
CAPÍTULO 2

“LA SENDA DE LOS CARAVANEROS”



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

El guardián de la caravana

L1P1C2E1



Reino de Jinvanados – Bosque de faraz
6° vlimh – 1° hahm – 1° thoke – 8° hal – 12109 urmak

Varios días de viaje después Thormes ya posee cierta práctica en el bosque. Eludiendo las madrigueras de los louton, una que otra vez estuvieron muy cerca, pero nada grave. Sin embargo, Fintas el comerciante amvisi está algo preocupado por la lentitud del viaje. Repetidas veces le dijo Thormes que es un sacrificio inevitable. Escucho entre comentarios de los caravaneros que existe una senda muy antigua que cruza el bosque del norte. Disimuladamente Thormes la ha estado buscando, pero nada parece ser civilizado en este lugar. El viaje continúa y el día está finalizando, Thormes está meditabundo y algo angustiado con la caída del gran Fhorko en el horizonte. Uno de los sirvientes más cercanos de Fintas el mercader se le acerca.

- Mi señor Thormes. – Saluda educadamente.
- ¿Qué sucede Thalkimd? – Responde casi sin cambiar de postura.
- Uno de los sirvientes de milord Fintas ha escuchado ruidos del sur. – Algo conternado.

Thormes se acomoda la indumentaria y levanta su espada blandiéndola vistosamente. Le pide al sirviente sagaz que oyó los ruidos que le de la dirección de donde los oyó y cautelosamente se dirige en ese sentido. Muy sigiloso y muy temerario, teme que el vetian los haya llevado a una trampa. Aunque se esfuerza bastante por avanzar en los trechos que no tienen huellas en lo absoluto, continúa avanzando muy sigiloso hasta que al fin escucha un ruido, un débil chasquido de ramas en el suelo siendo aplastadas por algo que camina. Está tenso y un sudor helado le recorre la espalda. Aplasta la empuñadura de la espada con bastante fuerza, no quiere soltarla en el fragor del combate. Avanza guiado por la pista hasta llegar a un sitio en el que ve a un amvisi bastante pequeño y alfeñique armado con dos dagas. Parece estar deambulando asustado y sigiloso. Thormes está listo para someterlo, pues es obvio que se trata de un explorador bandido.

Respira profundo y sale violentamente de los matorrales. El grito de guerra que profiere claramente asusta al bandido quien deja escapar un tímido grito, casi como un reflejo rinde sus dagas y suplica...

- ¡Me rindo!, ¡Me rindo! – El pobre bandido asustado vocifera ante la gran espada de Thormes.
- ¿Quién eres? ¡Responde pronto! – Pregunta furioso Thormes.
- Tranquilo amvisi, soy un viajero, solo eso. No necesitas atacarme. – Se oye asustado y convincente.

Thormes se percata que no se trata de un bandido. Lo esculca y lo interroga. El amvisi dice llamarse Sesdek y viene de algún ducado de Jinvanados. Parece ser un desertor o simplemente un buscavidas.

- ¿Quién eres tu amvisi? – Pregunta tímido Sesdek.
- Soy Thormes, guardián de la caravana. – Responde mientras descansa de su posición ofensiva.
- ¿Tienes una caravana? – Pregunta sorprendido.
- No campesino, solo soy el guardián de ella, pero soy implacable con los bandidos. – Responde altivo.
- Muy bien guardián, ¿podría viajar con ustedes? Busco compañía, tengo mi propia comida. – Pregunta esperanzado.
- ¿Hacia dónde vas? – Pregunta algo curioso.
- Al norte, cualquier lugar del norte. – Responde muy sospechoso.

Thormes piensa un momento y decide que este pobre viajero no es una amenaza así que acepta la compañía. Sin embargo, le advierte que cualquier acto sospechoso lo tomará como una afrenta a la tregua y lo echará pacífica o violentamente.

- Tranquilo gran guardián, soy pacífico, solo quiero viajar. – Responde.
- ¿Sabes usar esas dagas? – Pregunta mirando las dagas que lleva en las vainas en un cinturón.
- Claro que sí. – Haciendo unos interesantes ademanes y aspavientos con ellas.

