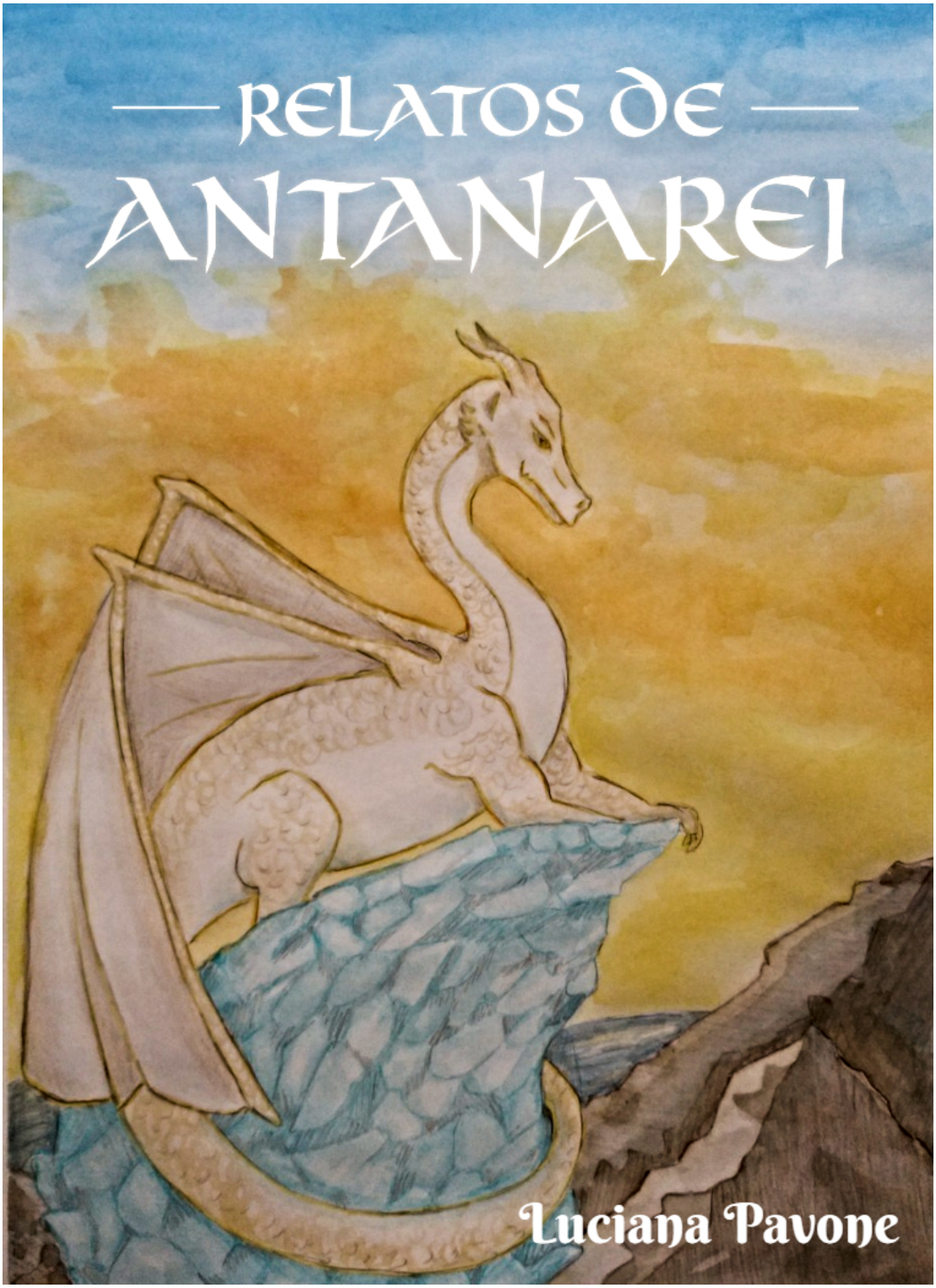
Relatos de Antanarei

Luciana Pavone



Capítulo 1

Weriul Demeel

(Estrella blanca del alba)

El Monte Luna se distingue por entre los picos de la Cadena de los Cristales por su brillo excepcional, es como si fuera todos los colores en uno y se volviera blanco. Cuando las lunas están llenas, el monte brilla y hace vibrar el cielo, por donde se expande su luz en oleadas.

