

El periplo de los héroes

Jacky gisbert lopez



Capítulo 1

Capítulo 1. La decadencia de Ailatfar.

Ailatfar, un mundo lleno de vida y a su vez un mundo triste y majestuoso, un mundo que se dirige a su propia autodestrucción sin siquiera percatarse de ello, este mundo está a punto de ser cambiado por completo por un grupo de jóvenes que sin tenerlo en mente y sin percatarse, cambiarán el transcurso del mundo y de la historia.

Estepas y taigas heladas, son parajes comunes en el mundo de Ailatfar. Un mundo donde la tecnología médica ha logrado avances increíbles, pocas son las enfermedades que no se pueden curar. Es un mundo que desarrollado a un nivel tecnológico bastante estable y sin grandes problemas que impidan una vida decente. La magia es algo tan común como respirar, a pesar de que solo el 40% de la población llega a dominar las magias más básicas, mover objetos y poder detectarla, poco más, dentro de ese porcentaje únicamente un 20% podía dominarla a un nivel más avanzado, hechizos y conjuros controlando elementos, algo más que manipularlos a nivel básico. En cuanto a los jóvenes talentos, rara vez nacen muchos en un mismo siglo, son muy pocos los que pueden dominar grandes magias, formando un porcentaje menor al 1% de la población total, y las magias divinas y con un poder inimaginable, que escapan a nuestros sentidos de la realidad apenas se sabía de alguien que pudiese utilizarlas. Dicen que cuando nace una persona así, está destinada a cambiar el curso de la historia o al menos marcarla.

Entre estos jóvenes capaces de manipular elementos y usar hechizos algo avanzados, se encuentra Ignis. Es un tipo de mediana estatura, un Semi-Elfo, físicamente esbelto, de tez blanquecina y ojos color caramelo, en momentos de pasión o fuertes sentimientos, le brillan con gran intensidad, con un color de pelo especial para los de su raza, cabello liso con una longitud considerable, el color rubio de su pelo se entremezcla con largos mechones negros de considerable intensidad, en cuanto a la cara tiene una nariz alargada y esbelta al igual las orejas las tiene alargadas, unos pómulos nada destacables y alguna cicatriz pequeña de un hechizo fallido. Viste túnicas de seda élfica, colores carmesí y blanco. Le encanta leer libros excéntricos y poco comunes. Durante su tiempo libre le gusta practicar nuevas mágicas, nuevos hechizos y practicar los que ya conoce. Desde pequeño su sueño es convertirse en el Archimago de la ciudad donde reside, la capital del reino. Para él, es un modelo a seguir.

A este joven le acompaña su amiga de la infancia, una mujer de la misma edad y con el cabello rojizo intenso, unos ojos de color azul y una tez algo más oscura que su querido amigo. Es un pelín más baja que su querido amigo, le gusta usar ropa cómoda y que no le restrinja la movilidad. Los colores no son muy llamativos, porta colores apagados, grises oscuros y

marrones apagados pero claros. Se llama Shelesia, en cuanto a la magia no posee apenas capacidades, como su amigo Ignis, un prodigio de la magia, nació con la magia fluyendo por sus venas como el caudal de un río. Sin embargo Ignis utiliza su magia para ayudar pues Shelesia, se centra en magia defensiva por si se meten en alguna pelea o evasiva para hacer travesuras con su amiga o pequeñas bromas. Shelesia por otro lado es una gran espadachina, Ignis práctica con los elementos sobre la espada de Shelesia, intenta prender el filo de la hoja o helarlo. Juntos forman una pareja de amigos muy complementaria e inseparable, cuando se trata de hacer alguna excursión por la ciudad o investigar nunca va el uno sin el otro.

Una mañana ambos jóvenes discuten sobre su futuro, y ambos llegaron a la conclusión de que quieren recorrer el mundo de Ailatfar, pues grandes misterios y vastos descubrimientos les aguardan, Ignis está deseoso de aventuras y de ganar fama por los lugares, además de toda la aventura que les pueda llegar, ambos trazan el viaje que harán y se disponen a aprender nuevas magias, nuevos encantamientos, Shelesia se propone encontrar dignos oponentes con los que blandir su espada y practicar esgrima, pues carece de experiencia en combate y uno nunca sabe cuando los problemas pueden venir, la exploración de nuevas tierras también le llama mucho la atención. Así pues ambos notifican a sus respectivos padres de la incursión y ambos de acuerdo les permita dicha travesía, lo ven necesario para su desarrollo como personas y para tener mejor visión del mundo, aunque la edad de dichos jóvenes no les acaba mucho de convencer, saben que ganaran muchas buenas experiencias.

