



Elim y Almekia II
Cenizas en el Fuego

El cálido sol se posaba sobre un rostro pálido, a la vez que la brisa de primavera hacía danzar esos pelos finos y oscuros que apenas llegaban a la altura de los hombros. Soplaban los primeros vientos de unos tiempos más prósperos y una densa capa de luz acogía los verdes prados, aún húmedos a causa del rocío. A lo lejos, más allá de las praderas y los bosques que apenas llegabas a vislumbrar con la mirada, se erigía una enorme construcción, el indicio de una urbe llena de gentes de diversas tierras y orígenes. Más allá del gran río Alayna se alzaba una enorme catedral, lo único visible desde donde nos encontrábamos. Esa catedral no podía ser de otro lugar que de la ferviente ciudad de Aldis, cuna de los mayores escribas e historiadores que el mundo ha conocido. Hogar

del Culto de Verdandi, “los conocedores del cataclismo”, quienes proclaman saber toda la verdad sobre nuestro mundo y los cuales defienden la soberanía legítima de Aldis sobre cualquier artefacto de la época primigenia.

Esa construcción era lo único que se reflejaba en aquellos ojos vidriosos, llenos de una determinación absoluta y que dejaban dar un ligero vistazo a los entresijos de aquella alma de emociones no resueltas. Con la brisa acariciando su piel y con el ligero tintineo de un medallón que colgaba de su cuello, decidió ponerse en marcha y proseguir su largo camino hasta llegar a la ciudad, con pasos lentos pero firmes, siendo cada uno de ellos capaces de hacer retumbar hasta las raíces más antiguas.

De esta manera, Elmekia continuaba con su
camino para descubrir la verdad sobre el
medallón, e iniciaba una nueva travesía para
traer de vuelta a su amigo.

CAPÍTULO I. ALDIS

Tras atravesar las verdes praderas aún faltas de flores, Elmekia se acercó al bosque, el cuál debía atravesar si quería llegar hasta la orilla de río Alayna. Una vez bajo la sombra de los altos árboles, cuyas ramas aun recuperándose de la época invernal solo dejaban pasar tímidos rayos de calidez, el colgante comenzó a vibrar con ligereza, nada a lo que Elmekia no esté acostumbrada después de pasar cuatro años conviviendo con este. Miró a su alrededor, solo por si acaso, el camino desgastado denotaba una falta de tránsito, el musgo y las malas hierbas casi habían devorado lo poco que quedaba del camino de tierra, los arbustos

habían crecido salvajemente y los árboles, desgastados por el paso del tiempo, crujían y se doblaban al ritmo que el viento marcaba.

Aún desconocía porque aquel amuleto reaccionaba de esa manera en ciertas ocasiones, aun así, cada vez que lo hacía, Elmekia prestaba atención a su alrededor, tratando de buscar la fuente de la perturbación que afectaba al artefacto, pero sin suerte.

Continuó su camino hasta que se percató de algo interesante a la vez que preocupante. ¿Dónde están los animales? – Se preguntó.

El bosque, ataño hogar por excelencia de la vida, ahora carecía de esta. El silencio sepulcral que caía sobre el bosque era solo roto por el crujir de las ramas y el revolotear de las hojas, pero

más allá de eso, no se vislumbraba ningún indicio de vida animal, no hay pájaros, ni conejos, ni siquiera hay insectos. Todo esto estremeció a Elmekia, no era normal y el amuleto estaba reaccionando a esto.

Aligeró el paso. En todo el bosque solo se oían sus pisadas y el amuleto volvió vibrar con más fuerza. Un ligero destello emanó del mismo, la consciencia de Elmekia desapareció por escasos segundos y entonces comprendió, el amuleto le había mostrado algo, algo que crecía bajo la tierra, que se extendía y contaminaba. Algo preocupante.

Sacudiéndose la cabeza, Elmekia prosiguió con su camino, con el recuerdo de esa breve visión borrosa aún fresca en su memoria,

preguntándose una vez más qué le estaba ocurriendo.

Ensimismada en sus pensamientos, solo la luz del sol vertida de repente sobre su rostro y la humedad en sus pies la trajo de vuelta. Ante ella, el río Alayna y a su orilla, la ciudad capital del Imperio de Vermont, Aldis.



