: “Zemoni”) (Socionomía) (Sustantivo, plural “Zemonin”) 1. Especie de anfibio antropoide similar a los humanos en morfología, cuerpo molusco en mecanismos y de hábitos anfibios, oviparo y hermafrodita, una de las ocho especies civilizadas que pueblan Akinov.
²¹ **Iqkaraghenghem, iqka.** (*Lheidonhan*, pronunciación: “Ishcarajenjem” conocido coloquialmente como “Ishca”) (Zoonomía) (Sustantivo, plural “Iqkan”) 1. Animal doméstico reptil, bestia de tiro y ganado cárnico, bípedo, fuerte y grande, posee una poderosa cola, lomo y patas fuertes. Es herbívoro.

²² **Vetian.** (*Lheidonhan*, pronunciación: “Betian”) (Socionomía) (Sustantivo, plural “Vetiann”) 1. Especie de mamífero felino antropoide similar a los humanos en morfología, cuerpo cubierto de pelaje con cola prensil, una de las ocho especies civilizadas que pueblan Akinov.

vetiann no son de fiar. Son solitarios y reservados, siempre planeando, siempre conspirando y siempre a la defensiva. Este tiene una caperuza que deja en sombras su rostro. Silencioso y observador, solo pide una cerveza con gestos. Su mirada perdida y meditabunda parece mirar a un lugar lejano en un tiempo distinto.

Un trio de amvisin en una mesa del fondo se han estado poniendo muy ebrios. Pezzo advierte a Thormes que los trate con cautela. Thormes se acerca con una nueva tanda de jarros con cerveza de phudule y hace el cambio respectivo en la mesa de estos revoltosos. Uno de ellos, el más barbado increpa:

- Yo creí que los zemonin eran los único maldecidos por los dioses con la inútil habilidad de ser meseros. – Aclara en voz alta a sus amigos con un evidente tono especista y despectivo. Sus dos amigos sueltan una carcajada y Thormes decide pasar por alto el comentario.
- Veamos, creo que este también es un zemoni, más grande y feo. – Con voz atronadora y chueca aclara otro de los ebrios. Luego le echa el contenido del jarro en la cara de Thormes. Inmutado el pobre mesero calla ante el agravio.
- Parece que si es. – Concluye el primero de ellos.
- Me encanta Jaruhm, es un excelente lugar para golpear zemonin... - Concluye asestando un tremendo puñetazo en el rostro repleto de cerveza.

El golpe ha tirado al piso al enclenque amvisi. Está sangrando en el piso. Siente el mismo ardor en el pecho que sintió cuando fue atacado en el rio, hace algunos días en el sur. Aprieta los dientes, traga una bola de saliva y respira resoplando el polvo en el suelo. Tiene la oreja magullada contra el piso. Cierra ambos puños. La sangre se le va al rostro y los puños, abandonando su torso. La vista se le nubla y exhala un último halito de fuego antes de dejar de respirar por completo. Lleno de furia y sin ninguna intención de volver a ser ultrajado por unos abusivos, se levanta en un violento y ágil movimiento, poniéndose frente a la mesa y localizando su rostro cerca del rostro del agresor. Casi sin ninguna oportunidad de respuesta del agresor, le asesta dos tremendos puñetazos. Los puñetes van acompañados de dos gritos cortos ahogados y dos sollozos de dolor de parte del golpeado. Los impactos han hecho volar al abusivo, lanzándolo fuera de la silla. Dos de sus cofrades se levantan para asistirlo, pero el mesero está furioso y sus ojos enajenados parecen ser más los de un animal violento y desesperado que los de una persona. Uno de los truhanes lo trata de golpear, pero Thormes sujeta el puño agresor y lo gira con tanta violencia que los huesos se fracturan y emergen por la piel rasgada, inhabilitándole el brazo completamente. El tercer agresor horrorizado lanza un puñetazo torpe que es esquivado por Thormes con facilidad. El mesero enajenado en un salto pisa el rostro del primer agresor y lo usa como plataforma para golpear al tercero que aun esta ileso. Le asesta un golpe y el segundo golpe lleva un jarro de cerámica lleno de cerveza que acaba de recoger. Los dos golpes lo tumban dejándolo inconsciente. El segundo con el brazo roto entre gritos y sollozos desgarradores retrocede mientras trata de mitigar la hemorragia. Thormes vuelca su atención hacia el primer agresor que yace bajo de su pie. Se arroja y le descarga una docena de puñetazos que le destruyen el rostro. El tabernero y los allegados llegan a sujetarle para evitar la inevitable masacre letal.