- Interesante, aunque es difícil creer que esos malabares sirvan contra unos louton.
- Dime gran guardián... – Mientras se dirigen a la caravana de vuelta. – ...hay forma de que pueda ganar unos pesos como tu aliado guardián ¿La hay?
- Tal vez. – Le responde mientras avanza hacia la caravana y mira de reojo al amvisi que lo sigue. Al llegar el señor comerciante Fintas corre curioso, pero se detiene asustado al ver a Sesdek. – Tranquilo mi señor Fintas, es un viajero pacífico y solo desea unirse a nuestra causa.
- Fhorko lo ilumine mi señor. – Saluda Sesdek.
- ¿Estás seguro de este tipo? – Pregunta a Thormes, mirando despectivamente al viajero.
- No se preocupe mi señor, tendré muy vigilado a este individuo. – Hablando ya con Fintas en privado. – Podemos usar su talento con sus dagas. – Termina susurrando.
- Ahhhh muy listo mi señor. – Responde Fintas, alejándose luego.
- Gracias por aceptarme guardián. – Le responde Sesdek muy sinceramente agradecido.
- No me agradezcas aun amvisi. Si eres bueno con esas dagas tendremos que hablar de otro asunto. – Mientras se aleja.
- ¿Asunto?, ¿qué asunto? – Interroga sorprendido mientras corre a seguirlo.

La noche transcurre tranquila. Aunque todos parecen confiados de las habilidades de Thormes, el señor Fintas no parece estar muy cómodo con la tardanza o la benevolencia con los extraños. Habla discretamente con Thormes de estos temas y ambos discuten levemente el asunto. Thormes termina aclarando que él es el guardián de la caravana y que tendrá que confiar en él. Ambos quedan intranquilos.

Thormes toma una antorcha y decide dar una ronda para vigilar el descanso en el campamento. Se aleja de la fogata, pero Sesdek lo nota y sale algo furtivo detrás de él. Thormes camina hacia la obscuridad algo molesto por la conversación con Fintas mientras esgrime de forma desconcentrada su espada. Masculla algunos argumentos para sí mismo mientras avanza y se aleja casi sin pensarlo de la protección de la lumbre del fuego.

Después de varios momentos de caminata torpe Thormes tropieza en una raíz y cae unos pasos más adelante, suelta la antorcha y la espada. La antorcha no está apagada, Thormes se percata con cierto alivio. Aunque la lumbre de la antorcha no se ha extinguido sin embargo no ilumina mucho. Al levantarla Thormes nota más concentrado y horrorizado que se encuentra rodeado de una manada de feroces louton.

Los louton están listos para atacar y furiosos. Thormes trata de alcanzar su espada mientras tantea el suelo. No les quita el ojo a los feroces rivales y eleva lo más posible la antorcha, pero no logra alcanzar su espada. La ansiedad lo consume y los louton parecen percibirlo. Al fin uno de los louton, se lanza al ataque impactando sus fauces contra el antebrazo de Thormes. Empuja hacia atrás al guardián, le quita el balance, pero lo acerca a la espada. Los demás louton le siguen y acaban sepultando a Thormes en pelaje y colmillos. Varios de ellos están mordiendo a Thormes y logran arrancarle algunos alaridos de dolor. En vano trata de golpearlos con los puños o zafarse, son demasiados. Thormes está inundado en dolor e impotencia.

De entre los arbustos y con un ágil salto emerge Sesdek. Tiene antorchas en las manos y al tocar el suelo lanza dos zancadas y sendos golpes con ellas a los vulnerables lomos de los cánidos. Los louton en vano tratan de cambiar de objetivo, el fuego los atemoriza. Uno a uno se van alejando mientras reciben golpes de la terrible flama. Sesdek libera a Thormes que yace magullado y herido.

- ¿Thormes estas bien? – Pregunta Sesdek preocupado mientras le ayuda a levantarse del suelo.
- Estoy bien gracias. – Masculla mientras siente recatadamente sus heridas. – Estaba equivocado contigo Sesdek, lamento haberte considerado un bandido. Gracias por salvarme la vida. – Le extiende la mano.
- Tú me la habías salvado antes guardián de la caravana. – Sonriendo.
- Aun así, considero que estoy en deuda. – Sonríe adolorido.
- Además... ¿Qué clase de mercenario dejan que unos quiltros lo embosquen? – Suelta una carcajada.

El viaje continúa. Parece haber nacido una fuerte alianza entre Thormes y Sesdek. Thormes accede a corresponder algunas monedas con Sesdek por

sus servicios de guardián. Los días son penosas caminatas en medio del bosque, pero los guardianes se asisten para explorar con anticipación los alrededores. Las noches son inquietantes y largas, siempre esperan a ser atacados, pero por suerte nunca hay un ataque.

Esta débil tarde Sesdek grita despavorido que acaba de encontrar una senda. Tal vez se trate de la senda. Thormes sonríe y con la ropa casi sin forma y la cara hundida por el largo viaje, camina hacia los gritos de su amigo. Cuando llega sonríe acrecentando el valor de su sonrisa a una histérica risa de felicidad y alivio. Esta debe ser la senda, es amplia, estable y por lo visto transitada. Abrazo a Sesdek y termina llamando a la caravana. Esta noche podrán dormir mejor, pronto llegarán al Farallón de Faraz.