Agarran una mochila y la llenan de artilugios mágicos, armas, algo de dinero, ropa de abrigo por si las circunstancias lo requieren y se disponen a salir a comprar lo que les falta para los detalles finales de su viaje, se despiden de sus padres y se dirigen hacia el mercado central de Kalayan, la capital del Reino Katbar. Kalayan es un ciudad de grandes dimensiones, tiene una población de 200.000 personas, es 4 veces más poblada que cualquier otra ciudad del reino. Debido a esto, conviven varias razas sin problemas, tantos los elfos, como los enanos (con sus típicas peleas raciales, de que uno es mejor que otro, lo típico, rara vez se llega a conflictos violentos), los gnomos, medianos y por supuesto humanos, cada uno tiene su lugar en la sociedad.

De entre todas las ciudades del mundo, Kalayan es una ciudad de avanzada tecnología pero de construcción simple, minimalista, no se busca exaltar una belleza digna de los dioses, sus casas simples de madera, piedra, mármol y crista son lo que necesitan para protegerse del frío, lluvia y tormentas, la mayoría de cimientos están formados con magia para aumentar la resistencia de la construcción, ante posibles temblores, lo que nadie sabe es que la magia sin control se está expandiendo lentamente, recorre los cimientos y acaba infestando el suelo, poco a poco esta contaminación se filtra paulatinamente, formando

raíces mágicas las cuales brotaban filamentos mágicos que llegan hasta el centro de la tierra, donde se encuentra a la madre tierra, la cual estaba casi asfixiada de tanto uso de magia sin control, esto está provocando que el curso natural de las plantas, animales, ríos y cualquier ser viviente o proceso del mismo planeta deje de ser normal y empiece a alterarse los patrones. Y esto esta a punto de suceder a gran escala...

Las calles eran de piedra cincelada, formando caminos planos y fáciles de transitar, la arquitectura circular de la ciudad sugiere una mejor defensa ante ataques terrestres, las torres de magos y los puestos de balistas cubrían el cielo, se mantenían y cuidaban diariamente a pesar de que llevan 60 años de paz, un niño, como Ignis o Shelesia nunca han visto la guerra, todo gracias a los 100 reyes que vivieron en el mundo hace unas cuantas décadas.

Todos ellos se pusieron de acuerdo por un tratado de paz para prosperar como sociedades y tener una mejor comprensión de la magia. Tras la muerte de algunos de ellos, algunas zonas comenzaron pequeñas guerras, al sur de Katbar, en el reino de Arsack, comenzó hace años una gran guerra conocida como la guerra eterna, desde la muerte de su rey, se comenzó una guerra civil entre los humanos y las distintas razas que habitan, la mayoría de los que quedan vivos nunca han visto la paz.

Arsack, es una ciudad donde solo se respira el humo de la pólvora, el olor a cadáver es el aroma de cada día, edificios en ruinas, derruidos, calles ardiendo y centenares de cuerpos usados como cobertura ante las flechas, balas y conjuros mágicos. Una guerra civil se disputa entre 2 bandos, los Tiranos y la Resistencia, a la cabeza de las filas de la Resistencia se encuentra Elisabeth Bonny, una elfa que se ha vuelto líder de los revolucionarios a la sorprendente edad de 23 años, es una líder innata, como si hubiese nacido para llevar ese cargo, entre sus grandes éxitos, se encuentra cuando condujo a los guerrilleros de la Resistencia hacia la conquista del palacio, sede donde los Tiranos establecieron sus planes y dirigen a todas sus tropas, la cual tomaron con éxito, haciendo que los Tiranos perdieran mucho de su poder. Elisabeth desde su niñez ha querido ver caer a los Tiranos, quienes asesinaron a sangre fría a casi todos sus seres queridos, su familia, sus amigos y todos los chicos que le gustaron, le arrebataron toda su infancia y sus ganas de vivir. Aprendió a vivir con poco, con lo mínimo debido a las circunstancias, las necesidades personales no son un problema importante en un país en plena guerra e infestado por la tiranía. Lucha con orgullo y valor, día tras día, jura no descansar hasta que el último de los tiranos no esté muerto o enterrado, con gran dedicación traza su siguiente plan, esta vez intenta tomar una fábrica de armas, puesto que las balas, la pólvora y los pergaminos mágicos no son recursos infinitos. Con esto gana mucho terreno y les hace retroceder bastante.