- ¡Tranquilo muchacho, ya está bien, tranquilo! – Vocifera Pezzo tratando de tranquilizar a Thormes que parece haberse embriagado en violencia.

Después de mucho esfuerzo incluso para alguien tan robusto como Pezzo logra separarlo con ayuda de los demás. Dos de los tres sometidos sujetan sus heridas entre dolor y sollozos, mientras que el tercero parece estar inconsciente y muy malherido. Thormes al fin se aquieta mientras el resto de los comensales y ebrios ve con sorpresa la reacción violenta del mesero. Los pensamientos se le aclaran, la vista se enfoca nuevamente y el nudo en la garganta se aliviana para dejarle respirar de nuevo. Se aleja y se escabulle a la despensa para recobrar la cordura. Nadie lo molesta unos momentos. Desde lejos y en la obscuridad observa el misterioso personaje sin perder ningún detalle.

La noche reasume su normalidad. Pezzo y los secuaces del agresor sacan al tercer amigo inconsciente. El tabernero lo deja afuera y les advierte que no vuelvan a entrar. Les sugiere ir al albergue de los clérigos Iholnarianos, ellos podrán atender sus heridas y otorgar descanso a su dolor. Mientras Thormes ya está más tranquilo y trabajando algunos de los ebrios lo felicitan por su talento para la violencia. Algunos lo miran con cierto miedo. Algunos de

ellos no se inmutan con su presencia. La noche transcurre normal, llena de bebidas, mercenarios y tratos reservados.

Thormes se retira muy tarde a dormir. Agradece a Pezzo por la ayuda y tolerancia, se disculpa repetidas veces y abochornado por su comportamiento le pide permiso para descansar con el amanecer cercano. Pezzo le da una venia ni aprobando ni reprobando su desempeño. Se retira a descansar a un camastro en la despensa, aunque no logra dormir. No sabe lo que paso. No se siente feliz, aunque tampoco se arrepiente de lo sucedido. Aun puede sentir la furia en su pecho, aun siente en sus nudillos el impacto de sus huesos contra los huesos del pobre infeliz. Siente algo extraño dentro de sí. Siente que podía calcular la trayectoria de sus puños, calcular la posición de sus enemigos, la forma de atacar antes de hacerlo, la forma de ganar antes de hacerlo. Siente que por primera vez en su existencia la vida de alguien estaba en sus manos. Si no hubiera sido por Pezzo ahora estaría arrepentido por haber aniquilado a alguien inferior en violencia. Siente que es un rokar, tal vez es un rokar.

Thormes trabaja unas noches más en Garrazurda y al amanecer del primer día de la semana se prepara para dejar el lugar. Tiene algunas monedas en el bolso, algo de ropa, equipamiento y vituallas para el viaje. Es más sabio, más fuerte y le rompe el corazón dejar al viejo Pezzo quien se ha ganado su cariño. Este le estrecha su mano robusta.

- Los dioses te observan muchacho. – Proclama Pezzo ceremonioso y triste pero sonriente al despedirse.
- Lamento todo lo sucedido Pezzo. – Triste y cabizbajo aun arrepentido y avergonzado le ruega.
- Hiciste lo que tu corazón te dictó, no pierdas ese instinto. – Antes de soltarle la mano.
- Me salvaste la vida Pezzo. – Murmura.
- Vete ya. – Se da la vuelta y lo deja mirándolo.

El movimiento de Pezzo fue lento y cadencioso. No lo dijo, pero Thormes sintió que lo reconoció como rokar tal y como su abuelo le conto. Thormes reconoció el escalofrío en él al estar cerca de un rokar. Nunca olvidará esta sensación. Está triste y feliz. Garrazurda es legendaria como siempre lo supo. En este lugar Thormes hizo un legendario contrato consigo mismo: debe demostrar que es un rokar o morir intentándolo.

El umbral del bosque del norte

L1P1C1E3



Reino de Jinvanados – Pueblo de Jaruhm – Salida de jaraz
5° vlimh – 1° hahm – 3° thoke – 7° hal – 12109 urmak

Thormes se aleja de Jaruhm. Está lloviznando. El olor del pueblo es un nuevo recuerdo ahora. Su leyenda es auténtica.