Los amantes perdidos

L1P1C2E2



Reino de Jinvanados – Bosque de faraz
6° vlimh – 11° hahm – 1° thoke – 8° hal – 12109 urmak

El viaje es muy sencillo en la senda. Los sirvientes de Fintas afirman que esta ruta viene desde Jinvanados en una prolongada travesía evadiendo el bosque de Faraz. Cruzarlo ahorra bastante tiempo, pero sin duda es más peligroso. Fintas está convencido que sin Thormes y Sesdek no lo hubieran logrado. La tarde es tibia, pero el bosque aun no parece terminar. Es raro, el Farallón del Norte debería poder verse ya.

- ¿No pensé que fuera tan enorme este bosque? – Vocifera Fintas muy enojado tratando de que Thormes que va muy adelante lo escuche.
- No lo escucho mi señor. – Aclara Thormes tratando de no caer en su interrogatorio.
- Me escuchaste muy bien mercenario, ¿Cuándo llegaremos? – Insiste.
- Muy pronto mi señor, las carretas avanzan más rápido en esta amplia y estable senda. – Responde algo hastiado y sin mirar atrás.
- Eso dijiste esta mañana... ...y ayer. – Va atenuando la voz mientras termina metiéndose a su carruaje.
- Escuche milord, todos sabíamos que este viaje sería lar... - Un escalofrío interrumpe a Thormes al reprender a su contratante, los siervos notan que vio algo y se les hiel la piel.

Thormes ordena que se detengan todos y se adelanta hasta verificar sus sospechas. Notó un bulto detrás de un árbol y un débil olor a sangre lo confirma, un cuerpo se encuentra apoyado en el tronco, apenas cubierto por el árbol. Thormes se acerca mientras Sesdek nota que está lejos y adelante, y sale corriendo a alcanzarlo. Thormes desvaina por si acaso y nota que el cadáver está completamente despellejado y sentado en su propio charco de sangre negra y seca. La ropa y sus pertenencias están tiradas alrededor. No parece ser un robo, no se llevaron sus monedas. Sesdek llega y antes de poder preguntar algo, ve el grotesco espectáculo.

- ¿Louton? – Pregunta asustado.
- La piel continua alrededor. – Responde Thormes.
- ¿Bandidos? – Pregunta más asustado mientras mira a su alrededor.
- No se llevaron nada. – Responde Thormes mientras avanza y aparta un arbusto. Encuentra dos cadáveres nuevos con el mismo tipo de masacre.
- ¡Por Fhorko y los dioses del norte! ¿Quién rayos hizo esto? – Chilla sin control.
- Calla Sesdek, el que haya hecho esto puede estar cerca. – Continúa avanzando lejos de la senda e internándose en el bosque. Se agacha y trata de buscar algún rastro.
- ¿Qué contraste Thormes? – Susurrando.
- No hay huellas de louton, no hay más pisadas que de las víctimas. – Mientras tantea el suelo. Se yergue y avanza un poco más cruzando unos arbustos. Descubre un enorme grupo de cadáveres más y entre medio un retorcido palo con unas cuerdas que atan cabezas de amvisin muy jóvenes, alrededor un montón de

cadáveres despellejados. La sangre se le congela en las venas. Estos no son louton ni tampoco no son bandidos. En ese momento resuena la voz de la anciana leñadora y el Mal del Norte.

- ¿Oh Fhorko, que es esto? – Susurra casi tartamudo Sesdek.
- No lo sé. – Responde en voz baja mientras tiembla helado y sudoroso. Dirige su mirada a la base de la vara y las cabezas de niños. Muchas pisadas de pies deformes y pequeños la rodean, parecen girar alrededor en el mismo sentido y en un ordenado círculo. Parecen varias pisadas.
- ¿Qué... qué... qué... miras? – Pregunta en pánico Sesdek, mientras el último haz de luz se disipa entre los árboles.
- Salgamos de aquí Sesdek. – Alerta.
- ¿Qué? – Pregunta mientras mira el horrible evento.
- ¡Corre! – Grita desesperado y sale a por patas. Sesdek lo sigue y corre despavorido por detrás.

Cuando llegan a la senda, los sirvientes están asustados y atentos a su llegada. Les alcanzan agua y tratan de no ser curiosos, pero uno de ellos no lo aguanta. Pregunta con miedo qué sucede y Thormes da la orden de avanzar toda la noche sin responderle. Ordena que todos estén sobre las carretas, que el señor Fintas no baje del carruaje y que los cocheros no se detengan ante nada. Paso lento pero seguro, antorchas en las cuatro esquinas. Thormes y Sesdek caminarán delante y cuatro sirvientes irán atrás con antorchas toda la noche. Los sirvientes se ponen algo nerviosos y parecen estar a punto del pánico. Fintas grita insistentemente que Thormes le informe qué fue lo que vio, pero Thormes no da explicaciones. Termina acercándosele para decirle que por su bien no debe hacer preguntas por el momento.