En un inicio no era de ningún reino pues no había reyes y la tierra era de todos, era el amanecer del mundo y las criaturas que vivían en él, poco sabían.

Los humanos habían nacido sin saber hablar, todos menos Forste que balbuceaba incoherencias que nadie más comprendía y cuya conciencia iba más allá del claro en el que vivía su gente. El Claro del Sol, como lo había llamado, estaba rodeado por un inmenso bosque plagado de grandes y magníficas criaturas con largas antenas que ellos cazaban para comer. Era un lugar bello en el que vivir, pero Forste era diferente, pensaba diferente y soñaba con saber de dónde provenían las luces que bailaban en el cielo algunas noches.

El pueblo le temía a las luces pero no Forste, que creía que estaban hechas de la magia que veía en el mundo, y que a veces sentía dentro de sí. Entonces Forste marchó, no sabía de bolsos ni provisiones y no llevó nada consigo, pero conocía la fuerza de sus piernas y las sendas de las estrellas, y se dispuso a caminar. Avanzó incontables lunas con el sol ligeramente a su derecha, avanzó y avanzó hasta llegar al borde de su mundo. En realidad no era ni de cerca algo similar pero Forste no conocía de tierras y mares, y creyó haber llegado al final donde lo recibió una gran expansión de agua desconocida.

Sintiendo decepción, hambre y cansancio, se propuso acampar esa noche antes de regresar al claro del que venía. Sin embargo, antes de que pudiera dormirse, Forste logró ver las tan buscadas luces que provenían del otro lado del fin del mundo. Decidió entonces que no podía descansar, avanzó hacia el agua y notó que dentro caminar no era tan fácil como en tierra. Después de varios intentos vanos, descubrió que el material que componía a los árboles de su bosque podía permanecer en la superficie del agua y ayudar a atravesarla.

Como Forste poco sabía de las cosas, hizo cuanto pudo con lo que encontró y finalmente logró cruzar el fin del mundo (aunque no sin

algunas dificultades). Entonces llegó y descubrió más tierra, tierra de extraña forma que se alzaba hacia el cielo y resplandecía. Ese trayecto fue más difícil, la tierra que se alzaba era más cansadora para los pies de Forste pero continuó con su inquebrantable empeño por ver qué originaba las luces en el cielo.

Fue como en un acto de predestinación que Forste llegó al Monte Luna, aunque no supiera realmente cómo se llamaba era claro que había llegado a donde tanto anhelaba estar. Sin poder contener su emoción escaló hasta la cima de la tierra alzada, era un trayecto peligroso y difícil pero Forste no conocía el miedo y continuó cuando otros se hubieran rendido.

Sorteó todo tipo de dificultades, tierra que se derrumbaba, un frío penetrante pero finalmente llegó hasta la punta creyendo estar en lo alto del mundo. Ahí, confundiéndose entre el paisaje, encontró una enorme criatura. Al aproximarse, la bestia abrió sus ojos que parecían hechos con retazos de cielo y lo fijó con la vista al lugar. Nunca había estado frente a un poder semejante y le temblaron las piernas.

Huelo tu miedo dijo una voz que vibraba en su mente, en el lugar en el que solía oírse solo a sí. Y Forste conoció el miedo. *Yo soy la madre de todas las cosas* continuó la voz con solemnidad. Entonces la criatura le mostró el mundo a través de sus ojos de cielo y Forste comprendió de océanos y montañas. Los nombres aparecieron uno a uno en su cabeza con formas y sonidos: ciervo, bote, madera, yo, dragón. *Ahora entiendes lo que muchos ignoran, es un regalo para usar con sabiduría* explicó la gran dragona con escamas de blanco infinito.

Sí, Forste entendía, conocía la energía que vivía en sí como en el resto de las cosas del mundo. Era energía que vinculaba desde la hormiga más pequeña hasta fuertes y poderosas criaturas como la que tenía enfrente.

La magia del mundo.

Ranshi, así la llamó puesto que su nombre era lo único que desconocía, se despidió de Forste con el pedido de que enseñara lo que había aprendido.

Que lo canten por todo el mundo fueron sus palabras.

"Su voluntad será sinfonía" replicó Forste y por primera vez en Antanarei se escuchó la música.