El viaje continúa por un sendero hacia el norte. Une su viaje con una amvisi campesina, quien le cuenta que el camino hacia el norte lleva a algunas granjas y aserraderos de Jaruhm, pero más allá está el bosque del norte. Es mejor no aventurarse en ese bosque pues está lleno de peligrosas alimañas y de salvajes louton. Está la terrible muralla de faraz, la muralla verde o los farallones de faraz. Y por si no fuera suficiente escucho extraños rumores de un nuevo mal en el norte. Thormes sonríe mostrando el rostro que un orgulloso rokar debería mostrar. Pero por dentro se asusta mucho. Es de Jinvanados y puede lidiar con las alimañas, pero los louton son algo problemático ya, y la muralla es legendaria por ser difícil de superar. Pero le perturba ese nuevo peligro del que recién empezó a oír, suena más peligroso de lo que se sabe mora en el norte. Eso es para recular presa del miedo.

Cruzando algunos paramos pintorescos del bosque de Jaruhm, Thormes llega a una granja muy agradable. Los dueños de ella lo atienden con comida y cama, agradecidos por acompañar a la señora que sirve como sierva allá. Mucho agradecimiento y un desayuno después. comenta con los granjeros sus ganas de viajar al norte, tal vez llegar a Kamlhi. Los granjeros le advierten que el bosque del norte no es como el bosque de Jaruhm. Allá uno no es el cazador. Está consciente de las advertencias, pero no puede evitar analizarlas una y otra vez. Deja atrás las granjas.

La caminata solitaria es tranquila, demasiado para su gusto. Los pastizales y arbustos entre árboles y bárbol²³ son acogedores. Las vituallas de Garrazurda le están abasteciendo estoicamente, no hay necesidad de cazar. Pero sin duda debería pensar como cazar muy pronto. Pezzo le entrego un cuchillo, pero tal vez no sea suficiente. Construir un arco podría ser necesario, pero la gente de la granja le conto que más adelante hay un aserradero y que ahí podría conseguir arcos de mejor confección. Además, hay bastante fruta para recoger, tulo²⁴ silvestre y otros frutos exóticos.

Los árboles y bárbol son cada vez más grandes, pero el bosque es holgado y deja pasar la luz del día sin problema. El pasto llega al pecho y es inquietante caminar sin saber que se puede esconder en esas pasturas. Se han hecho más frecuentes y más grandes los hongos azoláceos que son tan populares en este bosque. Los insectos adeptos a la sangre del amvisi han empezado a escasear y la temperatura se hace más agradable y templada cada nuevo día.

Al fin llega al aserradero. Posiblemente hubiera llegado antes, pero la pastura le hizo perder el rumbo un par de veces. El aserradero está en un alivante claro en el bosque. No es que este sea el bosque del norte, pero es un bosque y eso ya lo inquieta. El aserradero es bullicioso y repleto de leñadores. Lo rodean cientos de muñones de árboles y bárbol cortados a su alrededor. Un solhuk cargado de una gran hacha lo divisa y con un silbido advierte a sus colegas de la llegada de un forastero. Thormes continua su camino hacia el aserradero. Trata de limpiar un poco su aspecto ruinoso. Un amvisi lo intersecta limpiándose las manos y dibujando una gran sonrisa.

- Es una buena tarde soleada de los dioses, amvisi. – Le extiende la mano.
- Buena tarde sin duda, soy Thormes de Jinvanados. – Responde algo feliz.
- Bienvenido al aserradero de Fhim, ¿De paso? ¿O viene a hacer negocios? – Increpa emocionado.
- Eh... lo siento solo estoy de paso. – Afirma apenado.
- Ah – Decepcionado responde. – No se preocupe buen joven, es que estamos ansiosos ya que esperamos a un acaudalado comerciante que viene a hacer una gran compra, esta compra nos ayudará bastante a atravesar la temporada. Tenemos muchas necesidades urgentes. – Finaliza.
- No vi a nadie venir. – Infiere.
- Seguramente se ha retrasado. ¿Desea descansar esta noche en nuestro pueblo? – Asiste muy amistoso.
- Claro muchas gracias. – Responde y lo sigue hasta ponerse a su lado.
- ¿Es usted un mercenario? – Pregunta asumiendo que viene de Jaruhm.
- Algo así. – Responde dubitante.
- Los mercenarios siempre son reservados y cuidadosos con su identidad. No se preocupe, vemos a muchos de ustedes pasar. – Concluye poniéndole la mano en el hombro.