Todos siguen al pie de la letra sus órdenes y nadie pregunta nada más. Los dos mercenarios caminan por delante con las armas desenfundadas, apenas se logran ver en el ámpulo de la luz de las antorchas. Sesdek camina obediente un buen rato hasta que el pánico y la obscuridad delante de ellos lo inquieta. La senda apenas tiene obstáculos y no es problema caminar sin ver lo que hay, pero eso lo inquieta más. Termina hablando a Thormes.

- ¿Thormes, qué hacemos aquí? – Consulta muy suavemente.
- Calla Sesdek. – Alerta suavemente.
- ¿Un campamento y mucho fuego? – Sugiere dudando muy suavemente.
- ¡Calla dije! – Mientras se adelanta.

Thormes camina hasta hundirse en la obscuridad. Hasta que en medio de ella al frente logra ver dos brillantes ojos. Están a una altura muy baja del piso, deben ser louton, pero son grandes y amarillos. Están más cerca uno del otro, no como los de un louto. Está paralizado por el miedo. Mientras la débil luz del carruaje se acerca y empieza a mostrar al extraño ser su figura se hace más clara a cada segundo. Parece un amvisi, al menos uno algo deforme, piernas torcidas y flacas, muy distintas una de la otra, la barriga abultada y las gónadas colgando flácidas, el pecho sobresalido y asimétrico, brazos largos y flacos, manos con dedos esbeltos, uñas torcidas y largas. El cuello parece respirar¹ al menos. Su rostro es extraño, como el de un anciano con arrugas y verrugas, dientes pronunciados y deformes, ojos grandes y profundos, la cabeza casi calva y enorme, completamente desnudo y con sangre en la cara el torso y las manos. La luz le molesta, emite un irritante sonido agudo y casi inaudible combinando un gesto de dolor y sale huyendo a la obscuridad.

- ¡Una antorcha! – Pide Thormes en un grito súbito.
- ¿Qué viste? – Pregunta Sesdek.

Thormes está pálido. Un sirviente le alcanza una antorcha y otra a Sesdek, luego vuelve corriendo a la carreta. Thormes mira a Sesdek y continúa avanzando hacia adelante, alerta a su amigo que el enemigo está delante y es violento.

Después de un buen rato caminando ambos escuchan unos gemidos muy débiles. Parecen venir de un lado del camino. Se acercan con cautela, en la zurda la antorcha y en la diestra la espada. Sesdek tiene una daga, sin embargo. Un cuerpo cae pesadamente del árbol frente a ellos y eso casi mata del susto a los guardianes. Recuperan la cordura y notan que es un amvisi maltrecho e inconsciente. Con cuidado lo esculcan y descubren que está vivo. Murmura algo, pero no se le entiende. Tiene el rostro muy golpeado y amoratado, hinchado por alguna paliza. Thormes trata de preguntarle una y otra vez qué le paso, pero parece no poder hablar. Con dificultad apunta hacia

¹ Excepto los zemonin, las siete especies tienen una forma de fosas o agallas en la base del cuello en dos juegos de una docena a cada flanco. Estas fosas abastecen de aire a sus cuerpos, sus narices por lo general solo tienen funciones olfativas.

la copa del árbol. Los mercenarios voltean la mirada y ven que en una rama arriba hay una persona más, parece en peor estado.

Al día siguiente despierta el pobre tha², asustado y desesperado. Despierta en una de las carretas. Su ronco grito alerta a los sirvientes y ellos avisan a Thormes.

- ¿Estás bien? – Pregunta Thormes al acercarse a la carreta.
- ¿Zuand? – Balbucea con una lágrima escurriéndosele en la mejilla.
- Ella está bien, aun duerme. – Responde Thormes.
- Gracias gran dorado... - Revienta en llanto.
- ¿Qué les pasó? – Pregunta Thormes.
- Estuvimos viajando mucho tiempo... - El llanto lo ahoga.
- Tranquilo.
- Recién casados decidimos viajar a Khamli. – Murmura más tranquilo.
- Continúa.
- Armamos un campamento y al anochecer nos rodearon unos niños, al menos eso parecían, hasta que descubrimos que no lo eran y tratamos de huir. Viajábamos con otras personas, pero fueron alcanzadas por estos seres. – Revienta en llanto de nuevo.
- Trata de seguir.
- Escuchábamos sus gritos, pero no nos detuvimos. Yo jalaba a Zuand sin parar hasta que nuestra única salida fue trepar a un árbol. La ayudé a subir, pero fui alcanzado por estos seres que me arrojaban rocas mientras se acercaban. Logré salvarme de milagro. – Termina agotado y con la mirada perdida.
- Déjalo descansar Thormes. – Sugiere Sesdek, que estuvo escuchándolo todo.