---- Muchas gracias por leer, voy a subir una historia nueva cada domingo, diferentes relatos del mundo de Antanarei. Si desean conocer un poco más pueden pasar por mi novela Refugio, la primera parte de la saga

Las Crónicas del Tiempo. No duden en comentar con ideas, sugerencias u opiniones. ----

Capítulo 2

Fae demekarashi fikkael

(Tres gotas de luz)

En el amanecer del mundo llovieron tres gotas de luz sobre la tierra, no era una luz cualquiera sino la luz del sol. De ellas nacieron las sacerdotisas, seres de magia, encargadas de vigilar y proteger el mundo. Fueron tres.

Amelie, bastión de vida, fue la primera. Al nacer bendijo la tierra regándola de estrellas y construyó un castillo de cristales a su imagen y semejanza. Un bosque creció en derredor, árboles altos y fuertes que estiraban sus ramas al cielo queriendo alcanzarlo. De ellos brotaron unas pequeñas flores azules de pétalos aterciopelados, eran frías como el aire de invierno y dentro contenían unas delicadas gemas. Para celebrar el nacimiento de Amelie, una gema cayó para quedarse por siempre en su frente como un rayo de sabiduría. Ella entonces pudo ver cada alma del mundo y las vinculó a las gemas. Desde ese momento se conocieron como piedras madre, gemas capaces de conservar en ellas, para los que pudieran leerlas, la información más constitutiva de los seres.

Amelie en el Templo Refulgente celebra los nacimientos y, en su tiempo libre, hace joyas con las gemas que recolecta para que se unan por siempre a sus almas. Cada vez que alguien nace, una piedra madre desciende a tierra para acompañar el trayecto de esa vida. Al morir, la gema se deshace para volver a nacer, más sabia y antigua que antes. Amelie danza y canta pues la muerte nunca la venció y nunca vencerá mientras el Bosque de las Estrellas siga mirando al cielo.

Myrael, rezo milagroso, fue la segunda. Al nacer volteó la vista hacia el sol en alabanza pero sus ojos, simples mortales, no pudieron resistir su gloria entera. En resultado fue privada de la visión pero obtuvo algo mucho más importante a cambio, claridad. En su honor se alzó una torre, la más alta de todas, porque Myrael todo presenciaba sin tener que verlo. La Aguja de Mediodía se llamó, hecha para la comunión entre ella y su padre Sol.

Tras la fundación de Foreihn, ciudad capital del reino de Zauth, la Aguja de Mediodía se convirtió en templo para fieles y necesitados. Gente de todas partes del mundo iba a visitar a Myrael, rezo milagroso, porque la incertidumbre es la mayor debilidad humana.

Tanne, la cambiaformas, fue la tercera. Al nacer, las bestias que habitaban la tierra rugieron. Ella era la más salvaje e indómita de las tres,

su cuerpo era incapaz de contenerla en toda su furia. Podía transformarse en lo que fuera que pudiera imaginar y vagaba por el mundo vistiendo muchas pieles. Lo único que delataba su identidad eran los ojos, rojos de fuego, que chispeaban con un poder que nadie más tenía en el mundo.

A diferencia de sus hermanas, Tanne, la cambiaformas, no tenía hogar y le gustaba deambular haciendo trastadas. Ella no gustaba de ayudar a los mortales, no cuando era mucho más divertido incordiarlos y daba considerablemente menos trabajo. Se movía por el mundo haciendo travesuras, nada verdaderamente grave, un pequeño incendio provocado misteriosamente, ovejas desapareciendo en mitad de la noche, alguna que otra doncella secuestrada.

Sus hermanas le advertían que eso se iba a volver en su contra pero ella estaba demasiado divertida para escucharlas. Le gustaba la sangre en sus labios y el temor aferrándose al fondo de su garganta, el mejor regusto.

Un día, Tanne, la cambiaformas, encontró una ciudad que despertó su interés por estar construida enteramente de madera. *Mortales estúpidos* pensó con maldad, *me hacen el trabajo muy fácil*. Tanne recorrió las pequeñas calles regodeándose en anticipación al festín, se había hecho crecer alas y sobrevolaba los techos sin que nadie sospechara de ella.

Lymei era la ciudad, de Reuicis el reino, hogar de los mejores leñadores y cazadores de Antanarei. Tanne, en su desprecio hacia los mortales desconocía la antigua profesión que practicaban allí, le daba igual, y por eso vistió piel de lobo para acechar a los habitantes de la ciudad sin entender las consecuencias que podía traerle. Por tres noches atacó, tomándose su tiempo porque así duraba más la diversión, originó pequeños incendios y devoró la carne chamuscada. Disfrutaba de hundir sus poderosos caninos hasta dar con el hueso y sacarlo limpio.