El aserradero de Fhim es un enorme y organizado complejo de barracas y talleres. La mayoría de los leñadores y otros oficios complementarios deambulan por ahí. Un par de poderosos molinos de agua mueven dos enormes sierras que procesan la madera del alrededor. Enormes bloques de madera de bárbol están siendo trabajados por todo ello. El pueblo entero está hecho de fina madera labrada. Thormes termina en un elegante comedor y comparte una deliciosa cena con los leñadores. Uno de ellos le comenta que el cliente a quien esperan es un adinerado comerciante que vendrá a recoger cuatro carretones repletos de fina madera y viajará al norte a un pequeño pueblo llamado Wanjiklo. Se dice que el ejército de la Reina está construyendo un fortín fronterizo allá y que tiene a muchos comerciantes yendo y viniendo por la región. Uno de los leñadores ha comentado que el comerciante posiblemente requiera escolta y que seguro pagará bien. Thormes piensa que es una buena oportunidad de financiar su aventura, pero no tiene aspecto de escolta profesional o arma alguna.

- ¿Sabe alguno de ustedes, donde puedo conseguir un arma? – Interrumpe Thormes de forma desatinada en medio de la coloquial charla caótica de sobremesa. Todos se callan por un instante al escuchar la consulta y después de un breve silencio, revientan en carcajadas.

- ¿Qué arma buscas muchacho? – Algo risueño aun y con algo de comida masticada escurriéndose por la barba, pregunta uno de los leñadores.
- Cualquier arma servirá, me interesa servir de escolta a este comerciante que esperan, pero no creo que pueda hacerlo sin un arma. – Confiado responde.
- ¿Pero cómo es que eres un escolta sin arma? – Consulta algo inmerso en una ironía leve.
- No quiero mentirles, nunca trabaje de escolta. No tengo entrenamiento en armas, pero creo que si obtengo un arma podré arreglármelas para proteger a este comerciante y su caravana. – Confiado responde, llevando un poco más de sopa a la boca, sorprendidos lo oyen, miran y revientan en una nueva risa.

La cena culmina tranquila. Thormes les ha caído muy bien a estos leñadores y todos generan cariño hacia él y su idea. Le saludan y felicitan y largan una lluvia de ideas para subsanar el tema del arma. Le ofrecen bastones y varas de dura madera como arma. Otros sugieren hachas, arcos o cualquier artillugio que pueda mostrar a un intimidante escolta. Entre risas e ideas Thormes acepta quedarse a dormir como invitado. Los leñadores están ansiosos de ofrecerlo como escolta a su tan esperado cliente que tal vez llegue mañana. Todos se retiran entusiastas para descansar pensando en algún arma que puedan usar.

La mañana llega y una exaltada niña despierta al forastero durmiendo en un camastro cerca de los talleres. Thormes se levanta y trata de tranquilizar a la niña. No puede evitar percibir el tenue olor de comida fresca.

- ¡Despierta viajero, despierta! – La niña vocifera.
- Tranquila niña. ¿Qué sucede? – Mientras se reincorpora alargando los músculos.
- Siral encontró un arma para ti. ¡Ven rápido! – Tira de la mano del forastero.
- ¿Siral?, está bien vamos. – Acepta mientras avanza algo aturdido.

Un grupo de lugareños se ha reunido en la puerta de una de las casas del aserradero. Ven llegar al forastero y rápidamente se vuelcan él.

- ¡Eh!, muchacho, tenemos el arma... – Uno de los leñadores vocifera feliz.
- No lo puedo creer. – Afirma educadamente Thormes mientras se acerca.
- Ella es Siral, una respetable leñadora de nuestro gremio. No siempre fue leñadora. – El leñador le presenta a una mujer muy mayor amvisi.
- Hola muchacho, yo soy Siral. – La señora se acerca al joven amvisi y le agarra la mano con mucho cuidado.
- Miladi. – Thormes le hace un gesto respetuoso de saludo.