Fintas y Sesdek se quedan mirando a Thormes. Esperan un veredicto. Thormes sugiere asistir a esta pareja, necesita averiguar más sobre estas criaturas. Fintas menciona que había escuchado antes a alguien hablar de este tipo de criaturas.

La cazadora del bosque

L1P1C2E3



Reino de Jinvanados – Bosque de faraz
3° vlimh – 12° hahm – 1° thohe – 8° hal –12109 urmak

Los amantes aun duermen. La caravana viaja con la pobre luz del día que logra atravesar este denso, retorcido y profundo bosque. Al menos la senda es bendita. Hay zozobra en la caravana. Los relatos del tha se han dispersado con los sirvientes. Mencionan demonios o muermos³. Historias de todo tipo envenenan sus almas. Sesdek trata de mitigar los rumores, pero es en vano, el miedo se les cuela dentro.

Sesdek avanza hasta Thormes y se toma el tiempo para hablarle. El camino al frente como siempre meditabundo, quien sabe que cosas pasen por su mente.

- ¿Thormes que viste? – Pregunta tímido.
- Deja eso. – Alerta
- ¿Thormes? – Pregunta sin hallar respuesta. Lo sigue en silencio un buen rato más, pero Thormes está con la mirada perdida hacia al frente. Camina como un ser sin voluntad.
- Sesdek, amigo, debemos hablar de un contrato. – Susurra.
- ¿Qué?
- Un mal se cierne en el norte y debemos enfrentarlo. Tu y yo fuimos puestos por los dioses aquí para enfrentarlo como rokarn. – Discurrea ceremonioso.
- ¿Rokarn? ¿Te has vuelto loco? – Pregunta asustado.
- No mi amigo. Nunca estuve más seguro de algo. – Se adelanta más y Sesdek se queda atrás. Los pensamientos le gritan, suda frío y advierte que tal vez el guardián está perdiendo la cabeza. Habla de rokarn, habla de providencias, pronto hablará de quien sabe qué.

Caminan hasta la tarde y almuerzan en movimiento. El olor tal vez, pero una jauría de louton empieza a rodearlos. Es extraño porque ellos son nocturnos. Thormes vocifera algunas órdenes y se alista a defender la caravana. Los louton gruñen y rodean al grupo. Parecen más flacos y desesperados de lo normal.

La gente está asustada y los louton muy furiosos. Cada vez se unen más de ellos al asedio. Thormes empieza a notar que las posibilidades empiezan a cambiar de bando. Sesdek le susurra si deben atacar, pero Thormes le dice que no se mueva, la jauría es muy grande ya.

Un silbido se oye y una flecha cruza la caravana, impacta en la cabeza de uno de los louton y sacándole un débil alarido lo deja tendido en el piso. Los demás louton salen huyendo despavoridos. De un árbol cercano se descuelga una amvisi joven, armada con un arco y un carcaj con flechas.

- Matar al líder funciona un tiempo, hasta que uno nuevo se alza. – Recomienda mientras se acerca a Thormes.
- Gracias miladi. – Responde Thormes algo sorprendido.
- Tú debes ser el líder de la caravana. – Afirma.
- Soy yo, miladi. – Afirma Sesdek desde atrás.
- Si lo soy. – Corrige Thormes.
- Me llamo Kuira y soy cazadora. – Se presenta y extiende su mano.
- ¿Vives en este bosque? – Pregunta mientras mira alrededor atento a que no vuelvan los louton.
- Estoy viajando, pero los louton se han tornado complicados y las noches aún más. – Responde
- Ya hablaremos de ello. – Finaliza Thormes y se da la vuelta para hacerle una seña a la caravana y retomar el viaje.
- ¿A dónde vas líder de la caravana? – Pregunta la chiquilla.
- Al norte. – Responde sin mirarla.
- Nos veremos allá. – Le dice.
- No niña, tu vienes con nosotros. – Confiado de la aceptación.

Sesdek se la pasa interrogándola. Fintas discute si es bueno coleccionar cada viajero con que se cruzan. Thormes solo mira perdido al frente del camino recordando una y otra vez a esa criatura. No sale de su cabeza, no puede evitar oír a la anciana y su profecía. No puede evitar recordar a su contratante vetian y mencionar su misión, la misión de pelear contra un mal, ese mal, ese azote.

Fintas convence a Thormes que duerma esta noche. Acomodan un espacio en una de las carretas. Sesdek y Kuira vigilarán. Se recuesta cerca de uno de los amantes. Trata de dormir y se pierde en el difuso límite de la alerta y el profundo sueño. No dormía bien hace mucho.