Pero Tanne no sabía que durmiendo bajo esos techos se encontraba Roy, el gran cazador, conocido por sus creativas técnicas que siempre lo hacían salir victorioso. Al escuchar de una bestia que acechaba su ciudad, Roy se dispuso a cazarla. Con su famoso arco *Jeger* preparado, salió a rastrear pero Tanne era una rival formidable y durante siete días lo esquivó. Al octavo día, que llamaron *diana* en honor al héroe y a la antigua diosa que veneraba, finalmente se encontraron.

La sacerdotisa, que nunca antes se había divertido tanto como jugando con Roy (porque para ella no era más que un juego), abandonó su piel de lobo para presentarse ante él tal y como era. En esos días había encontrado placer en un regusto diferente al del miedo, y anhelaba sentir en sus labios algo diferente a la sangre, porque había encontrado en el cazador a un igual.

Roy, por otra parte, estaba sumido en el fragor de la caza, concentrado en su presa, y al verla transformarse entendió que quizás hubiera medios más sutiles que una flecha para deshacerse de ella.

"*¿Por qué bebes la sangre de mi pueblo?*" la cuestionó con su fuerte voz.

La cambiaformas parecía confundida con la pregunta como si fuera absurda o de dificultosa formulación, "*porque el sol sale cada mañana y los ríos nunca detienen la corriente, porque soy Tanne la de ojos rojos y beber sangre me divierte*".

Roy, entendiendo que Tanne no conocía la culpa ni la misericordia, tensó la cuerda de *Jeger* apuntando la flecha directo al corazón de la sacerdotisa. Ella rió como los cuervos y se acercó, todavía jugando. Entonces Roy notó sus ojos rojos y comprendió que aunque lograra perforarle el pecho no iba a hacerle daño alguno, Tanne no era como los humanos y las armas mundanas no podían herirla.

Pero Roy no se rendía fácilmente y, notando su sonrisa arrogante, tuvo una idea, Tanne era una criatura orgullosa a la que le gustaba jugar y decidió proponerle algo, era una apuesta peligrosa pero valía la pena intentarlo. "*Te daré mi sangre si respondes correctamente mi pregunta, si no tendrás que irte y no dañar a nadie nunca*" sugirió dejando caer el arma.

La sacerdotisa frenó su andar e inclinó la cabeza considerando la idea, "*adelante, cazador, no me asusta el acertijo pero si yo venzo quiero que por siempre te quedes conmigo*".