La anciana le entrega una vieja espada militar. El pomo muestra que peleó en las guerras de la selva de Jinvanados. La espada parece tener un buen historial de combate.

- Esta espada te ayudará a ser un escolta – Le dice a Thormes.
- Gracias miladi. – Agradece Thormes muy educado.
- Ya vio muchas batallas, pero servirá. – La mujer termina y se retira.
- ¿Miladi? – Trata de evitar que se vaya.
- ¿Qué sucede? – Se detiene antes de irse.
- ¿Por qué hace esto Miladi?, ¿Por qué me ayuda? – Pregunta consternado.
- Un horrible mal se cierne en el norte muchacho, tu presencia aquí y ahora no es coincidencia, es providencia. Los dioses te pusieron aquí y mi deber es asistirles. Blande esa espada y lucha contra ese mal. – Recita profundamente con toda serenidad y confianza.
- Gracias Miladi, así lo haré. – Responde ceremonioso.

Thormes toma la espada y le hace una respetuosa venia. Los leñadores refusan vítores, saludan y abrazan a Thormes y a Siral. Un almuerzo de festejo corona al medio día. En conversaciones coloquiales Siral le cuenta al curioso Thormes que ella sirvió junto a un honorable soldado quien la educó con la sabiduría de los dioses, le enseñó a interpretar sus decisiones y sus providencias y le enseñó a leer sus señales. Terminó retirada en estos páramos para poder salvar el pellejo. Es una fugitiva de la corona dorada, o

²³ **Bárbol.** (Adición al castellano, pronunciación: “Bárbol”) (Botanonomía) (Sustantivo) 1. Recurso idiomático para determinar a árboles colosalmente más grandes que los árboles normales, son muy comunes en Akinov.

²⁴ **Tulo.** (Lheidonhan, pronunciación: “Tulo”) (Botanonomía) (Sustantivo, plural “Tulon”) 1. Planta tipo arbusto mediano de climas templados. 2. Fruto dulce y carnoso de planta del mismo nombre. 3. Flor roja y naranja de pétalos carnosos de planta del mismo nombre.

al menos lo era. Siral parece ser una misteriosa mujer con un peligroso pasado.

La tarde apenas empieza y algunas gotas de lluvia caen con la llegada del comerciante. Una caravana de tres carretas muy elegantes y algunos vanimon²⁵ montados alrededor. El gremio de leñadores detiene los festejos del almuerzo al percatarse de la llegada de la comitiva de la clientela. Es un día luminoso para el gremio de Fhim y todos se acercan a saludar al comerciante. De una de las carretas emerge un robusto y risueño amvisi. Las bienvenidas y los saludos duran un buen rato. El banquete se prolonga por más tiempo y los leñadores y el comerciante llegan a un buen término de negociación después de comer. Mientras beben bastante cerveza de raíz y ríen ampliamente, sendas bolsas de monedas se entregan a los leñadores y agradecen a los altísimos al recibirlas. Thormes mira respetuosamente y lejano. Siral se le acerca.

- Una palabra, muchacho. – Se acerca a Thormes y le pide respetuosamente caminar con ella en un gesto muy expresivo.
- Claro que si Miladi. – Asiente presuroso y camina a su lado mientras se alejan de las risueñas negociaciones.
- No sé qué haces aquí, cuáles son tus intenciones a largo plazo o si eres buena persona o no. Pero lo cierto es que esta gente necesita escolta urgentemente. – Discursa rápidamente.
- Son buenas personas imagino, por ello la preocupación Miladi. – Intuye.
- Me importa poco si son buenas personas, muchacho. – Maldice súbitamente.
- No entiendo. – Se preocupa desconcertado.
- Es simple muchacho. – Se detiene y ya lejos del gentío, mira hacia los ojos grises de Thormes. – Estos comerciantes aparecen cuando hay negocios y por estos lares el único negocio son las estructuras de la Reina. Nosotros mandamos madera a los cinco vientos, pero jamás al norte. Faraz es un lugar desolado e inhóspito. Pero ahora la reina está construyendo una fortificación en el norte. La única razón es que algo malo está sucediendo allá y planea avanzar al sur, a través nuestro. Estos leñadores son las buenas personas, por eso los dioses te enviaron. – Termina fatigada.
- Protegeré a estas personas. – Afirma asustado.
- Bien. – Algo satisfecha y seria se aleja.
- Miladi... - Trata de evitar que se aleje.
- Thormes, tienes miedo, te falta entrenamiento y experiencia, pero son lujos que no te puedes dar en este momento. Tendrás que obtenerlos tu solo, no es el momento para mostrarse débil. – Termina y se aleja.
- Si Miladi. – No está muy seguro si lo entendió, no está seguro si lo que ella vio en él es real, no está seguro si es un rokar de hecho, pero tiene un compromiso consigo mismo y debe cumplirlo, aunque este aterrado y no sepa que hacer.

