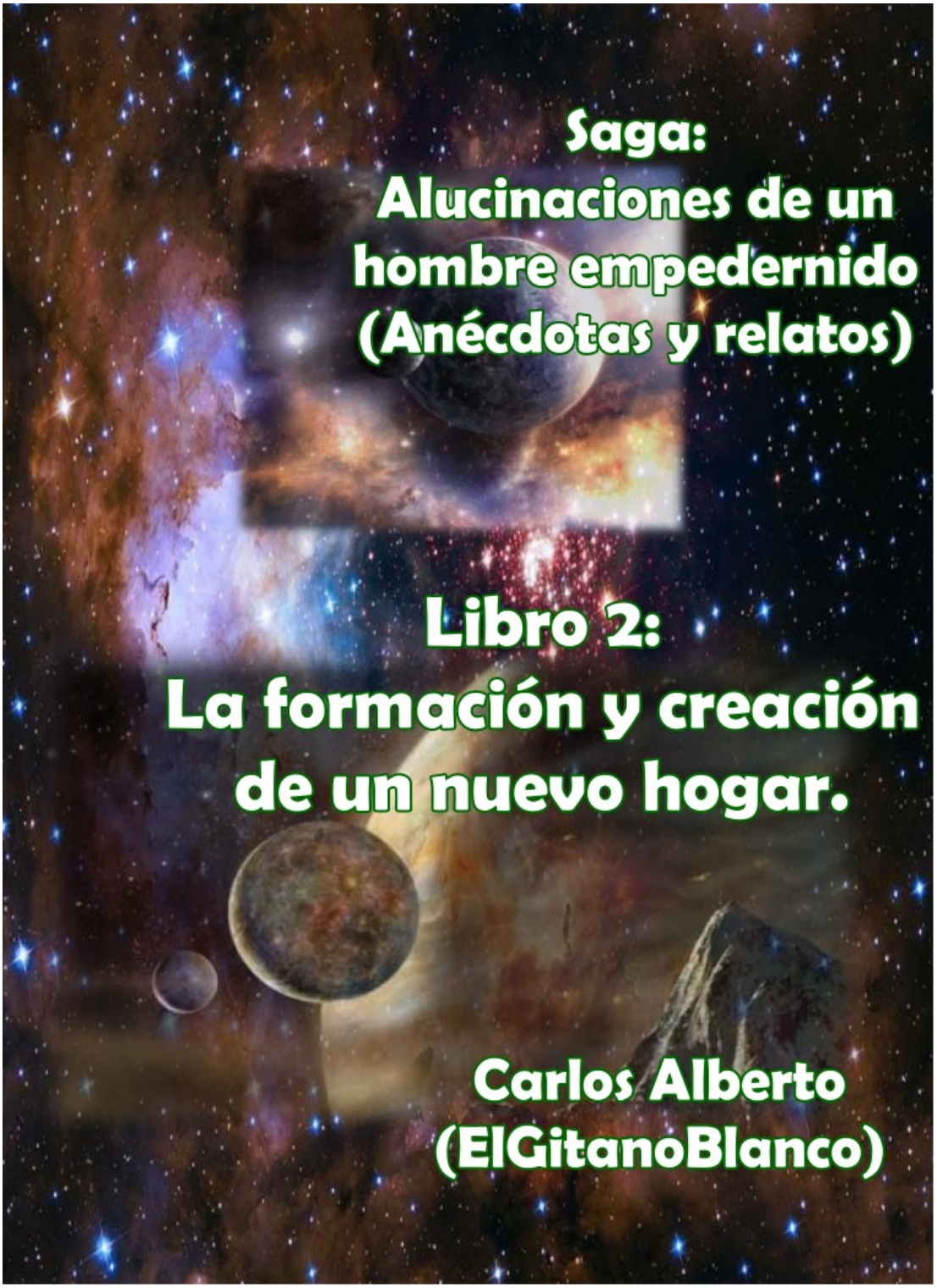
Libro 7: La formación y creación de un nuevo hogar

Carlos Alberto (Técpatl Cecetlallikatl)



Capítulo 1

Introducción

El siguiente universo es pequeño comparado con el de nosotros; está conformado por cinco planetas principales, aparte de estrellas, cometas y asteroides.

Los cinco planetas principales son: Nusueri (planeta luminoso), Omdípmuc (planeta negro), Sepnaru (planeta de la vida), Monsílut (planeta tecnológico) y Pérsua Ifpabe (planeta fantástico).

Hay mucha variedad de seres que habitan este universo desconocido por nosotros; aunque los paisajes, ecosistemas y animales salvajes son muy parecidos a los que cubren nuestro planeta.

Así fue el fascinante principio.

Capítulo 2

Periodo Xigm {Sigm} —alfa— (¿? ¿Años?)

Antes de que apareciera el universo Rómgednar, solo existía un planeta en medio de la nada; sin otros astros ni estrellas en miles de millones de trillones de años luz de distancia. Es imposible saber la edad de este mundo, porque no existe el tiempo; ni segundos, horas o días. Los únicos paisajes son desiertos y solo desiertos; sin ninguna señal de vida. Solamente hay arena y rocas; sumando que el astro se encuentra sumergido en la total oscuridad.

Si alguien o un grupo de gentes pudieran medir este lugar inhóspito, se percatarían que es unos cientos de miles de metros más grande que el sol; estrella ubicada en la vía láctea.