El bosque está iluminado pero el color de Fhorko parece no ser el mismo, amarillento en vez de brillante. Los árboles muertos, el bosque compacto, pero sin hojas. Thormes deambula golpeado y herido en medio de este infierno. Trata de buscar la caravana, pero está solo. De uno de los troncos emerge uno de estos hombrecillos, la mirada es algo tierna, ojos disparejos y desalineados, pero de alguna forma tiernos. Thormes le llama niño y se acerca con cuidado, pero el ser se inquieta y le muerde la mano con tanta fuerza que le arranca un dedo, con la otra mano golpea su pierna con una roca, y sale corriendo. Thormes se cae sentado hacia atrás con mucho dolor. Cuando logra notar, todo es tarde ya. Estos seres lo rodean con inicial curiosidad y con un súbito estallido de violencia se abalanzan sobre él. Trata de huir, pero son cada vez más y más. En un grito desesperado despierta. Zuand lo está mirando.

- ¿Tú los buscas verdad? – Le pregunta la mujer que halló en el bosque. Parece más recuperada y parece haber entendido su sueño.
- ¿Qué?
- Estos seres. Yo vine por un presentimiento. Forcé a mi esposo a venir al norte para seguir este extraño presentimiento. – Murmura.
- ¿Tú lo trajiste? – Pregunta.
- Es complicado, guardián. – Responde.
- ¿Qué sabes de estas criaturas? – Pregunta asustado.

² **Tha.** (*Lheidonhan*, pronunciación: “Ta”) (Socionomía) (Sustantivo, plural “Than”) **1.** Denominativo para determinar hombre (No como especie) o persona, con características civilizadas o para hacer notar su preponderancia como persona sobre alguna no persona. **2.** Se suele usar como idea denominativa a toda forma de contenido de este universo, llamado Universo Tha (Anárika®™).

³ **Muermo.** (*Adición al castellano, pronunciación: “Muermo”*) (Zoonomía) (Sustantivo) **1.** Recurso idiomático para determinar a los seres que no están vivos, pero tampoco muertos. Una casta completa de seres que no llegan completamente a la muerte, pero carecen de las virtudes y atributos de la vida.

- Sé que pronto sabremos bastante de ellas. – Le acaricia la mejilla.
- Tranquilo, lo haremos bien.
- Ustedes sobrevivieron al ataque de estas criaturas ¿Cómo lo hicieron? No llevaban armas... - Pregunta.
- Descansa mercenario.

Los veteranos de la guerra

L1P1C2E4



Reino de Jinvanados – Bosque de faraz
4° vlimh – 1° hahm – 2° thoke – 8° hal –12109 urmak

Thormes al fin despierta. La caravana no se mueve. Se oye bullicio afuera. Con dificultad se levanta y baja de la carreta. Sesdek corre a asistirle y le comenta que el Farallón ya se logra ver en el norte, deben estar cerca.

Camina hasta el frente de la caravana para preguntar por qué se detuvieron y se encuentra a Fintas hablando con dos robustos amvisin.

- Al fin estás despierto muchacho. – Lo recibe Fintas con alegría.
- Lo lamento.
- Nada de eso, te lo merecías. – Responde.
- Mi señor... - Consternado por los forasteros,
- Ah perdón, ellos son Lurak y Tark. Son hermanos y son veteranos de guerra. Estuvieron sirviendo al ejército de Dhurs en el este. Viajan al norte y al mejor estilo tuyo les ofreci viajar con nosotros así podríamos estar todos más seguros. Son buenos muchachos, ya verás. – Le explica.
- ¿Son confiables milord? – Pregunta algo afectado.
- Tranquilo. – Le da una palmada en la espalda. – Ya los conocerás.

Por un buen rato los hermanos le hablan a Thormes contándole sus hazañas y travesías. Pero él parece muy perturbado. Tiene la mirada perdida y no puede evitar pensar en estas criaturas, lo viles que se veían, lo deformes que se veían. No puede evitar recordar su encuentro con una de ellas. Huyó porque le teme a la luz, porque le teme a Thormes, huyó para atraerlos al norte tal vez. Dejan inconcluso el relato de los hermanos y se aleja.

- Aún no hemos terminado. – Aclara Tark.
- ¿Saben pelear? – Pregunta seco
- Pues claro, mi hermano y yo fuimos entrenados como soldados bajo la corona del rey Suzxa. – Responde orgulloso.
- ¿Les gusta el dinero? – Continúa seco.
- Pues claro, tenemos planeado comprar algunas cosas en Khamli. – Responde Lurak algo esperanzado.
- Necesito sus servicios y a cambio les pagaré algunas monedas doradas. – Responde
- ¿Oro? – Preguntan al unísono.
- Respondan.
- Pues claro. – Responde Tark
- Si. – Responde Lurak
- Excelente.
- ¿Cuál es el trabajo muchacho? – Pregunta Tark
- Pronto hablaremos de ello.