CAPÍTULO II. EL VIAJERO

Al otro extremo del Imperio de Vermont, se alzan las montañas que rodean el Gran Valle, arañando el cielo con sus picos. Tras las montañas, se alza la gran ciudad del comercio, capital del Reino de Ilya, Igris.

Esta región, más al sur, aún se halla tratando de escapar del frío invierno que ha dejado sus tierras pintadas de una fina capa de blanco. Llegando a las puertas de la ciudad se encuentra un viajero, proveniente de lejanas tierras, en busca de comercio y de información.

La ciudad de Igris es uno de los mayores focos de negocio de la región, es por ello que sus calles

suelen estar animadas, mucha gente de diferentes lugares de procedencia se encuentra deambulando por la ciudad, ya sea para visitarla, comerciar, u otros quehaceres. Pero la mayoría acababan reuniéndose en la plaza central.

El viajero atravesó la amplia calle principal mientras admiraba los hermosos edificios labrados en piedra, con tejados acabados en punta y ventanales que buscaban la poca luz del sol que se filtraba entre los diversos edificios. Los caminos se encontraban asfaltados en piedra, bien mantenidos, transitados y adecuadamente señalizados. El manto blanco no hacía más que embellecer la ciudad, dotándola de un brillo natural y salvaje.

Siguiendo las indicaciones y captando las miradas de algún que otro habitante, el viajero llegó a la plaza central, dispuesto a comerciar con sus enseres.

Durante el camino ya había captado algo de información, vecinos hablando entre ellos sobre cosas tan mundanas como la subida en el precio del pescado, o la humedad constante provocada por la nieve amontonada que impedía que las vestimentas se secaran adecuadamente.

Pero para él eso eran nimiedades, no era lo que buscaba, aunque había algo que captó su atención, habladurías sobre cosas extrañas que habían estado ocurriendo últimamente. La nieve era claro ejemplo de ello, Igris se haya al sur, el invierno debía irse antes de este lugar

que de ningún otro. Además, ni siquiera los más antiguos recuerdan cuando fue la última vez que nevó en esta región cercana al mar.

Esa era la información que buscaba el viajero, indicios de desequilibrios naturales, alteraciones que escapan a la comprensión humana. Pronto, en la plaza, oyó otro rumor, uno que hablaba sobre una chica y un chico procedentes de un pueblo cercano, al otro lado del Gran Valle. Lo curioso del rumor es que alegaban que la chica estaba loca, decía que encontró un amuleto que le hablaba, por lo tanto, no había dudas de que esa chica no pensaba con claridad, estaba loca y en su locura terminó con la vida de aquel chico. O eso pensaban.

Tras oír eso, el viajero trató de indagar un poco más hablando con sus clientes, uno de ellos era un militar que decía haber estado allí destinado durante aquella época como guardia. Le contó que era un rumor infundado y que la muerte del chico no fue más que un desafortunado accidente, pero el viajero insistió en conocer la localización de aquel poblado.

Cuando obtuvo la información que necesitaba, recogió sus artículos, empaquetó todo y preparó su montura para el viaje a través del Gran Valle, rumbo hacia aquel pueblo, buscando conocer el origen de esa historia mal contada en la plaza de una ciudad.



CAPÍTULO III. LA CATEDRAL

Allí, a la orilla del río Alayna, se encontraba Elmekia, contemplando la ciudad que era el orgullo de la región.

Tras un breve periodo de descanso y paz contemplando la maravillosa vista, Elmekia se apresuró a buscar un bote, un método más que suficiente para cruzar el ancho río. Los pescadores solían dejar algunos botes distribuidos por distintos puntos de la orilla en caso de que fuera necesario.

Después de caminar un poco por la húmeda orilla del río, compuesto en su mayoría por gránulos de arena mezclados con tierra

reconvertida en barro, Elmekia encontró un viejo bote encallado, cuya quilla estaba siendo devorada por el barro ya solidificado.

Con un poco de esfuerzo, el barro apenas solidificado se desprendió de la quilla. Puso sus manos sobre la oscurecida y húmeda madera del bote y lo empujó suavemente hasta sacarlo al agua. Una vez hecho esto, Elmekia se subió al mismo con un sutil movimiento, tratando de provocar la menor fatiga a la ya correosa madera. Una vez en las calmadas y algo turbias aguas del río, Elmekia agarró el remo astillado, con aspecto de haber estado abandonado en esa vieja barca varios años, y comenzó a remar con extremo cuidado, evitando así forzar

demasiado y provocar una posible ruptura del remo.