A la mañana siguiente entran a la fábrica, una fábrica con paredes de metal enormes, son más altas que cualquier casa que quedase en pie, sus vigas están unidas por tuercas casi tan oxidadas que el paso del tiempo se acentúa con claridad, repleta de mesas de trabajo, sillas, maquinaria, y salas aisladas donde los magos hacen los pergaminos mágicos, son habitaciones especiales con gemas de energía, las cuales, dicen que aumentan el poder de los pergaminos, lo que se supone que es una fábrica ruidosa y llena de empleados se encuentra muy tranquila y despejado, a punto de cantar victoria se oye un gran estruendo, los Tiranos han llenado la fábrica de trampas y explosivos, abrumados por la situación, algunos magos de la avanzada, junto a Elisabeth y un grupo de soldados, logran crear una barrera temporal para cubrirse de los derrumbamientos y de las explosiones generadas por las trampas enemigas. El asedio a pesar de que solamente dura unos minutos, es una gran condena, pues ahora se encuentran encerrados durante mucho tiempo debido a los derrumbamientos y a los heridos que hay que atenderlos y buscar la forma de salir. Algunos no llegan a conservar la vida, otros muchos tantos heridos, sin embargo no es grave lo que pasa ahí dentro, lo grave es que mientras están encerrados en la fábrica, los Tiranos aprovechan que la líder está encerrada juntos a los mejores soldados, y debido a esto, no pueden dirigir a los revolucionarios, utilizan esta cruel ventaja para recuperar zonas perdidas y acabar con la vida de algunos revolucionarios confusos y sin una clara organización.

Elisabeth al conseguir salir al exterior y observar el caos que se ha generado, y que la discordia vuelve a ser el oxígeno que se respira cada segundo, decide tomar una decisión muy arriesgada y dura, por ello declara a su gabinete personal para proponerla. Cuando todo el gabinete se sienta y se disponen a escuchar lo que Elisabeth quiere decir.

Ella pretende dejar al mando a su mano derecha, que le ayuda con todas las operaciones y es tan buen estratega, tal vez un poco menos, que ella. Mientras Elisabeth se dirige a otros países en búsqueda de ayuda, su amiga Rebeca protege la ciudad. Al gabinete no le gusta la idea de perder a su líder, pero si ella lo ha decidido así asienten debido a que saben que sus sabias decisiones son mejores que las de ellos, así pues, la líder Elisabeth Bonny se dispone a recoger su fusil, el cual perteneció a su padre, y con mucho honor lo porta, tiene algunas modificaciones que le hizo para que siguiese funcionando, recoge algunos útiles personales y con esto y apenas algo de dinero, parte en un pequeño barco de la Resistencia, un barco simple e impulsado con magia, Elisabeth es conocedora de magia simple, la suficiente para impulsar a un barco y algunos hechizos de defensa y combate. Se despide de todos sus compañeros y parte rumbo a la capital de Kalayan, donde ahora reina un íntimo amigo del antiguo rey de Arsack. Tras un largo recorrido se da cuenta que el viaje será como su vida, pues una tormenta colosal se asoma por el horizonte, sin tiempo a reaccionar arrasa con su barco y deja a Elisabeth a la deriva, piensa que con toda la suerte que ha tenido a lo

largo de su vida seguramente muera sin cumplir su propósito, dejando a la Resistencia a su suerte, ahora no es más que un cadáver flotando sobre el mar, agarrándose a un tablón para no hundirse y rezando por no morir pasaron los días, hasta que un barco de esclavistas la encuentra sin fuerzas, acto seguido la sacan del agua tibia, la tratan para que se estabilice y la llevan a la bodega junto a los demás esclavos.

Mientras, en la tranquila ciudad de Kalayan, tranquila en su superficie pues, por debajo de la superficie se encontraba una sociedad secreta, los Talmei, un conjunto de aristócratas, formado por varias razas, enanos, medio elfos, elfos, gnomos, etc. Cada uno con sus ideales, organizan un golpe de estado debido a la situación del país, donde fuera de la capital todo es explotación, pero dentro de sus muros todo es riqueza y felicidad, el día de acabar con esta injusticia es hoy.

Mientras Ignis y Shelesia se pasean por el mercado, buscando provisiones, comida y tinta mágica, sin saber lo que está por pasar, conversan tranquilamente hacia su tienda favorita, cuando un gran estruendo sale del suelo, una explosión abre una grieta enorme en el suelo, formando un hueco de gran tamaño, del cual salen una turba de gente armada y al grito de revolución comienzan salir magos levitando, guerreros desenvainado, y arqueros lanzando flechas explosivas al cielo con tal de llamar la atención, los guardias acuden rápidamente para frenar los disturbios, los aristócratas comienzan a atacar a los guardias, sin intención de matarlos, únicamente para frenarles.

En medio de toda esa confusión, Ignis y Shelesia atónitos ante la situación, el caos y los disturbios, saben que la situación se volvería complicada, mas no se esperan que, la madre tierra, que esta al desbordamiento de tanta magia esta a punto de unirse a este altercado.