El lugar menos esperado para alguna aventura o cualquier hecho interesante… claro… a no ser que ocurra “algo”.

De pronto, en un instante y acompañadas de un efímero resplandor, aparecen doce entidades esféricas luminosas; con la llegada de nuevos habitantes, el tiempo empieza a caminar, pero sigue sin poder cronometrarse. Cada energía viviente mide cuatrocientos metros de diámetro; de colores diferentes y cada una con su nombre.

Las nuevas formas de vida son:

Écsejen (entidad femenina) de color rosa cálido.

Kéduc (entidad femenina) de color violeta de Parma.

Neultak (entidad masculina) de color azul mediterráneo.

Témunup (entidad femenina) de color amarillo chartreuse.

Quermu (entidad masculina) de color rojo escarlata.

Ítvicep (entidad femenina) de color café oscuro.

Déop (entidad masculina) de color verde loro.

Ÿéltniz {Illétniz} (entidad femenina) de color gris frio obscuro.

Wíegmr {Wígmer} (entidad masculina) de color naranja amarillento.

Úfyed (entidad masculina) de color plata.

Ékmiar (entidad femenina) de color salmón claro.

Ácber (entidad masculina) de color oro.

Ansiosos por escudriñar el nuevo lugar, todos ellos exploran cada rincón, cueva, barranco y duna. Muy pronto descubren que no hay ningún ser viviente más, aparte de ellos; cerciorándose por segunda vez que se encuentran solos, las esferas comienzan a planear cuál va a ser la siguiente actividad que van a realizar. Todos se reúnen para ponerse de acuerdo.

Quermu, Wíegmr y Ácber dicen exactamente lo mismo.

—Debemos de buscar otro sitio dónde quedarnos. Debe haber otro lugar.

Pero Kéduc y Ékmiar los detienen

—Nos quedaremos en este lugar —dice una.

—No hay otro lugar más que este —confirma la otra.

Neultak se une al debate.

—Propongo que empecemos a transformar el aspecto triste del planeta.

—¿Con que propósito? —indaga Écsejen, muy apática—. Podríamos dejarlo tal y como está; nos ahorraríamos el esfuerzo. No quiero gastar energías.

Témunup no soporta el comentario de su compañera, quien le dice severamente.

—¿No escuchaste a Neultak?, ¿quieres quedarte rodeada de este paisaje tan desolado y triste? Yo no podría estar a gusto, si es que te interesa oírlo.

Ítvicep interviene oportunamente, ya que a Écsejen le hizo enojar el regaño de su amiga y pronto iniciaría una pelea.

—Ya terminemos de hablar y empecemos con el trabajo.

—Para terminar rápido y ahorrar energía, yo diría que nos separemos —dice Úfyed que está detrás de todos los demás.

—Bien, entonces vamos a empezar.

Diciendo esto, Déop empieza a dirigir a los otros.

—Nos dividiremos en seis grupos de dos; cada par se encargará de un terreno determinado.

Ÿéltniz se le adelanta a Déop.

—Entonces yo seré la compañera de Ékmiar y lo más seguro, es que Úfyed será el compañero de Ácber.

Ellos mismos confirman la sospecha de Ÿéltniz; luego de despedirse de los amigos que se adelantan al trabajo, Déop sigue dando instrucciones a los demás.

—Nosotros nos dividiremos de la siguiente forma: Écsejen y Neultak, Kéduc y Témunup, Wíegmr e Ítvicep; por último, Quermu y yo. No perdamos más tiempo; tenemos una gran labor por delante.

Así empieza a cambiar el aspecto del planeta desconocido; ellos crean toda clase de vida vegetal y animal en todo el planeta, gracias al gran poder que poseen. Déop les ha dado un lugar determinado a cada par de compañeros; ya que no se han puesto de acuerdo, cada uno creará a su antojo las obras maestras.

Écsejen y Neultak deciden crear, utilizando su voz en forma de poesía o rima. Cada frase y prosa que de ellos emana, genera semillas o una cría de un animal en particular. Plantan cada semilla a lo largo de todo su territorio. A la segunda ocasión que emana otra frase de las esferas brillantes, las semillas germinan y se convierten en grandes árboles o en pequeñas flores multicolores; así aparecen en segundos bosques, praderas y demás vegetación que ahora adorna una parte del planeta; aunque no tienen gran afición por las selvas o la nieve. Ellos forman los bosques más extensos: Téfnir y Va-Ífhan; también crean la pradera Sivtiwe donde el árbol Lapqú es plantado; una especie de pino gigante, lleno de pequeños pájaros, nidos y flores de diversos aromas y colores.

De igual forma sucede con los animales. En la tercera ocasión que a Neultak o a Écsejen le sobreviene otra rima o poesía, recitándola en voz alta, las crías crecen hasta su etapa adulta. Empiezan a habitar en todo el territorio, en donde a los dos seres les ha correspondido trabajar. Ayudan también en crear una pequeña parte de un lago principal, de nombre Mérnapl.

Úfyed y Ácber realizan sus tareas con sus propios movimientos. Dan vueltas en círculos, de aquí para allá, de arriba abajo, en zigzag, lenta o rápidamente. Muchas leyendas antiguas, dicen que fueron los que más

esfuerzo hicieron entre todos los dioses primigenios, y tienen mucha razón. Ellos dos toman descansos todo el tiempo. Con sus bailes apresurados y movimientos tranquilos, Úfyed y Ácber forman colinas, montes, montañas y parte del gigante lago Mérnapl; junto con algunas praderas y bosques. El trabajo en donde más se esfuerzan es en las aves, creando una vasta variedad: grandes, pequeñas, multicolores y monocromáticas. Otra parte de sus fuerzas las utilizan en crear una pequeña pradera llamada Rihlnf {Rilnf}, donde se destacan sus flores de fuertes aromas.