La noche cae y la presentación de Thormes y su espada se hace con mucha algarabía al comerciante. Todos enfloran el talento para ser escolta del joven.

- Dicen que eres muy bueno en el oficio, muchacho. ¿Cuál es tu nombre? – Pregunta el comerciante.
- Thormes... - Duda ante su nombre completo.
- ¿Thormes?, ¿Thormes es todo? – Algo confundido cree que la presentación está incompleta.
- Thormes del molino, protector de Mer y guardia de Garrazurda. – Complementa altivo.
- Muy bien Thormes. Pienso que mi viaje necesita urgentemente una escolta. – Sugiere.
- Estaré complacido de ser su escolta milord. – Afirma con una venia.
- Te pagaré una moneda de cobre por día de servicio y una moneda de oro extra al terminar el trabajo. – Ofrece benevolente.
- Es una paga muy generosa y justa milord. Acepto con humildad, mi espada y yo no lo defraudaremos.
- Hecho entonces, come y descansa esta noche que mañana nos espera un largo viaje. – Sugiere y se retira.

La noche es larga para todos. Algunos leñadores festejando con los comerciantes, algunos preparando las carretas cargadas con la madera, algunos limpiando y cocinando, pero Thormes y Siral no concilian el sueño.

Un extraño presentimiento no les deja dormir. Al día siguiente todos los corazones rebosan de felicidad por los negocios que se lograron y que se lograrán, excepto dos que ven el futuro con mucha ansiedad. El viaje inicia y la despedida de Siral para Thormes es muy detallada y concisa. Las cosas son complicadas en la batalla, pero una buena espada es la mejor aliada en esos momentos. No es alguien amante de la Reina, pero si ella está fortificado el norte, algo puede unirlos al fin. Le ruega que no sea presa del miedo ante el umbral del bosque del norte.

El bosque con olor a sangre

L1P1C1E4



Reino de Jinvanados – Pueblo de Fhim – Salida de faraz
1° vlimh – 9° hahm – 3° thoke – 7° hal – 12109 urmak

Los fhimarehn despiden a los comerciantes. El escolta camina altivo al frente de la caravana empujando orgulloso la espada que silenciosa ha presenciado muchas batallas. La seguridad de la caravana de comerciantes y sirvientes descansa ahora sobre Thormes, quien marcha adelante para protegerlos. Tres carruajes y cuatro carretones bajo su mando y protección, esto no deja de perturbarlo.

El viaje es largo a través del gentil bosque de Jaruhm. La caravana marcha todo el día y al anochecer se detienen. Los cocheros forman un refugio con los carruajes y los carretones. Los sirvientes acomodan el lugar, encienden una fogata, alimentan a los mokorton y vanimon, preparan la cena y cantan canciones. El escolta novato silencioso deambula por el perímetro confiado de saber lo que hace, ningún louto mancillará su éxito. El bosque de Jaruhm sin embargo continua tranquilo. Varios días pasan con similar rutina. El comerciante está contento con la entereza de su escolta. Cada noche temen menos al bosque y parecen disfrutar la travesía. Solo Thormes está inquieto, solo el padece ante la obscuridad que los rodea, le perturba creer que el bosque de Jaruhm ya haya quedado atrás, le preocupa estar en el bosque del norte sin saberlo.