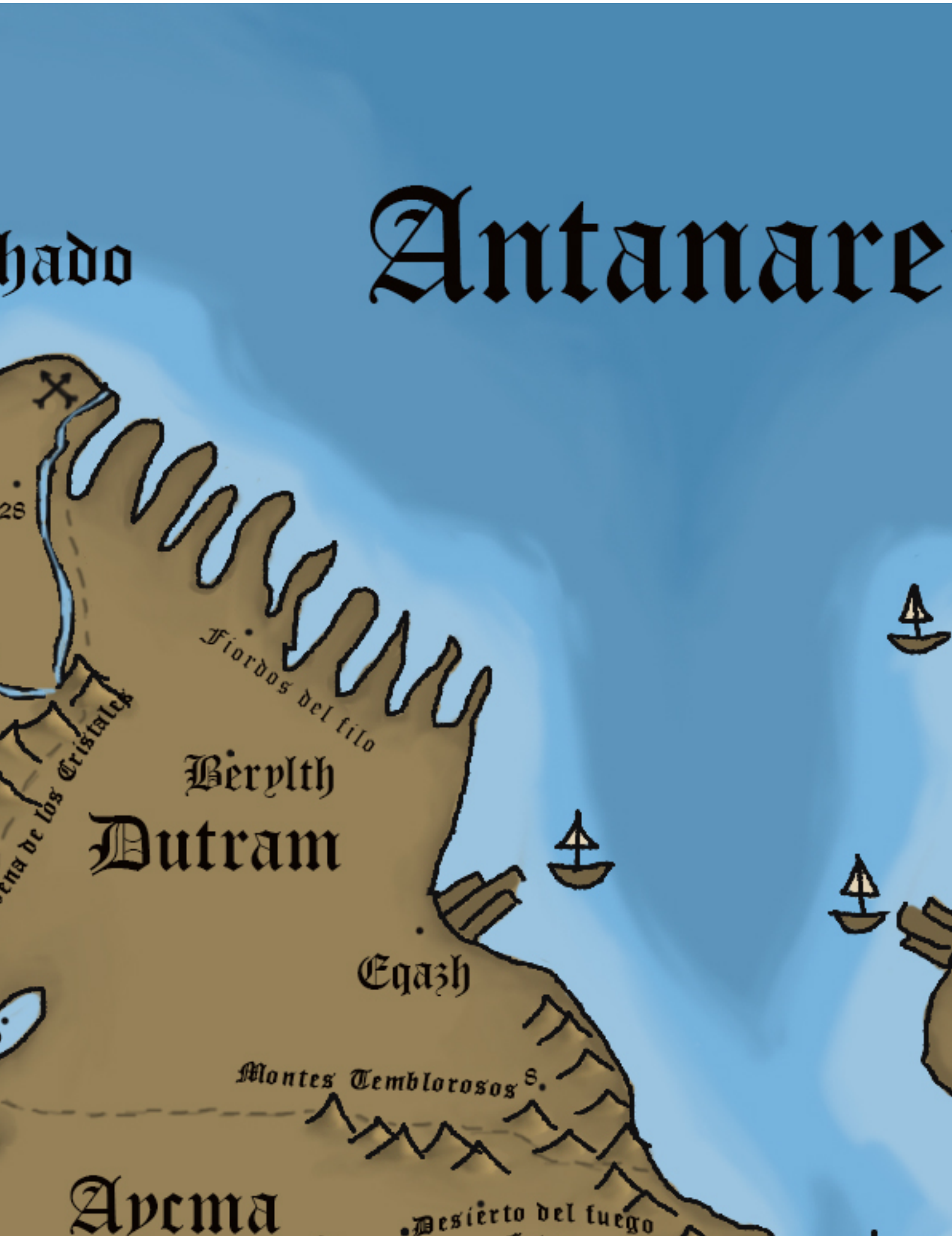
Roy aceptó y se tomó unos pocos y valiosos segundos para pensar, todo dependía de que se le ocurriera algo ingenioso. "*¿Dónde hay ríos pero no agua, ciudades pero no casas y bosques pero no árboles?*" preguntó Roy recordando una vieja adivinanza infantil, era una corazonada la que le decía que la poderosa criatura que tenía enfrente nunca se había molestado en aprender tontas costumbres humanas.

Tanne parecía desconcertada, pensó por largos minutos antes de soltar un grito de furia al darse cuenta de que nunca iba a adivinar la respuesta. Trató de atacarlo pero el acuerdo que habían hecho no se lo permitió. "*¿Cuál es la respuesta? ¿Cuál es?*" rugió desesperada pero Roy no cedió.

"*Ya perdiste tu oportunidad, sacerdotisa, vete con tus hermanas con una sonrisa pues yo soy Roy, el gran cazador, date por vencida*".

De la furia de Tanne nació Niza, una pequeña criatura, esquirla la llamaron, capaz de nublar las mentes humanas de enojo y rabia. Roy, por su parte, se alejó victorioso y volvió al pueblo usando el mapa que siempre llevaba consigo. Allí dibujados había ríos pero no agua, marcadas

habían ciudades pero no casas y pintados estaban los bosques pero no había árboles.


hado
Antanare
28
Fiordos del filo
Berylth
Dutram
ena de los Cristales
Egazh
Montes Temblorosos
Ayema
Desierto del fuego

Referencias

1. Isla Mantarraya
2. Río Seco
3. Río del Capiú
4. Lago de los Cisnes
5. Río Pejerrey
6. Monte Luna
7. Templo Reflectante
8. Gran Cantera de Piedra
9. Bahía Caracol
10. Oasis D'Oro
11. Bahía Espiral
12. Monte Vash 'mai
13. Monte Vash 'hul
14. Volcán Tricelye
15. Río de los Patos
16. Río Hondo
17. Río Hermano
18. Lago Tik 'ala
19. Río de la Serpiente
20. Río Pequeño
21. Claro de Primavera
22. Isla Coronada
23. Río Cristal
24. Río de las Hierbas
25. Río Rojo
26. Lago Ohmen
27. Claro del Sol
28. Río Cariaikul

Capítulo 3

Denies Neisi

(La hija del trueno)

Empezó con Kerav, el primero, cuando fue creado de la esencia del padre. La diosa, Mhor, lo formó con un poco de lo que quedaba de él y lo envió con una misión: revivir la magia hacía tiempo olvidada.