Ítvicep y Wíegmr forman vegetación y animales por medio de sonidos musicales; ellos pueden imitar la voz de cualquier instrumento de música de todos los tipos. Gracias a las melodías de estos dos voucs, se forma la única selva del lugar: Gámrn {Garl}, junto con las grandes cascadas Llarýb, las más anchas y altas del universo. Otras de sus faenas son bosques, praderas y otra pequeña porción de tundra.

Ÿéltniz y Ékmiar, trabajan usando su pensamiento; solo les basta concentrarse en lo que quieren crear, y así aparece de la nada. La obra maestra de ellas dos es el lago Mérnapl {Mérnalp}, ubicado en medio del planeta. En el lago habitan un sin número de peces de diversos tamaños y tipos. No todo el lago lo hicieron ellas solas. Los seres Úfyed y Ácber ayudaron con una parte considerable; también colaboraron Écsejen, Neultak, Quermu y Déop. Cada pareja ayuda con una pequeñísima parte en su respectivo espacio.

Hablando de Quermu y Déop, ellos dos deciden crear usando simplemente su voz; sin ningún arreglo de ningún tipo. Con solo pronunciar una o dos palabras, nace una planta o aparece un animal terrestre; con uno o varios enunciados completos, crecen montes, árboles de diversas clases, montañas, cuevas nuevas, etc… La faena de estos dos voucs son tres cadenas montañosas: Íixcad {Íxcad}, Redham y Xayiket {Salliquet}; pero, sus obras maestras, son las tres montañas más majestuosas y altas de todo el planeta: Zoh Hérest {So Jérest}, Bádraf y Cemnáep; ubicadas en el centro de los tres trabajos anteriores.

Los dos dioses restantes, Kéduc y Témunup, deciden hacer su trabajo por medio de canciones de todos los estilos y ritmos; acompañadas de composiciones instrumentales o simplemente la voz de ambos seres. Falta muy poco por terminar, así que los últimos retoques que hacen es la región de Duril-Égtemev: una vasta tundra ártica, que se conecta con la región que crearon sus compañeros Ítvicep y Wíegmr. No solo fue la tundra su obra destacada, también está un pequeño lago (en comparación de Mérnapl) llamado Faour Wóol {Fáor Guol}.

Al haber terminado las labores, todos los compañeros se reúnen nuevamente en el punto de encuentro anterior, en donde habían decidido cambiar al mundo abandonado; se detienen a descansar después del

arduo trabajo que han realizado. Ahora pueden recorrer el planeta y ver los diferentes paisajes. Se mueven por el planeta entero, trasladándose tres o cuatro veces por los mismos lugares, reposando constantemente. A pesar de haber hecho un cambio extraordinario, la oscuridad persistente dificulta que los dioses aprecien la obra terminada; la luminosidad que irradian ellos mismos es poca; tienen que concentrarse más o moverse rápidamente para aumentar un tanto ese radio de luz, lo que les consume energía.

En medio de uno de sus paseos, todos los seres vivientes se les acercan. Los entes tienen que encogerse hasta los dos metros de diámetro, ya que la vida que han creado es muy pequeña. Un ser luminoso esférico (de un metro de diámetro) de color verde se le aproxima a Écsejen, intentando comunicarse con él; mas, la esfera azul mediterráneo no le puede entender.

—¿Qué? —pregunta la entidad superior.

Voltea con sus compañeros, diciéndoles.

—Solo escucho sonidos sin sentido.

—Yo también —dice Déop.

—Y yo —menciona Kéduc.

—¿Están sordos? —interrumpe Ítvicep—. Está haciendo una pregunta.

—¿Tú le entiendes? —inquiere Témunup.

—Yo también —aclara Wíegmr—, y sé el por qué. Hemos decidido cambiar este mundo, pero nos hemos olvidado de establecer un idioma en particular. Este es un ser que vive en Gámrn; un lugar que hemos hecho madurar Ítvicep y yo. Por eso solamente nosotros dos podemos comprender lo que dice.

Comprobando la explicación del congénere, Úfyed trata de hablar con un pez del lago Mérnapl, sin nada de éxito; en cambio, cuando habla con una de las tantas aves que formó e hizo crecer, puede discernir cada palabra.

Todos los nuevos habitantes formulan la misma pregunta.

—¿Quiénes o qué son ustedes?

—Nosotros somos voucs; dioses que les han regalado la existencia.

Es la misma respuesta que dan las doce esferas brillantes; lo que sigue,

es otra interrogante por parte de los diversos residentes.

—¿Quiénes o qué somos nosotros?

A lo que los voucs responden.

—Ustedes son una variedad de seres vivientes: espíritus de la flora, peces, aves y fauna silvestre.

—¿Qué es lo que tenemos que hacer?, ¿qué quieren que hagamos? —continúan las inquietudes.

—Caminen por todos los paisajes que hemos creado; disfruten del pasto, frutas y de los olores de las praderas —ordena Quermu.

—Trataremos de iluminar los paisajes, para que puedan apreciarlos mejor —complementa Écsejen.