Han pasado varios días ya de viaje en el bosque de árboles y bárbolos, en el bosque de hongos azoláceos y de pasturas profundas. Después del mediodía Thormes está caminando al frente de la caravana, lleva bastante distancia del carruaje en la vanguardia, nadie puede verlo u oírlo. Se adelanta para ver que nada los sorprenda. Hecha atrás un arbusto de hojas grandes y un débil olor llega hasta su nariz. Su sospecha es profunda y confirma su teoría sintiendo un terrible miedo. El olor es un débil olor a sangre que se cierne entre los árboles. El bosque del norte se eleva adelante muy cerca, puede sentirlo. Los hongos ya no aparecen con mucha frecuencia, la temperatura ha bajado y el suelo ya no es lodoso. Las pasturas son pobres y los árboles y bárbolos se han vuelto más retorcidos y entretejidos. Las sospechas se han completado, este ya es el bosque del norte y en él los peligros se hacen más reales. Siente el pecho oprimido. Nunca antes había sentido tanta soledad, impotencia y miedo, tal vez no tiene la madera de un rokar. Retrocede hasta alcanzar a sus protegidos.

- ¿Todo bien Thormes? – Pregunta el comerciante, sin problema alguno ni sospecha de lo que sucede.
- No milord. Señores cierren filas y todos sobre los vehículos, todas las monturas a tiro y antorchas día y noche. Nada de música ni risas, nada de ruido. Todos atentos alrededor, ojos abiertos y oídos agudos, solo yo caminaré en el suelo. – Vocifera preocupado.
- ¿Qué sucede? – Pregunta ahora si preocupado.
- De aquí en adelante yo me hare cargo milord, le ruego siga mis órdenes. – Le ordena con cierto brío.
- Si, Thormes. – Presuroso sube a su carruaje, lo asegura y observa con cuidado por la ventana.

Avanzan el resto de la tarde con cuidado. Thormes empuña la espada totalmente vigilante. Antes de que la poca luz del día que logra atravesar el follaje se extinga, decide acampar. Aviso con mucho cuidado a la caravana que se detengan y formen un grupo cerrado de carruajes y carretas. Amarran a los animales en el centro y ponen tabloncillos alrededor. Thormes arma una hoguera y se queda vigilando lo más que puede. La primera noche es fácil, nada se acerca al campamento. La tenue luz diurna lo despierta en la mañana,

²⁵ **Vanimo.** (*Lheidonhan*, pronunciación: “*Banimo*”) (Zoonomía) (Sustantivo, plural “*Vanimon*”) 1. Animal mamífero equino de atributo de bestia de monta y de tiro, cuadrúpedo, similar a los caballos.

el plan funciona. Comen algo muy rápidamente y levantan el campamento. Según el comerciante el viaje es muy largo aún, pero Thormes prefiere viajar lento y seguro. El comerciante está de acuerdo. El viaje continúa por un largo trecho hasta que Thormes encuentra una flecha clavada en un árbol. Le asustan las opciones. Una de ellas, la más probable, es que unos bandidos deambulen por estos lares aprovechando el miedo de sus víctimas y la obscuridad del bosque para atacar a todo aquel que se aventure en cruzarlo. Avanzan un poco más el segundo día en el bosque del norte, pero por suerte los bandidos no se han mostrado. Repite la misma estrategia de campamento del primer día. Pero mientras la caravana acomoda la improvisada fortaleza Thormes se adelanta al norte y decide revisar algún otro rastro similar a la flecha. Mientras camina siente como el miedo lo inunda. La pobre obscuridad del campamento se atenúa, trata de encender su antorcha en la obscuridad, pero imprudentemente la deja caer y esta rueda en la obscuridad, trata de seguirla mientras se maldice murmurando, de repente escucha un lejano y apagado gruñido más adelante. Al fin con la antorcha encendida avanza. Un súbito murmullo lo asalta más adelante.

- La antorcha no ayuda muchacho. – Alguien susurra en la obscuridad. Asusta a Thormes, pero la voz se oye pacífica, ronca y débil.
- ¿Quién está ahí? – Grita asustado pero intimidante.
- Shhhh calla muchacho, una jauría de louton esta acechando desde esta mañana a tu caravana. – Continúa susurrando. Le sujeta el brazo y le deja saber su posición, apaga su antorcha contra la tierra mientras le apunta con su propia espada, la dirección de la manada.
- Los veo. – Al fin logra ver las siluetas de los peligrosos cánidos y sus ojos débilmente brillantes.

Thormes sugiere acercarse y ahuyentarlos, pero el extraño sujeto le sugiere que eso no es prudente. Aun entre los dos, son demasiados louton para enfrentarseles. Deberán esperar al día para cruzar el lugar. Thormes lo invita a quedarse en el campamento agradecido, pero algo cauteloso, pues podría tratarse de un hábil bandido.

