

# El Continente Estrella

Juan P Cicero M



Cantón

# Capítulo 1

## El Continente Estrella

En el centro del mundo conocido, donde los cielos se abren como un tapiz infinito, yace Birmian, el Continente Estrella. Su forma no es un accidente ni un capricho de la geología, sino un diseño divino: una estrella de cinco puntas y nueve regiones donde cada brazo es un reino que respira con un alma propia. Ahí, los colores no son solo pigmentos; son identidades, historias, y corazones palpitantes. En Birmian, cada reino resplandece con la tonalidad que define a su pueblo, y su cultura es un reflejo de las virtudes que, según las antiguas crónicas, nacieron del contacto con las estrellas.

Nadie sabe cómo ni cuando, y ni siquiera por qué, surgieron los coloridos. Pero fue un acto de la Voluntad Creadora de Akim, que sorprendió incluso a los mismos Arinat. Y cuando los Ardon y los Edani se enfrentaron a los males que ellos mismos habían desatado, los coloridos, que recibieron el nombre de Akari, también pasaron por pruebas, y aunque como todos tuvieron caídas y debilidades, la perseverancia, fidelidad y heroísmo que demostraron les valió que se les diera de regalo la tierra a la que comenzaron a llamar "El Continente Estrella", donde ni los Ardon ni los Edani sabrían de su existencia hasta que no fuese el momento adecuado, y los Arinat los cuidarían y supervisarían desde el silencio más allá de los sentidos.

Así fue que llegaron los coloridos a Birmian. Y se establecieron los nueve reinos, para los nueve clanes de color.

Ahmar: para los Makar (Rojos).

Un reino de guerreros, con un profundo respeto por la naturaleza y tradiciones ancestrales.

Turuncu: para los Tarkiniv (Naranjas).

Un reino de comerciantes y artesanos, conocido por su arquitectura colorida y una historia rica en intercambios culturales.

Huang: para los Valaki (Amarillos).

Los Valaki son maestros en la diplomacia y las artes místicas.

Berdea: para los Ummari (Verdes).

Los Ummari son guardianes de la naturaleza y de rituales druídicos.

Urdinak: para los Quafali (Azules).

La cultura de los Quafali es vibrante y festiva, caracterizada por la música,

la danza y un profundo amor por el mar.

Morea: para los Zyreli (Violetas).

Los Zyreli son un pueblo disciplinado y refinado, con una cultura que combina tradición y tecnología en perfecta armonía.

Havilly: para los Inavier (Blancos).

Los Inavier son resilientes, viviendo en climas extremos y manteniendo una firme unión entre los suyos.

Nayusi: para los Fardunok (Marrones).

Los Fardunok son conocidos por su fuerza y creatividad, y su gran sentido de comunidad y espiritualidad.

Nahad: para los Kellari (Beiges).

Un reino de sabiduría antigua y arquitectura majestuosa, donde la fe y la filosofía guían la vida diaria.

Desde el principio, los clanes tuvieron jefes mayores y menores que dirigieron y organizaron el establecimiento de las comunidades en los nueve reinos del continente. También hubo desde el principio capitanes, héroes, caudillos de fuerza que ayudaban con un gran ejemplo y mano de obra y con la lucha cuando era necesario. Sin embargo, los más elevados siempre fueron los Prestes, los Sacerdotes encargados de la guía espiritual de las comunidades y acompañados por los Hermanos y Hermanas que se consagraban a la oración, la contemplación y el desasimiento. De esta clase de ciudadanos, los más altos son los Sabios, los cuales son los guías espirituales de cada uno de los nueve reinos. En un tiempo remoto, cuando la memoria era joven y los sueños del continente eran limpios, los Sabios gobernaban como custodios de las virtudes originales. Ellos no eran monarcas ni guerreros, sino guías. Hombres y mujeres que encarnaban las cualidades de su tierra: la valentía de los Makar rojos de Ahmar, la generosidad de los Tarkiniv naranjas de Turuncu, la sabiduría paciente de los Valaki amarillos de Huang, y así hasta completar el arcoíris de voluntades y talentos que daba vida a Birmian.

Por generaciones, los Sabios obraron en armonía, no solo entre ellos, sino también con la propia tierra. Decían las leyendas que cada uno tenía un lazo secreto con el cielo. También incluso que tenían los secretos de su poder no sólo en sus almas, sino en pequeños tesoros que resguardaban: un fragmento de metal estelar que, al contacto, les confería la claridad para escuchar la voluntad de las estrellas y guiar a su pueblo. El cargo más alto de todos en toda Bimian siempre fue el del Sabio de Nahad.

Los reinos de Birmian se acostumbraban a mantenerse alejados unos de otros, sin salir de sus fronteras ni involucrarse en los "asuntos de otros colores", pero las buenas relaciones que comenzaron a haber entre ellos se fueron incentivando con la guía de los nueve Sabios, que colaboraron para que, respetando siempre sus territorios y culturas propios, se

ayudaran los unos a los otros en dirigir a sus respectivos reinos por la senda de la virtud, el conocimiento, la bondad, la verdad y la gracia.

Birmian casi no enfrentó conflictos entre las tierras (o "Guerras de Colores") en su tiempo de las primeras diez eras coloridas, salvo por la masacre de los rosas en el conflicto por Nahad, el conflicto entre verdes y azules que les marcó una fija rivalidad o incluso la competencia entre amarillos y violetas. Han habido guerras interinas en cada reino, guerras civiles entre integrantes de un mismo clan, pero en los últimos tiempos de las diez eras, esos conflictos fueron reduciendo su frecuencia.

Pero aunque son más virtuosos y aptos que otras estirpes, los coloridos también son susceptibles a la caída, y entre ellos empezaron a surgir ambiciones de influencia externa y desconocida, que llevaron a algunos cuantos desviados a desviar el camino de todos.

Los Sabios, cargos ocupados siempre por varones puros, terminaron viendo (desde las estancias del Más Allá) cómo sus cargos eran ocupados (y casi siempre usurpados) por personajes caídos en la avaricia y la soberbia. No fueron ellos quienes impusieron la corrupción, sino que permitieron que esta enraizara en sus corazones. Sus linajes, ahora dinastías de poder, usurparon los fragmentos estelares y los ocultaron, temerosos de que el pueblo los reclamara. Las virtudes se distorsionaron en vicios. La valentía se volvió crueldad, la generosidad, avaricia, y la sabiduría, astucia para manipular.

Fue entonces que aparecieron en Birmian los peligros y terrores que comenzaron a asaltar el continente sin respetar la búsqueda de estabilidad de los reinos, y a veces sin siquiera respetar sus fronteras.

Los monstruos, las bestias, los terrores... los nombres por los que los llamaban quedaban todos con aquello que eran. Criaturas y entes de origen incierto y oscuro, que aparecían en las noches y luego comenzaron a aparecer incluso a plena luz del día,

Morea se vio asaltada por la aparición de los () y los yokai, a Berdea llegaron los orcos, los ogros y los , en Urdinak aparecían titanes, en Ahmar los , en Nagusi los

Y eventualmente, los "dinosaurios" y "dragones" aparecieron por todo el continente.

Casi nada podía detenerlos. Los clanes no estaban preparados para enfrentarlos.

Entonces, los nuevos Sabios salieron a presentar su respuesta. Los reinos deberían someterse a ellos para así ser libres de los monstruos. Los sacrificios de expiación y ofrecimiento que los coloridos siempre habían hecho con devoción y amor, pasaron a ser una obligación severa y exigente, de la cual dependía el que los monstruos no se acercaran.

Birmian, el continente de los colores, se cubrió de sombras.