Los nuevos habitantes obedecen, caminando o flotando por el aire, visitando cada metro del territorio desconocido; al tanto que los voucs viajan junto con ellos, alumbrando su peregrinar constante.

Tras una pausa, los doce seres supremos se reúnen, debido a que Déop quiere compartir una idea.

—Deberíamos de hacer algo más. Falta algo.

—¿Desde cuando eres el líder? Solo porque planeaste como repartir el trabajo, no signifique que ahora lo seas —le responde Úfyed, no muy contento—. Por si no lo habías notado, Ácber y yo fuimos los que más nos esforzamos en nuestro trabajo y gastamos más energía; por ende, nos correspondería ser los dirigentes.

—Eso es irrelevante —dice Wíegmr—. Todos nos esforzamos mucho; gastamos las mismas energías.

Pronto surge una discusión entre Ácber y Úfyed contra Wíegmr; mientras tanto, los demás voucs siguen pensando en la duda recién planteada.

—¿A que te refieres con que hace falta algo? Si ya transformamos todo en este planeta en un lugar mejor —pregunta Ÿéltniz, quien se ha quedado pensativa—; si estás hablando acerca de la oscuridad, no podemos hacer mucho. Necesitaríamos mucha energía; más de la que podemos generar los doce juntos, esforzándonos al máximo.

—Desde hace tiempo, estuve planeando la creación de nuevos seres —detalla Déop—. No debemos ser los únicos en disfrutar estas maravillas.

Entonces empezó una nueva discusión entre todos los voucs.

—¿Qué clase de nueva existencia? Ya hay otras criaturas —dice Kéduc, aludiendo a la extensa variedad de animales e insectos que ha creado cada pareja de voucs.

—Me refiero a crear seres más avanzados en raciocinio y entendimiento; casi iguales a nosotros —contesta Déop.

—Esa es una faena muy difícil de concretar —habla Úfyed—; aparte, quieres emprender un deseo muy codicioso. ¿Qué harás con esos nuevos seres?; ¿dejarlos libres para que puedan hacer cualquier cosa?, ¿gobernarlos a tu gusto? Recuerda que los creamos a todos ellos para adornar los paisajes —dice él, mencionando indirectamente a todos los animales y espíritus de la flora—; no les hemos dado ningún otro propósito.

—¿Por qué nos ocultaste este plan tuyo? Solo tú te beneficiarias de algún modo con el proyecto. Es mejor dejar nuestro trabajo por terminado —comenta Ácber, quien tiene el apoyo de su compañero de trabajo.

—No era mi intención generar peleas; además, no es una orden que estoy dando. Solo es una idea en mí pensar; si alguien me apoya o no, solo tiene que decirlo. —Así se defiende Déop de las duras palabras de sus conocidos.

En esos momentos los voucs empiezan a inclinarse a ambos bandos: la mitad está en contra y la otra mitad a favor de crear a estos nuevos seres. No solo ese es el tema de discusión: Wíegmr propone perfeccionar las faenas que ya habían creado, y aún sigue el desacuerdo de quien será el líder. Al no llegar a algún convenio y para evitar conflictos innecesarios, Ítvicep dirige la palabra a todos los voucs.

—Solo estamos peleando, además de que nuestra amistad se está destruyendo. Es mejor dejar esos asuntos para más adelante. Ahora hay que descansar, dormir o visitar la fauna.

Écsejen tiene una idea perfecta para la ocasión.

—¡Ya sé! —dice ella emocionada—. Cantemos y bailemos, para celebrar y festejar los grandes trabajos que hemos creado; invitemos a todos los seres vivientes para unirse a nuestra celebración.

Sin ninguna objeción al respecto, todos preparan el lugar. Los dioses convocan a toda la fauna y a los espíritus de la flora de cada rincón del planeta; el punto de reunión es en una de las orillas del lago Mérnapl. Los

invitados van llegando de todos los confines del astro, en grupos de gran tamaño.

Muy pronto, la mitad del gigantesco lago queda cubierto de peces; los que pueden, asoman su cabeza por sobre la superficie del agua para unirse al gran festejo. Todos los espíritus de los árboles, de los bosques y la selva Gámrn flotan sobre ellos; incluso, algunos animales caminan sobre los habitantes del lago, utilizándolos como una isla que ha surgido del fondo del agua. Los cielos se llenan de todas las aves creadas, pero destacan más las que han creado los hermanos Úfyed y Ácber. Empieza el gran festejo, cuándo el último de los animales logra llegar hasta el punto de reunión. Con ayuda de los espíritus de árboles y plantas, la luz aumenta en gran manera; no importa que sea una luz verdosa. Proveyendo de la música, los dioses otorgan un ritmo alegre y rápido; la mayoría de animales y espíritus los siguen, cada uno a su propio idioma. Al mismo tiempo, los voucs y los seres vivientes danzan por todo el lugar con energías increíbles. Los espíritus de la flora imitan a los voucs en sus bailes flotantes: de arriba hacia abajo, de lado a lado o en círculos. Para evitar accidentes, los voucs nuevamente disminuyen de tamaño.

Todos están tan sumidos en la celebración, que no se dan cuenta que toda la energía del festejo se está acumulando arriba de ellos, no muy lejos de allí; conforme continúa el baile y los cantos, la energía blanca va aumentando en tamaño. Poco después, la energía acumulada empieza a emitir una luz brillante. Ese es el momento, cuando todos los invitados cesan de cantar y danzar. De un momento a otro, la luz crece de intensidad y de tamaño rápidamente; la luz que emana de esta acumulación de energía, se esparce enteramente por todo el mundo.