El viaje continúa al norte y el optimista Thormes ahora se ha transformado en un silencioso y ensimismado líder al frente de la caravana. Camina solo y meditabundo. De día es solitario y de noche duerme poco y duerme solo. Sesdek se le acerca y le pregunta muchas cosas tratando de llegar al problema, pero no consigue nada. Los hermanos conversan con él sin suerte. Le cuentan muchas cosas pero nada parece interesarle. Kuira se acerca a veces, pero es muy callada y eso parece ser útil. Zuand se acerca alguna vez, pero sabe que él necesita pensar bastante. El marido es el único que no se acerca, pero eventualmente llega hasta él.

- Nunca agradecí el que nos salvaras Thormes. – Habla
- No fue nada. – Termina no muy amigable.
- Mi nombre es Saij, me encantaría que seamos amigos, al fin y al cabo, estaremos trabajando juntos. – Hace algo de charla.
- Tal vez no deberíamos ser muy amigos. – Habla Thormes.
- ¿Crees que moriremos? – Le dice muy tranquilo.
- Es posible. – Le responde lúgubre.
- La espada que te dio Siral, estuvo esperando que llegues por mucho tiempo. Mi esposa sabía que nos encontrarías. Sesdek

decidió irse de Jinvanados a Khamli para cambiar de vida y en el viaje te encontró. Kuira dio muchas vueltas con su arco como cazadora y eventualmente te encontró. Dos veteranos de guerra que hablaban de saborear el combate una vez más te encontraron. Todo esto es providencia. – Habla con claridad.

- ¿Qué quieres decir? – Lo mira algo enojado.
- Piénsalo Thormes, tú crees que eres un rokar... - Le dice con voz suave.
- ¿Quién rayos te dijo eso? ¿Fue ese traidor de Sesdek? – Irritado.
- Tranquilo, puedo husmear en la mente de las personas. Sé que no es algo muy útil contra estos seres, pero sin duda puede ayudarme a que algunos como tú no sucumban a la presión. – Termina.
- ¿La mente? – Lo mira y parece entenderlo.
- Si, la mente. Ahora pareces entenderlo. – Sonríe.
- En serio tú crees... - Empalidece.
- Así es amigo. Todos sentimos lo mismo en el fondo de nuestra alma. Somos rokar, los rokar que buscabas, los rokar que ese vetian te pidió encontrar. – Habla con mucha firmeza.
- ¿Lo sabes todo? – Pálido ya y muy asustado.
- Si lo sé.
- ¿Y los demás? – Preguntan.
- Todos lo presienten, yo sé que lo saben. – Termina y se aleja.

Pálido y algo mareado vuelve a la caravana. Todos lo miran sin decir nada. Llega hasta una de las carretas que avanza lentamente y se sujeta a ella, siente que está muy débil. La vista se le nubla. Sesdek corre, pero no llega a tiempo. Thormes se desmaya y pierde el conocimiento. Lo último que ve es a Sesdek corriendo hacia él.

El viaje continúa sin problemas. Thormes está en una carreta. Cuando despierta Lurak camina a su lado.

- No sé qué te haya dicho ese mentalista, pero con seguridad fue muy intenso muchacho. – Le habla mientras Thormes trata de recuperar la cordura.
- ¿Cuánto tiempo estuve desmayado? – Pregunta algo avergonzado.
- Tranquilo. Nada de qué preocuparse, Saij nos contó todo. – Le responde.
- ¿Qué les contó? – Más avergonzado aún.
- Que nos llevaras con un vetian loco y muy adinerado. Que eres bueno para los pleitos. Que crees en rokar y otras tonterías, nada grave. – Algo risueño.
- ¿Les contó de las criaturas? – Consternado.
- ¡Oh sí! – Risueño.
- ¿Habías oído de algo así? – Le pregunta.
- O sí, claro. Seguro es alguna tribu de mestizos salvajes, alguna raza de amvisin malditos por los dioses. No llevan armas o armaduras. Podremos asustarlos cuando mueran varios de ellos. Mi hermano y yo estamos armados, muchacho. Con tu contacto y tu guía podremos hacernos de buena pasta y buena fama, llegar a Khamli como héroes y que todos nos vean como rokar. Eso será fácil y formidable. – Optimista.
- Tal vez.
- ¿Ya recuperaste el foco muchacho? – Le pregunta
- Creo que sí.
- Bueno ahora ve y cumple tu trabajo. Pronto llegaremos al Farallón y hasta donde yo sé es un espantoso lugar para vivir. – Trata de ser gracioso.

Sesdek le está esperando cuando retoma el frente de la caravana. Al pasar por el carruaje de Fintas, el viejo gordo le sonríe, le susurra que el Farallón está cerca. Sesdek lo recibe con una palmada.