De esta forma comenzó a navegar por lo ancho del río de aguas mansas y cristalinas. A medida que te alejabas de la turbia orilla, donde la arena blanquecina se mezclaba con la tierra expulsada por el bosque, el río cobraba una mayor belleza, pero a pesar de las buenas condiciones del río, no había ningún pez a la vista, eso explicaría porque había un bote tan antiguo y maltratado por el clima, varado, sin ser reclamado.

El pensamiento de los experimentado en el bosque inunda la mente de Elmekia y una sensación de incomodidad la sobrecoge. Agitó su cabeza, como para que esos pensamientos

salieran de la misma y comenzó a remar con algo más de brío, enfocándose en llegar a la orilla contraria, al puerto pesquero de Aldis.

Cuando se aproximaba al muelle, Elmekia utilizó el remo para tratar de tocar el fondo del río y frenar poco a poco la barca, todo esto mientras la madera crujía y se lamentaba.

Una vez que consiguió estabilizar el bote, realizó un pequeño salto hacia el muelle. Con los pies ya en tierra firme, le sorprendió el hecho de que el mismo se encontraba desierto y fue entonces cuando se percató de que una espesa niebla tenía envuelta la ciudad.

Avanzó por las estrechas calles asfaltadas en piedra y adoquines que se escurrían entre las diversas casas de techo rojizo, color dotado por

las tejas que los adornaban. Mientras avanzaba pudo ver que la ciudad que una vez fue considerada como la más viva y diversa de todas, hoy se hallaba en silencio, con las ventanas cerradas a cal y canto y con un silencio que solo era interrumpido por el ruido metálico de las veletas o el fluir del agua por el novedoso sistema de alcantarillado con el que contaba la ciudad. Era esa sensación de nuevo. La sensación de que algo no estaba bien.

Siguió caminando, cortando la niebla con su propio cuerpo y rompiendo el silencio con el sonido de sus zapatos posándose en las piedras. En poco tiempo llegó a una de las calles principales, algo empinada y que se dirigía

directamente a la gran Catedral de Verdandi, la cual ya podía verse.

Mientras caminaba, pudo notar miradas curiosas a través de las ventanas, ojos pequeños de niños, ojos grandes y llenos de preguntas de adultos y ojos cansados.

Sin embargo, por algún motivo nadie se atrevía a salir, a abrir la ventana. Nadie quería realmente saciar esa curiosidad palpable en sus miradas. ¿Por qué? A qué le tenían miedo, ¿o quizá no era miedo? Las preguntas comenzaron a agolparse mientras subía la gran calle.

Y ahora, Elmekia se hallaba frente a la gran puerta de la catedral, una puerta gigantesca de roble con grabados dorados, acompañada por enormes pilares de mármol decorados con lo

que parecía una historia. Trazos y figuras que se encontraban ansiosas por relatar hechos de un pasado desconocido.

La catedral se erigía frente a ella, un edificio colosal construido en piedra y mármol, con elementos que rememoraban la decoración gótica y acompañados de sutiles detalles dorados. Algunos de los tejados que componían esta enrevesada construcción estaban hechos de un metal amarillento, níquel quizás, simulando al oro y logrando que el sol brillara con más fuerza tras reflejarse en ellos.

Quizá lo que más impresionaba era una vidriera en el lateral de la catedral que ocupaba un volumen considerable y que, por la orientación, era visible desde toda la ciudad.



CAPÍTULO IV. EL PUEBLO

El cielo, tan aparentemente inalcanzable, de un color azul manchado con borrones blancos, tan profundo, tan cercano y a la vez tan lejano. Mirarlo fijamente crea una sensación de inferioridad, te hace comprender lo pequeños que somos en el vasto mundo. Un par de nubes ennegrecidas despertó al viajero de su ensueño. Debía darse prisa o el mal tiempo lo pagaría con él, ya había pasado el torreón fronterizo que separaba el Gran Valle de la región de Igris, ahora solo debía seguir el riachuelo de aguas cristalinas, cuyo nacimiento se encontraba en las montañas cercanas.

Cabalgando cerca de la orilla del riachuelo podías ver los peces viajando de un lugar a otro, buscando alimento, refugio. No eran tan diferentes de las razas mayores, quizás nuestros objetivos hayan variado a funciones más complejas, pero una vez que desnudas el concepto solo queda lo básico, el puro sentido de la supervivencia, sin más.