Una vez que todo el astro está cubierto de la luz, nace el día.

Los voucs, animales y espíritus de la flora quedan extasiados con el nuevo panorama del planeta. En un principio todos ellos se imaginaban los paisajes alrededor, a causa de la persistente presencia de la oscuridad; pero ahora, con la luz que ha llegado, su comprensión es insuficiente para darse cuenta de la majestuosidad de las obras que han nacido. La visión de los dioses y los espíritus, sumando los ojos de la fauna silvestre, se fortalecen inexplicablemente, ya que ha aparecido una gran gama de colores claros y cálidos; tanto de las plantas y arboles, como de ellos mismos. Una pequeña porción es oscura y fría, por parte de las tres montañas principales y la tundra ártica.

No solo el paisaje cambió. Todos los animales terrestres, peces y aves, renacen sin darse cuenta. Ahora que pueden ver más allá de su nariz, se percatan que son muy diferentes entre sí; además de descubrir a nuevos seres que no habían logrado apreciar mejor: hay leones, orugas, búfalos, arañas, entre un infinito de variedades zoológicas; e inclusive, diferentes dinosaurios. De los árboles y las plantas, nacen nuevas flores con más

colores y aromas para añadir a los que había antes. Todo el cielo se pinta de un azul claro, acompañado de nubes blancas.

El cambio más impresionante fue el de los dos lagos, la tundra ártica y las montañas. Sus espíritus luminosos pueden dejar los cuerpos de agua, nieve y roca, reuniéndose junto con sus parias verdes de la flora.

Mientras todos los voucs, seres vivientes y espíritus están anonadados, viendo estos cambios ocurrir frente a ellos, la energía luminosa ha crecido dos veces al tamaño original de los dioses primigenios; no solo eso: ahora es un ente con vida propia, igual a un vóuc. Únicamente la presencia de este nuevo ser, irradia una luz muy poderosa, proveyendo del día perpetuo a todo el planeta.

Al tiempo que terminan de admirar el nuevo mundo que ha despertado, todos se dan cuenta de la presencia del nuevo ente gigantesco. Aunque no saben de dónde viene, saben que es el responsable del florecimiento de la nueva flora y fauna del planeta.

Hablando por primera vez, el nuevo ser les hace una pregunta la infinidad de almas.

—¿Qué ha pasado con la música y los cantos tan hermosos que estaba escuchando?, ¿por qué se ha detenido la celebración tan rápido?

A lo que toda la forma de vida responde.

—No ha pasado nada, su majestad; solamente estábamos observando la belleza de su mundo.

—No se preocupen por eso, estas obras son eternas y nunca desaparecerán. Ahora, ¿puede regresar esa melodía tan dulce y agradable que me ha traído? Sigamos con el festejo.

Al terminar de hablar, la gran celebración se reanuda con más alegría y bríos que antes. Todas las melodías y letras de canciones, son dedicadas al nuevo dios que ha traído la luz y la nueva vida; haciendo un nuevo descubrimiento, absolutamente todos se pueden comunicar entre sí, surgiendo un nuevo dialecto colectivo.

En las antiguas narraciones se dice que la celebración duró cincuenta años, otros dicen que fueron un millón de milenios; nunca hay un número en común. Ha llegado la luz; pero aún no hay forma de medir el tiempo.

Al final del festejo, todos los seres vivientes le hacen la misma pregunta al nuevo ser

—¿Cómo te llamas?

—Kijuxe, pero también me pueden llamar Húnem {Júnem} o Guírn —responde él.

—Disculpe la pregunta —habla un animal, en nombre de toda la fauna existente—. ¿Qué tenemos que hacer ahora? Antes deambulábamos por todos lados sin ninguna razón; los voucs no nos dieron instrucciones claras de qué hacer.

—Fue bueno que sus padres y madres los hayan traído —dice Húnem, refiriéndose a los dioses menores—. Yo les ordeno juntarse con su pareja de cada quien, para que después puedan procrear nuevos frutos y traerlos a la luz; yo les diré después cuanta descendencia quiero de cada uno. Vivan en armonía con su propia familia y con las cercanas; gocen conjuntamente cada momento de existencia.

—Tenemos conocimientos de otros lenguajes; ¿nos olvidamos de ellos? —pregunta el mismo ser silvestre.

—No pueden olvidar algo tan importante —responde Kijuxe—. Compartan esos conocimientos con los demás. Los primeros mandamientos no los voy a cambiar: disfruten de los sabores de frutas y hierbas, de los olores de las flores y de los paisajes que he dispuesto. Caminen constantemente por todos lados.

Recibidas las órdenes, la fauna espera en su lugar, dando el lugar al mar de espíritus que flotan arriba de ellos.

La siguiente en acercarse es una esencia; una de las tantas que ha surgido del lago Mérnapl.

—¿Cuáles van a ser nuestros deberes? —indaga ella.

—A todos ustedes les encomiendo proveer los alimentos de los seres silvestres; no los necesitan para vivir, pero quiero que los degusten. También dispongan de más flores y sus bellos aromas; sumando los diferentes árboles y arbustos, necesarios para mantener y expandir la hermosura de los paisajes. Tú y todas tus hermanas, necesitarán trabajar conjuntamente con los espíritus de toda la flora silvestre existente; utilicen los “algodones” blancos del cielo que he dispuesto, para acarrear el agua más rápido.