Con él fueron Fotia, Nero, Edafos y Aera, encargados de proteger a los cuatro elementos esenciales y mantenerlos en equilibrio. Encabezaron a su pueblo, los mensajeros o rayshies llamados, criaturas visionarias que repartían dones a aquellos humanos capaces de utilizar esas herramientas en el destino que se les había trazado.

Él fue Kata, el primero, humano dotado con la capacidad de llegar a otras mentes con el objetivo de que los convenciera de retomar las viejas prácticas mágicas. Pero Kata tenía miedo y pronto ese miedo se expandió y se volvió odio. La hermana de Mhor, Rohm, que no deseaba compartir su magia, se deleitaba en ese odio y buscó a Kata para envenenarle la mente con promesas de vida eterna.

Al poco tiempo, el recelo echó raíces en Kata, dejado de lado y temido por los humanos a causa de la magia, usó su poder para sembrar el caos. Los reinos se reunieron y los cuatro más poderosos, Zauth, Jiuew, Lakier y Aycma decidieron unirse para dar caza a los rayshies. El rey Miso, de Zauth, deseando toda la gloria para sí, ordenó a los doce mejores cazadores en busca de Kerav.

Los rayshies, al sentir la apremiante amenaza, crearon un reino oculto en donde se exiliaron. Pero Kerav fue capturado antes de poder escapar y, a pesar de su propia vida, ordenó a los guardianes que sellaran el portal rápido y sin mirar atrás. Fotia, Nero, Edafos y Aera se aseguraron de que nadie pudiera abrirlo otra vez, salvo Kerav, que todo podía, excepto librarse de sus captores porque tenía el mandato de no lastimar a la raza humana.

Desgraciadamente para él, los humanos no devolvieron la cortesía. En los calabozos de Zauth fue torturado y corrompido hasta que casi nada quedó de él en ese cuerpo, sin embargo, no habló. No develó el paradero de sus hermanos.

Kerav, rebautizado Phioas, estaba destinado a morir entre rejas sin un atisbo de su antigua gloria. Hasta que la sirvienta, Ranshi, tuvo piedad de

su alma condenada y por cuatro noches le llevó alivió y consuelo. Ella pudo ver el ápice de él que seguía puro y, a escondidas, le llevaba pan, agua y amor.

Tras la inevitable muerte de Phioas, Ranshi lloró por treinta días y treinta noches, lloró hasta que sintió un pálpito en su vientre. Al enterarse de que llevaba un hijo de Kerav (porque cuando se amaban siempre era Kerav y no Phioas el que la tocaba), huyó del castillo de Zauth en busca de asilo. Habló con su diosa, tan afligida como ella y quisieron castigar al reino que tan cruel había sido con criaturas inocentes, porque Mhor desconocía las artimañas de su hermana.

Planearon juntas su venganza, cuando Ranshi diera a luz comenzaría la lluvia, desde el nacimiento del bebé el cielo iba a llorar como ellas habían llorado. Pero el momento llegó y Ranshi sostuvo a su recién nacida y ella no abrió los ojos y ni una gota cayó. Mhor, viendo el dolor de la madre, usó el último rayo del padre creador para darle vida a la criatura. El relámpago iluminó el cielo nocturno y sonó el trueno junto con su primer llanto. El cielo se llenó de nubes y la lluvia empezó, bañando a todos y llenándolos de su pena.

La niña se llamó Niesse, la de los ojos de tormenta, la guardiana de su familia en el plano tangible.

En Zauth la lluvia nunca cesó y aquellos que se dejaron llevar por su melancolía se perdieron para siempre.

Niesse juntó a cuatro magos para continuar la misión de su padre y proteger el portal aunque nadie ya hubiera en ese plano capaz de abrirlo. Ellos fueron Linard, en el Oeste; Ilien, en el Norte; Shandria, en el Sur; y Sonya, en el Este. Conformaron la Orden Ancestral y buscaron expandir la magia por el mundo siempre temiendo a Kata, porque las semillas del odio echan raíces fácilmente.