El comerciante asustado vocifera quien es el sujeto mientras Thormes al fin verifica sus sospechas de que se trata de un vetian armado apenas con un arco mediano, un carcaj y algunas flechas, lleva un mitón de arquero en la mano derecha y un pequeño puñal en la cintura. No confía en los vetiann. Le explica brevemente al comerciante que todo está bien. Le ofrece pan y agua al forastero sin quitarle un ojo mientras se prepara para interrogarlo.

- ¿Nos estabas siguiendo? – Le pregunta al alcanzarle el pan.
- Gracias. – Le hace una venia y se sienta en una roca cerca a la fogata, se dispone a comer, su aspecto esta raído por combates tal vez, o viaje a campo traviesa, ignora la pregunta.
- ¡Responde! – Alza la voz.
- Tranquilo escolta, no soy tu enemigo. – Responde.
- ¿Quién eres? – Reitera.

Se levanta y deja el cuenco de agua junto al pan con un mordisco apenas. Camina hasta poner el rostro cerca del rostro del joven Thormes. Lo mira fijamente y le pide con voz baja alejarse para hablar. Thormes acepta y camina con él hacia el perímetro del campamento.

- Jharum es el único lugar en el reino de Jinvanados que no tiene realeza al mando. – Le susurra mientras llegan a alejarse completamente.
- ¿Qué? – Sorprendido le interrumpe.
- A este lugar con señores de los pueblos, la Reina le llama la provincia de los señores. Por ello es que me acerque a tu caravana. – Continúa.
- ¿No se dé qué hablas? – Aun más perdido.
- La Reina cree que hay un enemigo en estas tierras y me envió para buscarlo y aniquilarlo, pero no podré la tarea solo. Necesito que me asistas. – Le aclara mientras se saca la blusa.
- ¿Ya tengo un trabajo, no puedo... debo escuchar... ¿Qué rayos haces? – Sorprendido de su calma y acciones, trata de continuar al mando de la interrogación.
- Podrás ayudar al comerciante. Debes llevarlo hasta el farallón de Zzunamus, ¿verdad? En ese lugar entregará su madera y tu escolta terminará. Ahí te necesito, ahí empezará tu contrato conmigo. Una moneda de oro por día para ti y una moneda de oro por día para todo mercenario que logres conseguir para la causa. – Termina tranquilo mientras ya sin blusa encuentra una

fea herida en el torso y la hurga tratando de sacar algo de su interior.

- ¿Qué causa?, ¿Una moneda de oro por día?, ¿De dónde sacare mercenarios en este bosque? – Tartamudea mientras ve con una mueca como se hurga la herida.
- ¿Aceptas el trato? – Termina de encontrar un fragmento extraño en la herida y vuelca para mirarlo fijamente. – Sé que eres el indicado, te vi pelear en Garrazurda. Tienes el corazón para la misión, no tienes dinero y necesitas mi contrato. Este contrato de escolta no te ayudará por mucho tiempo. Cúmplolo y luego cumple conmigo sirviendo a la Alta Ley. – Serio y firme. - ¿Qué respondes amvisi? – Termina.
- ¿La Alta Ley? Esto no es Jaruhm. – Infiere.
- Eso trato de decirte muchacho. Este páramo no tiene realeza, les pertenece a los señores de los pueblos y por ello es una provincia de la reina. Ella en persona te pagará más oro y fama de la que puedas reunir en diez urmakn de trabajo como escolta. – Le explica.
- Acepto. – Susurra sospechando que es lo que la anciana Siral había mencionado. Sabe que debe, pero sabe también que es una mala idea.
- Muy bien muchacho, déjame comer algo y nos veremos en el norte, cuando tu caravana haya llegado a su destino. – Se aleja y ya lejos le dice: - Cuidado en el bosque, este bosque tiene un extraño olor a sangre.

No se habla más el resto de la noche. Come, bebe y se va en la obscuridad con la que llegó. Thormes está asustado y contrariado. No sabe si era un bandido analizando su presa, un timador, un vagabundo, un cazador o realmente un enviado de la Reina. Seguiría con su contrato de escolta y si el vetian aparece en el farallón, cumplirá con su nuevo contrato. Un contrato que Siral ya vio en señales. Este contrato no se ve bien, pero se oye bien.