—¿Qué hay de nosotros? —pregunta un espíritu gris.

—Ustedes también colaboren con los paisajes, al igual que sus hermanas: las esencias de la nieve. Hagan crecer más montes y montañas; más pequeñas que las tres principales. Las necesitan ellos —dice Kijuxe,

hablando acerca de los animales—, para poder escalarlas y tener una vista esplendorosa de los alrededores. Constantemente cámbienlas de lugar; no quiero ver una montaña en el mismo sitio, cada vez que visite los alrededores. También abran la tierra, para formar cañones y nuevas cascadas. Igualmente, pónganse de acuerdo con las esencias del agua y los espíritus de la flora, para decidir en donde levantar sus obras o donde colorear de blanco. Les tengo que dar una noticia, queridos nietos. —Ahora se dirige a toda la fauna silvestre y a los espíritus de la flora—. Sus cuerpos físicos y espirituales, se irán desgastando al paso del tiempo. Los voucs no han tenido el suficiente poder para otorgarles vida eterna; pero no se preocupen. Yo les regalo la inmortalidad: cuándo sus cuerpos lleguen al final de su vida útil, pasarán por un breve momento de espera y renacerán con juventud, hasta su infancia. Es todo. Pueden retirarse.

Todos los animales, espíritus y esencias regresan a su lugar que les corresponde, sin antes darle las gracias a Kijuxe por haber traído la luz. Eternamente le estarán agradecidos y le cantarán por siempre para mostrárselo.

Controlando los elementos propios, las almas azules hacen caminar a los lagos, formando ríos de todos los tamaños y nuevos lagos. Los espíritus de las montañas prefieren moverse en forma de gigantes bastante enormes con anatomía humanoide, para hacer su trabajo. Se trasladan a un nuevo destino y trabajan arduamente la tierra, poco a poco formando un nuevo valle, páramo o cordillera, entre otras obras. Con alegría, los espíritus de la flora descubren que también pueden utilizar sus cuerpos físicos de árboles, arbustos, plantas o flores para caminar libremente por el planeta, usando sus raíces para moverse.

Una vez que los voucs y Guírn están solos, Déop está impaciente por compartirle la idea de crear más seres vivos; pero Kijuxe tiene otros trabajos pendientes.

—Es hora de que construyamos un lugar para nosotros. No podemos quedarnos a la intemperie, aunque sea agradable.

—¿En qué lugar lo haremos?; ¿qué le parecería en la cima de la montaña Bádraf? En ella podría observar toda la flora y la fauna, sin necesidad de bajar por usted mismo —propone Quermu, entusiasmado.

—Mejor el bosque Va-Ífhan, para que pueda escuchar a los pájaros cantar todos los días —le sugiere Écsejen.

A lo cual, Ácber le comenta al gran ser.

—Es mejor la pradera Rihlnf, para que disfrute las fragancias de las flores

diariamente.

Pero Húnem les responde.

—No importa en qué lugar nos establezcamos. Yo siempre podré observar y oír, hasta inclusive oler, completamente toda la flora y la fauna; no importa si me ven o no. Pero eso no significa que tenga que olvidar a mis nietos. Tengo que visitarlos personalmente; además, no quieran presumir lo que no es suyo. Ustedes crearon todo el trabajo antes de que yo llegara; pero fui yo, quien le dio vida eterna a todas esas faenas.

Húnem queda pensativo por un momento.

—Bien, ya lo he decidido. Nos estableceremos aquí mismo, en las orillas del lago, donde se celebró la gran fiesta.

Y así lo hicieron.

Guírn establece los puntos cardinales, para que tanto él como los voucs puedan ubicar más fácilmente todas las creaciones del planeta. Los puntos cardinales son: Háur {Jáur} (Norte), Muvl (Sur), Puitvi (Este) y Gitvi (Oeste).

Guírn y los voucs se asientan en la parte Háur del lago Mérnapl, en una pequeña sección rodeada mayormente por la misma agua.

Usando sus propios esfuerzos, construyen una gran casa con vetqui blanco; mineral parecido al mármol que el mismo Kijuxe inventa, juntando arena del fondo del lago y compactándola hasta formar los bloques necesarios para la construcción; el palacio simple tiene arquitectura griega, con muchas columnas rodeando completamente el edificio. El techo es triangular y lleno de tejas planas. Varias columnas adornan ambos lados de las escaleras techadas que conducen a la entrada principal (cinco de cada lado para ser exactos); al llegar al final de los escalones, hay un gran espacio vacío cuadrado, sostenido por cuatro columnas más e igualmente techado.

Dos descomunales portones conforman la entrada principal; solo Húnem puede abrirlas. Los tronos de Kijuxe y de los doce voucs están en el fondo y junto a la pared, compuestos enteramente de piedra labrada y pulida; su diseño es muy básico. Kijuxe se ubica en medio, mirando en dirección hacia la puerta principal, y en dirección Muvl; los voucs están alrededor del ente gigante, siempre contemplándolo.

En el interior, el techo cambia de color: de rojo a verde.

Acabando la construcción del palacio, Kijuxe visita a los animales e insectos silvestres, ordenándoles dejar de procrearse. Hace poco, acaba

de nacer la quinta generación de cada uno de ellos.

Tiempo después, Húnem y los voucs están descansando un momento en sus tronos.