El viajero siguió la corriente de agua, acompañado por el ligero cantar de los pájaros, el susurro del viento contra la manta blanca que cubría el valle y el chapoteo de las carpas. No tardaría mucho en divisar un pequeño bosque de copas altas cubiertas de nieve, un lugar sin duda lleno de vida antes de las nevadas y en el ahora hibernan todo tipo de animales.

Hundiendo los pasos en la nieve, con ese característico crujir que produce la misma, siguió avanzando entre los troncos robustos y desgastados hasta lograr entrever algo de humo, lo cual, bajo esas circunstancias solo podía significar una cosa, chimeneas. Y si hay chimeneas, hay casas. Continuó avanzando hasta atravesar la última porción de bosque y toparse con el pueblo que buscaba. El hogar de los chicos del rumor.

El pueblo estaba compuesto en su mayoría por casas de madera ahora pintadas de blanco, donde solo se usaba la piedra para cubrir la chimenea. Pocos lugareños, una amplia plaza, caminos de tierra ahora cubiertos, una posada y un ayuntamiento en el centro de la aldea.

¿Y cuál es el mejor lugar para recabar información de forma fácil? Exacto, la posada.

El viajero dejó a su fiel montura en la puerta, haciendo que molestara lo menos posible y entró. La puerta crujió al tacto y al abrirse emitió un chirrido que casi parecía mostrar dolor. Todas las miradas se posaron sobre aquel extraño, un extranjero y no solían recibir a extranjeros.

Se dirigió a la barra, pidió una bebida y mantuvo un perfil bajo, o al menos todo lo bajo que podía. Esperó pacientemente, escuchó cada detalle en la sala, desde las gotas que se derramaban sobre las mesas de madera desgastada, los ruidos producidos por las vigas, el crujir de los tablones del suelo cuando

alguien los pisaba o las masas de nieve que caían del techo por acumulación.

Pero las conversaciones no otorgaban nada nuevo, en su mayoría eran quejas porque la nieve había complicado los trabajos, había retrasado las construcciones y los cazadores tardaban más en llevar su mercancía a la gran ciudad, al mismo tiempo que era más complicado abastecer la posada.

Justo cuando estaba a punto de retirarse, entró un individuo, en sus ojos se veía un palpable cansancio y algo más, tristeza quizás. Entonces, el viajero le ofreció una bebida aprovechando que aquel hombre parecía estar pasando una mala racha. Era un hombre humano adulto, pero no demasiado mayor, más bien era joven

para lo que se considera adulto, viendo la oportunidad decidió dar conversación. En un principio conversaron sobre el clima, las dificultades que acarreaba ya que el viajero era comerciante, tras esto hablaron de sus oficios y mientras hablaban del trabajo el hombre comentó algo. Estaba trabajando sin descanso para poder costear la búsqueda de su hija, la cual aparentemente se había fugado hará ya unos cuatro años. Tiempo más que suficiente para que las fuerzas de seguridad del Reino de Ilya la den por muerta y cesen la búsqueda. De esta forma, su padre seguía costeando a investigadores y rastreadores privados que andaban tras la pista de su hija. En ese momento, el viajero aprovechó la pequeña ventana que este padre le había facilitado y

usando su posición de comerciante errante, el viajero le propuso que en sus viajes estaría atento a lo que pudiera encontrar, a cambio de que le facilitara la última posición conocida de su hija.

Tras pensarlo detenidamente, el padre aceptó la oferta, ¿qué otra opción tenía? Necesitaba resultados y no los estaba obteniendo, tener a un comerciante errante mandándole informes no parecía mala idea a priori.

El viajero pagó sus bebidas y marchó hacia la salida, dejando tras de sí el ligero traqueteo de la madera vieja. Una vez fuera, preparó a su fiel acompañante, montó y puso rumbo dirección hacia el norte. Al Imperio de Vermont.



CAPÍTULO V. EL CULTO DE VERDANDI

Elmekia se aproximó a aquella enorme puerta y alzó lentamente el brazo, acercándolo hacia aquella enorme estructura, pero antes de que pudiera posar sus nudillos sobre aquella madera de robusto roble, se oyó un crujido, el estruendo hizo eco por toda la estructura y la puerta comenzó a abrirse lentamente mientras se lamentaba por cada movimiento que realizaba, emitía polvo, demostrando que no se había abierto en años.