En cuanto estallan los disturbios, la tierra comienza a temblar con gran intensidad, todos caen al suelo, las mareas se alzan y comienza una intensa tormenta, la tierra desbordada de magia sin control comienza a desquebrajarse, los suelos se dividen, el mar indómito comienza a complicar la situación en el viejo muelle de madera y piedra, nadie sabe que pasa, pero todos intuyen que algo muy perjudicial está pasando, pues todo se tambalea, y comienzan a salir criaturas mágicas de las profundidades.

Las criaturas que proceden del interior de son seres tétricos, desproporcionados, radiantes de oscuridad y desasosiego. Son las manifestaciones de la madre tierra dispuesta a acabar con todos los humanos que están asfixiándola, la cual con su voluntad quiere impedir que la raza humana prosiga con sus atrocidades y su descontrol, las criaturas, cuadrúpedos, con afiladas garras y colmillos afilados, de tamaño mediano, un poco más grande que un perro, pero con la ferocidad de un león, son de color negro oscuro y con escamas que le cubren todo el

cuerpo.

Una de ellas se fija en Ignis, un humano que emana poder mágico, sin pensárselo se lanza al cuello de Ignis con tal de acabar con su vida, la criatura es rápida, Ignis apenas tiene tiempo a reaccionar, Shelesia, ante el inminente peligro de su amigo y con mejores reflejos, desenvaina con rapidez y bloquea a la criatura, sin pensárselo 2 veces, desvía el ataque y acaba con la vida del bicho de un corte limpio.

-Ignis, huyamos, no podemos quedarnos aquí, acabaremos muertos si no nos vamos. Asegura Shelia con un tono intranquilo.

Ignis, estupefacto, asiente con la cabeza y se dirigen al puerto corriendo a velocidades sorprendentes. Allí en el puerto, solo queda un barco intacto, a punto de salir a navegar huyendo de toda la conmoción de la ciudad.

Shelesia le grita con todas sus fuerzas que se detenga, a lo que el barco, al poner ya rumbo no puede detenerse. Siguen corriendo hacia el cuando un hombre sale por la cubierta y les extiende la mano, con una sonrisa algo pícaro les dice que cojan su mano y suban.

Shelesia e Ignis, sin apenas opción confían en él y suben rápidamente, huyendo hacia el mar. En cuanto están encima se dan cuenta que se encuentran en un barco de esclavos. Asustados, se temen lo peor, acabar siendo vendidos en cualquier ciudad y vivir una vida de explotación, saben que no pueden distraerse ni un segundo, aunque ahora les es imposible huir y pueden capturarlos en cualquier momento.

El chico misterioso, un humano de 17 años, entabla conversación con ellos, al verlos inquietos, además quiere saber que ha pasado y porque están tan intranquilos.

-Buenas, me llamo Hope y este es mi barco. Les dice mientras sonríe muy pícaramente.

+Un nombre algo irónico para su tipo de embarcación ¿No crees?. Le argumenta Shelesia con tono de enfado.

-Oh, no es lo que piensa. Añade Hope como si no supiera de lo que habla.

+Entonces ¿Qué se supone que es este barco lleno de esclavos?

-Este barco, se llama Nueva Esperanza. Hope se sienta mientras enciende una pipa.

-Pienso que solo se vive una vez, soy humano moriré pronto, debo divertirme todo lo que pueda, tengo que ser feliz a toda cosa, un día robé un barco, este justamente, no podía soportar la idea de que las personas

sean tratadas como objetos, me dispuse a salvar a todos los esclavos que encontrase o a cualquier persona necesitada. Conoces a gente muy interesante. Agrega feliz. También puedes encontrar grandes personas y pensamientos, y por supuesto encontrar un amor que por otros sitios a lo mejor no conocías.

Shelesia no encuentra muy sinceras sus palabras, pues no le convencen, pero tampoco detecta que mienta, aún desconfiando de él, no va a negar que les salvó hace un rato.

-Bueno, necesito ayuda con este barco, ¿Me podéis explicar que diablos ha sucedido en Kalayan? Iba a dejar a unas cuantas personas que querían bajarse aquí, y luego ir hacia nuevos destinos, algunos esclavos están tan agradecidos conmigo que no quieren irse y quieren formar parte de mi aventura, podéis hablar libremente con ellos, están por la cubierta y abajo.

Shelesia, le comenta todo lo que ha pasado aunque no comprenda nada, Ignis, con su comprensión del mundo y de la magia ayuda a ambos a entender que ha pasado y que está pasando por todo el mundo. Tras un rato de charlar, ambos están más tranquilos. No confían mucho en Hope, pero creen que su causa es noble, deciden ayudarlo, al menos hasta llegar a nuevo puerto, donde se bajarán a investigar que está sucediendo.

Con gran determinación, deciden que aquí comienza su aventura por todo el basto mundo de Ailatfar, grandes aventuras y misterios les esperan...