—Debemos de darle un nombre a nuestro nuevo hogar —propone Ítvicep.

—Ese detalle ya lo había pensado —aclara Kijuxe—. He nombrado a este lugar, con el nombre de Nusueri (planeta luminoso).

Al instante siguiente, le comunica a todo ser viviente el nombre de las nuevas tierras.

Déop ya no puede esperar más, así que se dirige a Guírn.

—¡Oh! ¡Gran rey! Tengo una duda que preguntarle.

Lo que a su vez, Kijuxe le responde.

—¿Para qué quieres traer a más como tú?, ¿no son suficientes tus semejantes para hacerte compañía?

—Esa no es la razón, su majestad. Mi deseo es que haya más felicidad en este mundo; tantas maravillas, necesitan a más seres para admirarlas —aclara Déop.

Guírn le hace notar un hecho.

—¿Pero qué hay de los animales? Son seres vivientes. Van y vienen por todos los bosques, las praderas, la selva y la tundra. Tienen suficiente tiempo para ver todas las creaciones; aparte, recuerda que han traído nueva vida.

—No quisiera ser grosero, amo, mas todas esas creaturas, no tienen el raciocinio necesario para asombrarse y contemplar como es debido los prodigios que has traído; saborean los frutos, pero solo eso —insiste el vóuc.

—Tu deseo es muy ambicioso Déop, mas esos seres no solamente deberían de admirar mis obras y creaciones, ¿no crees? —dice Guírn, dándose cuenta de lo que realmente está pasando, llamándole la atención al vóuc—. Déop. Lo que realmente quieres, es seguir utilizando tu poder para crear, y así poder controlar la nueva vida que quieres traer; ya que a todos los animales que han sembrado, les dieron libertad de deambular por todo este planeta; hecho que has desaprobado.

Déop se queda callado, ya que Húnem tiene razón. Los dioses primigenios quedan perplejos por la verdad que ha sido revelada, pero Úfyed piensa

una frase: «Lo sabía».

Luego, Kijuxe anuncia

—Voy a crear seres de igual raciocinio que el de ustedes, pero no solamente para que admiren todas las obras de Nusueri; a la larga, traerá lo indeseable. Conviviremos con esos seres y mejoraremos aún más este planeta. —Ahora se dirige con el vóuc—. Lo siento Déop; no podrás dirigir a estos nuevos seres. —Kijuxe regresa la atención al grupo—; ni ninguno de los demás. Son inexpertos en el tema; tienen que aprender más. Pueden ayudarme en detalles, pero solo eso. Solo yo los podré regir y solo a mí me obedecerán.

—Que así sea, gran rey —dicen todos los voucs en una sola voz.

Mas, en lo muy profundo de su ser, Déop queda desilusionado por las palabras de Guírn; por otra parte, a Ácber le impacta demasiado el saber los verdaderos deseos de su compañero. En esos momentos, empieza a guardar un enojo en contra de él. Úfyed ya tenía rencor contra Déop desde la primera discusión que tuvo; ese rencor empieza a crecer paulatinamente.

Ékmiar dice entusiasmada.

—Deberíamos prepararnos para la llegada de estos nuevos seres, amo.

Dicho esto, Kijuxe, con la ayuda de los voucs, empieza a crear una enorme ciudad, la cual bordea una parte del lago Mérnapl; en medio de la ciudad está el palacio simple de Húnem. Pidiendo ayuda a las esencias del lago, se forma un río que atraviesa toda la ciudad, nombrándolo Ofve. Una muralla hecha de bésnum amarillo. El bésnum es un mineral parecido a la obsidiana, que crearon los dioses Témunup, Wíegmr y Déop; tomando la arena de las orillas del río Ofve, compactándola y formando los bloques de construcción. El amarillo es su color natural.

Preparan los cuartos para la llegada de los sirvientes.

Se construyen dos casonas grandes, igualmente de arquitectura griega, justo a cada lado (en las direcciones Gitvi y Puitvi) del edificio de los dioses. Miles y miles de ventanas pequeñas llenan cada pared. Los pisos extras y la planta baja, están llenos de cuartos y pasillos; lugares de descanso exclusivos para los sirvientes.

Hay algo diferente entre las dos estructuras. En la casona Gitvi, el sexto piso está vacío; únicamente hay ventanas en las paredes. En cambio, en la casona Puitvi, la planta baja es la solitaria; hay dos escaleras a ambos lados, pasando las dos puertas principales del edificio. En frente, a dos metros, se ubica una segunda entrada, conformada por una simple puerta

de madera. Lo único que acompaña el desolado cuarto, son tres ventanas; una en el fondo y las otras a ambos lados.

Con todo listo para el recibimiento, Kijuxe comienza a crear habitantes y siervos. Todo ocurre en las afueras de la ciudad, junto a una de las cinco puertas circulares. Están hechas con un metal pulido y dorado, conocido como ásnerm (metal parecido a la plata).

De cinco mil en cinco mil, Kijuxe crea habitantes y siervos.

Siluetas humanas, pero constituidos enteramente de luz. Su "piel" blanca externa, es en realidad una coraza delgada que envuelve la luz viviente. Todos tienen ojos de color marfil pulido; sin pupilas ni iris. Les brotan cabelleras de varios largos, tipos y colores.

Habiendo creado millones de billones de habitantes y sirvientes, Guírn les da ropas para cubrir sus armaduras desnudas; los nuevos residentes de Nusueri se arrodillan frente al dios benevolente.