Una vez abierta, la catedral le instaba a entrar, de la oscuridad del interior brotó una tenue luz, un candil sostenido por unas manos delgadas y

finas, vestidas con una piel pálida como la nieve. Su rostro se hallaba cubierto por una túnica rojiza y antigua, pero Elmekia no necesitaba más pistas, se trataba de un elfo, probablemente de la especie casi extinta de los mismos, los elfos de las nieves.

Aquel extraño elfo la invitó a pasar. Elmekia comenzó a caminar con recelo y para cuando puso un pie sobre la catedral, las puertas ya se estaban cerrando, emitiendo ese sonido de lamento tan característico. El interior de la catedral era oscuro, con unos pocos candiles repartidos por distintas zonas a las que la luz que se filtraba a través del vidrio no podía llegar. La vista, sin embargo, era preciosa, la luz se tornaba de un color rosado, morado e incluso

azul, siguiendo los patrones de la vidriera por la cual pasaban los rayos, los mismos rayos que iluminaban el interior clásico compuesto por enseres de madera, combinado con los suelos y pilares de mármol acompañados por las paredes de un color blanco nieve decoradas por unos mosaicos pintados y grabados.

El sonido de las pisadas del elfo en las baldosas de mármol trajo de vuelta a Elmekia, quién le siguió por la estructura hasta llegar a unas escaleras de caracol. No fue hasta posar su mano en el barandal que se percató Elmekia de que este se hallaba tallado en forma de lo que parecían ser ramas que partían de un gran árbol de mármol, que actuaba como pilar de carga para las escaleras, y que parecía simbolizar al

árbol de la vida. A medida que subían las escaleras y la túnica del individuo bailaba al son de las pisadas, el amuleto comenzó a vibrar de nuevo, esto atrajo la atención de Elmekia y aunque ella estaba segura de que el elfo debió percatarse también, este no reaccionó y continuó hasta llegar al final de las escaleras.

Cuando llegaron a lo alto de la catedral, Elmekia pudo discernir a otras cuatro figuras cubiertas por un manto rojo y otras tantas vestidas de blanco que se limitaban a observar.

En ese momento, el que parecía presidir la sala se acercó a Elmekia.

-- Sabemos lo que buscas -- Su tono era tranquilo y profundo.

-- Buscas respuestas – Le dijo mientras señalaba al amuleto. – Has adquirido algo cuyo potencial no comprendes, pero el desconocimiento no te exime de cargar con su peso, pues ella te ha elegido.

-- ¿Quién es ella? – Preguntó Elmekia.

-- Ella es muchas cosas y ninguna a la vez, porque el todo y la nada no pueden existir sin el otro.

La figura se dirigió hacia el brasero que presidía la sala y comenzó a hablar.



Hace eones este mundo era solo una semilla esperando su oportunidad para brotar. Una semilla encerrada en un mundo más grande e incompleto. Nosotros creemos en el sacrificio de las Nornas, al igual que creemos que Verdandi no desapareció junto al mundo original, sino que aquello que ella creó la salvó en agradecimiento por haberle dotado de vida.

Así que cuando el mundo se creó, Verdandi fue enviada junto a las demás especies.



A. Shipwright

Ya no era el ser místico que era en su antiguo mundo, pero aún poseía cierto poder, decidió crear con lo poco que le quedaba un recuerdo, un catalizador que mantendría a este mundo a salvo de posibles desequilibrios.



Creó un árbol místico, catalizador y guía de las almas que se pierdan en este mundo. Les daría

un nuevo propósito, un nuevo comienzo. Manteniendo así el ciclo de la vida protegido frente a posibles amenazas.

A su vez, usó las ramas del árbol para crear seres que velaran por el bienestar de este mundo. Mezcló las ramas con sangre de distintas especies, con la intención de dotarles de razonamiento y emociones, todo para que no se repitieran los errores del pasado. Creó seres inteligentes a los que llamó Titanes.