- Bienvenido amigo. – Saluda Sesdek.
- Lamento la ausencia. – Murmura.
- No te preocupes, ya estás bien. – Replica.
- Espero que no vuelva a pasar. – Le dice algo apesadumbrado.
- Tark dice que ese demonio que viste puede hacer estragos en la mente. Lo miraste a los ojos y eso fue peligroso. Kuira dice que es un milagro que estés vivo. – Le cuenta.
- No volverá a pasar. – Asegura.
- Zuand asegura que solo un rokar podría sobrevivir a la mirada de estas criaturas. – Extrañado. – Es una mujer muy guapa y extraña.
- Si lo sé.
- Saij es muy confiado. Sin embargo, siempre está hablando de los demás y nunca de él mismo. Me inquieta mucho. – Afirma.

- Si, lo sé.
- ¿Crees que lo logremos? – Pregunta.
- ¿Lograr que? – Le responde.
- ¿Cumplir con ese alto contrato? – Termina.

- Claro que sí.

Thormes mira al piso y no dice nada más. Louton, bandidos, demonios, todo se le viene a la mente nuevamente. Se marea y se agita, se aleja para no colapsar, trata de respirar.

El muro del norte

L1P1C2E5



Reino de Jinvanados – Farallón de faraz
1° vlimh – 12° hahm – 2° thoke – 8° hal – 12109 urmak

Al fin la senda se abre por completo, el bosque termina en un hermoso y árido claro rocoso y con pasturas. Al frente un majestuoso farallón natural, el Muro del Norte, la Defensa de Jinvanados, el Farallón de Faraz. Todos ríen, festejan, gritan de júbilo. Los hermanos se abrazan, los amantes se besan. Fintas le estrecha la mano a Thormes. Kuira y Sesdek parten corriendo hacia el pequeño campamento que yace en la base del farallón y protege la única grieta que permite su ascenso. Un banderín de la reina dorada aun flamea en el lugar. Algunos soldados los reciben. Entre ellos hay un vetian que Thormes reconoce.

Este día es de júbilo, un qestor⁴ recibe a Fintas. Fintas entrega su carga y recibe su paga, la paga se extiende a sus sirvientes y a su guardián. Thormes recibe el dinero y se lo entrega a Sesdek para que sus muchachos se alimenten. Todos se van a la taberna muy felices. El pueblucho está muerto a más de los soldados de la Reina y una taberna improvisada, quien sabe con qué tipo de alcohol. Thormes se dirige a hablar con el vetian.

- Dicen que fue duro. – Comenta el vetian mientras enciende una pipa.
- ¿Cómo llegaste antes? – Incisivo.
- No podía seguir tu agenda de carretas y descansos, debía apurarme y tomar atajos para preparar la misión. – Mientras fuma.
- ¿Qué hay de los demonios? – Mirando sus dagas y su arco.
- No son demonios. – Apesadumbrado.
- ¿Qué son esos seres? – Molesto ya
- Tal vez lo sean, no lo sé Thormes. Solo sé que descienden de este farallón y la Reina Dorada no quiere que avancen al sur. Por ello iremos a Faraz para buscar su origen y detenerlos para siempre. – Da una nueva pitada.
- ¿Cómo sabes que se puede detenerlos? ¿Cómo sabes que tienen un origen? ¿Quién rayos eres? – Iracundo
- Mi nombre es Auntar. Serví para la reina como un soldado. Esta es mi última misión y me gustaría sobrevivir a ella.
- ¿Y nosotros, Auntar? – Pregunta
- Tú y tus rokam lo harán también, oí buenas historias de ellos. – Fumando aún.
- Quiero los detalles de la misión y quiero la mitad por adelantado. – Se pone serio y le arranca una sonrisa a Auntar.

El pequeño fortín estuvo abandonado por mucho tiempo. La reina nunca mantuvo tropas en este lugar puesto que el comercio con Khamli y el norte siempre fue fluido. Esta construcción ruinoso se usaba como hospedaje de paso, pero ahora es el refugio de un atado de soldados que están reparándola junto con algunos sirvientes de guerra. La taberna improvisada es el corazón del campamento.

Los festejos se extienden hasta la noche y la taberna se convierte en un solo bullicio entre soldados y los mercenarios de Thormes. Algunos bailan, otros beben. Thormes les alcanza la cena a sus muchachos, con ella un jarro de cerveza agria de phudule y la paga por adelantado de la misión.

- Coman, beban y duerman. Mañana partimos a medio día. – Les advierte y se sienta.
- ¿Tú lo harás? – Vocifera Sesdek.

⁴ **Qestor.** (Adición al castellano, pronunciación: “Qestor”) (Socinomía) (Sustantivo) **1.** Cargo burocrático de reyes y monarcas, que tenían como propósito cobrar impuestos o realizar transacciones en nombre de la Corona.