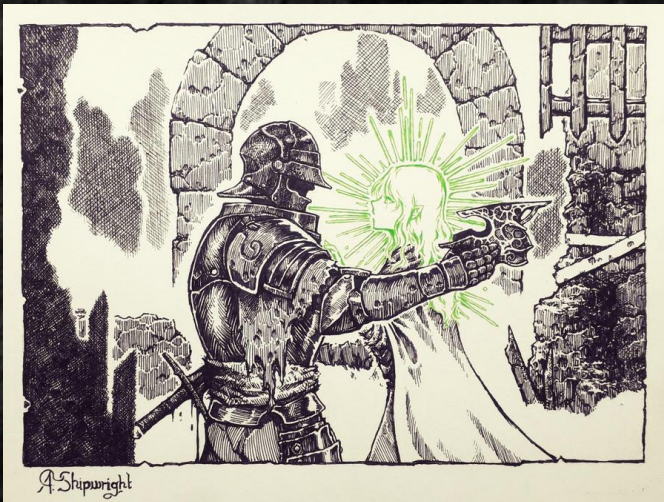


Pero los mortales jamás están satisfechos con lo que se les da, siempre quieren más. De esta forma, los primeros reyes ansiaron la búsqueda de poder, buscaron la forma de reclamar a los Titanes para sí mismos.



Lo que Verdandi creó para defender y proteger la estabilidad de este mundo, iba a ser usado para el propósito contrario. Iban a provocar la

destrucción del mismo mundo. Ahora Verdandi era mortal, terminó empleando todo su poder, su inmortalidad en dotar al mundo de algo mejor. Para después ser engañada y traicionada.



Traicionada por el primer rey de Ilya y a las puertas de la muerte, Verdandi volvió al árbol que emanó de su poder y se sumergió en las profundidades de sus raíces, hasta las

mismísimas puertas del nuevo reino de las almas. Antes de desaparecer para siempre.

Para impedir esto, el rey de Ilya mandó a su mano derecha, la archimaga de su reino, la que fue considerada más poderosa y creadora de muchas de las formas de manipulación mágica que hoy conocemos.



Perseguida y sin escapatoria posible, fue protegida una vez más, y por última vez, por

aquello que ella misma creó una vez. La propia energía que fluye por nuestro mundo. El ser primigenio nacido de la destrucción del antiguo mundo, Xerania, creó una entidad, un alma cuyo destino era proteger a Verdandi hasta que la misma cumpliera su cometido.

Este ente combatió a la archimaga conocida como Vanessa, otorgándole el tiempo suficiente a Verdandi para acceder al reino de las almas.





Verdandi accedió al reino de las almas, y con ello devolvió su alma al gran árbol, para que este la retornara al ciclo de la vida cuando lo considerase necesario.

Esa sería toda la historia, excepto por un pequeño detalle, hace cuatro años, algo despertó de nuevo a este ente, este ser que nació con el único objetivo de proteger a Verdandi, madre de nuestro mundo, de Xerania.

Este ser latente ahora se halla buscando el amuleto, y por primera vez en siglos, el culto de Verdandi, desconoce algo. Desconocemos el motivo de que él...



...Al que llaman El Viajero, haya retornado, buscándote a ti, Elmekia.

-- Lo que tienes en tu poder, Elmekia. Es el amuleto de Xerania, el contenedor que utilizó la mismísima Verdandi, para contener a todas las esencias primigenias del mundo antiguo y crear la única esencia gobernante de nuestro mundo. La última esperanza de Verdandi.



CAPÍTULO VI. LA NADA



Aldis. Ha juzgar por la supuesta última ubicación conocida de Elmekia, todo indica que estaba desplazándose hacia este lugar. Con solo acercarse, el viajero ya era capaz de percibir la energía del amuleto.

Entró a la silenciosa ciudad, atravesó sus calles adoquinadas, pasó a través del laberinto de

edificaciones, hasta que ante él se hallaba la gran Catedral de Verdandi.

El mismo portón que ya había atravesado Elmekia ahora descansaba frente a él, la misma figura imponente que la sobrecogió parecía no tener efecto alguno sobre el viajero. Algo captó su atención, cerca de la catedral había unas cuadras donde el clero daba reposo a sus caballos, usados principalmente para las idas y venidas en busca de alimentos y otros suministros. Pero la cuadra se hallaba agitada, numerosas marcas de un mismo caballo se reflejaban en la tierra, una tierra que pronto comenzó a humedecerse por efecto de la lluvia. Los cielos se tornaron negros y el agua comenzó a precipitarse con fuerza, transformando los

terrenos de la cuadra en lodazales de barro. Su observación fue interrumpida por el abrupto abrir del portón, el cuál lentamente mostró el interior de la catedral. Esta vez el que recibió al viajero no era aquel elfo que Elmekia vio, sino que el propio hermano mayor del culto de Verdandi estaba de pie, frente a él.

-- Se lo que buscas, viajero. Y también se que no lo hallarás aquí. Márchate y prosigue tu camino.

Las puertas se cerraron con el lamento de la vieja madera de roble hasta que ni el más fino rayo de luz podría colarse a través de ella. Lejos de cesar en su misión y bajo el manto de lluvia que estaba asolando la ciudad de Aldis, el viajero se dirigió a las cuadras.

Enseres tirados en el barro, una de las cuadras estaba abierta y varios suministros no habían sido recogidos. Alguien se había marchado hace poco y llevaba prisa. El viajero siguió las huellas, pero el asfalto empedrado de la ciudad complicó las cosas, lo cual le obligó a detenerse en cada salida de la ciudad para observar detenidamente si había huellas, y si las había debían de ser las mismas de la cuadra.

Tras un tiempo inspeccionando las distintas zonas, las encontró, las huellas de un caballo joven y apresurado. Dirección este.

Al este se hallaba la capital original del Reino de Ilya, Nine, actualmente bajo el control del Reino de Fergus. Ahora la ciudad más próspera que el mundo haya conocido jamás.

CAPÍTULO VII. EL TODO

-- Debes irte de aquí Elmekia, el viajero llegará tarde o temprano y una vez que sienta tu presencia será imposible evitarle. El hermano que te recibió, Z'rel, te acompañará a las cuadras, te proporcionará un caballo y algo de comida.

-- ¿Por qué me ayudáis?

-- Portas la voluntad de Verdandi, puedo sentirlo, por eso el amuleto te eligió. El cometido original del viajero era proteger a Verdandi, pero apareció de la nada y sin causa justificada hace cuatro años. No podemos estar

seguro de que ese siga siendo su cometido.
Ahora márchate. Sabes dónde ir.

Tras esas palabras y un gracias en forma de murmullo de Elmekia, Z'rel y ella realizaron el mismo recorrido que usaron para subir y llegaron a las cuadras cercanas. Se le otorgó un caballo y salió con toda la prisa posible, dirección al este, hacia Nine.

El camino no era precisamente corto y tampoco era plano. Para llegar a Nine, que se encontraba en el delta de la desembocadura del río Mundo, Elmekia debía atravesar la Cordillera de los Gigantes, una cadena montañosa que hacía honor a su nombre.

Con la lluvia limpiando la atmósfera, Elmekia atravesó a toda velocidad las llanuras cercanas,

provocando con cada trote el retumbar de la tierra que poco a poco se iba tornando en barro, dificultando así su avance. Cada vez era más difícil ver, las precipitaciones cada vez eran mayores y el oscuro ambiente que había provocado el abrazo de las nubes ennegrecidas impedían seguir el ritmo. Aun así, Elmekia no se detuvo, prosiguió hasta llegar a las faldas de las montañas. Eran gigantescas, alzabas la mirada para no encontrar el final de las mismas, por suerte el camino que lleva a Nine no requiere llegar a la cima, ni mucho menos.

Siguió avanzando, esta vez a un ritmo más pausado, el camino lleno de piedras y húmedo era muy peligroso, además a cada paso que avanzaba se volvía más estrecho. Al mismo

tiempo que luchaba por avanzar debía preocuparse de calmar al caballo, pues los cielos tronaban como si estuviesen a punto de romperse sobre sus cabezas, si el caballo entrase en pánico Elmekia sería arrojada montaña abajo.

Con mucho esfuerzo y con una tregua dada por el clima, Elmekia consiguió atravesar la cordillera, ahora todo lo que quedaba era proseguir a través de un pequeño bosque reconvertido por la lluvia en una trampa de barro. Mientras pasaba con cuidado a través del bosque, observó que los cielos se calmaban, la enorme tormenta se desplazaba hacia la región de Aldis, dejando el lugar con un cielo despejado y cálido. A Elmekia le pareció

imponente ver aquella masa negra desplazarse por el cielo azul como si tuviese vida propia.

No pasó mucho tiempo hasta que Elmekia logró divisar desde la cima de una ladera, la imponente y voluptuosa ciudad de Nine. Los ojos de Elmekia se abrieron en asombro, la ciudad, un antiguo recuerdo de lo próspero y magnífico que llegó a ser el Reino de Ilya, es hoy la joya de la corona de Fergus.



CAPÍTULO VIII. HACE CUATRO AÑOS

Un grito desolador retumba por mi mente, desgarrador y lleno de sufrimiento. Por algún extraño motivo resulta muy familiar, pero no recuerdo. ¿Quién soy de hecho? ¿Qué soy?

No tengo conciencia, no reconozco mi propia existencia. Pero algo me llama, me avisa... me... ¿reclama?

¿? – Aún no es tu momento, al menos, no del todo. Tienes algo importante que hacer. Debes encontrarme, debes avisarle.

-- ¿Avisarle de qué? ¿A quién?

¿? – De alguna manera sobrevivió, ha estado latente, alimentándose de mí sin que me percatara... Un antiguo mal está por despertar y cuándo lo haga ninguna especie, imperio o reino estará a salvo. Lleva años preparándolo todo delante de mis narices y no lo he parado.

-- No... entiendo.

¿? – Lo entenderás, puede que tu cuerpo esté marchito, pero tu alma servirá para nuestro cometido. Encuéntrame... Viajero.

CAPÍTULO XIX.

CATACLISMO

Frente a Elmekia se erigía la ciudad de Nine, magnífica, un monumento a todos los logros de la humanidad, y quizá también a todos sus pecados.

Un ruido ensordecedor retumbó en toda la región, haciendo temblar los suelos de todo el mundo conocido, las bandadas de pájaros salieron huyendo, los caballos enloquecieron. El suelo se resquebrajó, la Cordillera de los Gigantes se partió y fragmentos del tamaño de pueblos y ciudades cayeron del cielo hasta hacer retumbar la tierra, provocando nubes de polvo y fuertes corrientes de viento en su onda

expansiva. A lo lejos, en Nine, una nube de polvo inundó la ciudad desde el suelo, se estaba resquebrajando, los edificios caían hasta convertirse en ceniza. Los cielos se abrieron y las nubes dejaron paso a un destello cegador que caía dirección al centro de la ciudad, al castillo.



Elmekia no podía creerlo, el medallón retumbaba sin parar, casi como si quisiera

salirse del colgante. Elmekia lo atrapó en sus manos, situada de rodillas en el suelo, contemplando todo y tratando de aguantar las sacudidas. Para cuando ese rayo de luz aterrizó, la ciudad de Nine al completo fue tragada por la tierra, dejando en su lugar un enorme cráter. El viento sopló con una fuerza suficiente para arrancar los árboles más cercanos a la ciudad. Y mientras todo se desmoronaba y las aguas del mar se colaban en cada resquicio, rellenoando cada hueco que hace unos segundos ocupaba la ciudad, algo surgía.

Los ojos de Elmekia se abrieron, se estremecieron en una mezcla de incredulidad y horror, algo había surgido de las cenizas de esa ciudad, un ser de un tamaño colosal capaz de

acariciar el cielo si quisiese, era incomprensible, qué hacía eso ahí, y por qué ahora. Entonces Elmekia recordó lo que los diáconos del Culto de Verdandi le dijeron, los seres que esta creó para proteger el mundo y lo que el antiguo rey de Ilya hizo. Es la única explicación. Que lo que tenía delante, aquel ser de unos veinte metros de altura, era uno de esos titanes.



Y DE LAS CENIZAS OLVIDADAS DE UN
CONFLICTO PASADO. NACE UNA NUEVA
LLAMA DISPUESTA A CONSUMIRLO TODO

SOLO UNA MECHA ES
SUFICIENTE PARA INICIAR LA
GUERRA

Glim y Elmekia II. Cenizas en el Fuego
continúa con los eventos del primer tomo.

Tras haber pasado cuatro años desde que Elmekia encontrara un misterioso amuleto que desencadenaría una serie de sucesos fatídicos, vuelve con la intención de descubrir qué está sucediendo. El mundo se ha estado sacudiendo durante estos últimos cuatro años y nadie parece conocer la causa.

Acompaña a Elmekia en su travesía por descubrir la verdad mientras carga con el gran peso de la muerte de su amigo, a quién aún no ha dado por perdido.

Juan Alarcón Cabrera