—Aquí estamos, gran señor —hablan los seres que están cerca de Kijuxe—. ¿Cuáles son sus órdenes?

—Primero que nada, deben de aprenderse sus nombres: los habitantes de la ciudad se llamarán tísegops, mientras que mis sirvientes serán llamados éphimits {énfimits}. Una segunda noticia, es que a todos ustedes les he dado la habilidad de flotar en el aire; además, pueden invocar alas de ave blanca en su espalda para volar más ágilmente; las alas aparecerán y desaparecerán a según su propia voluntad. A los tísegops les doy la bienvenida a la nueva ciudad, a la que hemos nombrado Siopu Dimítvoem (ciudad divina). Acomódense en las casas y formen una gran comunidad. Vivan felices y en paz. Exploren cada palmo de este mundo; convivan con los demás seres vivientes para que aprendan los seis idiomas secundarios. Busquen nuevas formas de darme las gracias por las bondades que les estoy obsequiando.

—En seguida, alteza —contesta un pequeño grupo de tísegops en nombre de todos los demás.

La mitad se dirige a la ciudad, mientras que los restantes se esparcen por los alrededores. Las casas son de variados diseños, abarcando cabañas simples, hasta las casas romanas de un piso o dos; los materiales de los edificios son de vetqui violeta y tejas de vetqui café. De ideal tamaño para los tísegops; ni muy grandes, ni muy pequeñas. Al tanto que caminan, Húnem les colorea de azul fuerte las largas túnicas de manga corta que tren puestas, agregando un cinturón de cuero claro en sus cinturas; en las piernas, solo llevan sandalias altas. Mujeres, hombres, ancianos y niños,

son los que conforman la población de Siopu Dimítvoem.

Esperando por instrucciones, los éphimits se quedan en su lugar; Guírn no tarda en dirigirse con ellos.

—A ustedes, los éphimits, les pido que ayuden a los espíritus y esencias a realizar su labor; ellos también tienen que descansar de vez en cuando. Constantemente, planten las semillas por todos los confines de Nusueri; colaboren para encontrar nuevos caminos para los ríos y distribuyan la nieve a más lugares. En especial, les encargo a los animales e insectos silvestres; muchos son descuidados y siempre están en problemas: atrapados en agujeros profundos, bajo una roca o enredados en unas lianas; con cada accidente, sus cuerpos físicos se desgastan más rápido. Cuídenlos lo mejor que puedan. Sus habitaciones se encuentran a ambos lados del palacio; cuándo sientan mucho cansancio, vayan ahí para descansar. Igualmente, mantengan nuestra casa y sus hogares siempre limpios y libres de polvo.

—Como usted ordene, su real majestad —responden todos ellos en una sola voz.

Kijuxe les ha provisto de las mismas ropas y accesorios que los tísegops, con la diferencia de que las túnicas son color blanco, junto con una túnica extra, igualmente color blanco, de manga larga y que incluye una capucha. Hombres y mujeres adultos son los integrantes del grupo de éphimits. En poco tiempo, los tísegops y éphimits aprenden todos los lenguajes de Nusueri; perfeccionan las artes primordiales: canto, danza, poesía y música.

Para acompañar las ofrendas de cantos diarios, Ÿéltniz, Ékmiar, Úfyed y Ácber crean un árbol especial: uno con corteza color gris claro; mas su madera es color blanco marmoleado con café oscuro. Es cosechado por toda la ciudad, y a cien metros alrededor de la misma; los tísegops lo nombran árbol Ýtnef. Los mismos voucs fabrican instrumentos musicales variados: violines, arpas, pianos, flautas y tambores, entre otros más; utilizando nuevamente el ásnerm dorado, crean un instrumento extra: la trompeta. Cada vez que Kijuxe regresa de un recorrido por Nusueri, un grupo grande de tísegops y sirvientes, cantan y danzan mientras que él descansa en su trono; en ocasiones ellos mismos lo acompañan, cargando los instrumentos musicales más ligeros, ofreciéndole una melodía agradable al tanto que pasea por todo su reino.

Capítulo 3

Época de la formación (51 100 años)

Así permanecen las vidas de Nusueri, hasta que Kijuxe empieza a sentir un sentimiento de vacío, así que decide empezar a crear una nueva vida; les hace saber esta noticia a los dioses menores.

—Sobrinos, me he dado cuenta de que necesita nacer una vida nueva; la que he creado es demasiado perfecta.

Ÿéltniz pregunta.

—¿Qué van a tener de especial los nuevos seres, amo?

Déop también quiere saber algo

—¿Quién los va a guiar? —inquiere él con emoción.

—Nadie —contesta Guírn—. A estas nuevas formas les daremos independencia propia; pero no en este planeta. Les daremos sus propios mundos.

Se le niega por segunda vez a Déop, el poder controlar a otros seres; incrementando el enojo que antes había nacido en él.

Guírn pone energías a la obra, creando estrellas y nebulosas.

De un momento a otro, Nusueri se encuentra en medio de un universo, nombrado por los voucs con el nombre de Loe Medvie (hogar de los dioses).

Acompañando al mundo luminoso, uno a uno, van apareciendo planetas menores.

El primero en ser creado, es un mundo donde son enviadas las esencias de la nieve y los espíritus arbóreos; Kijuxe les ordena a las esencias, cubrir todo con una moderada cobija blanca y varios bosques. El astro es nombrado Píceyuv.

Le sigue otro planeta, donde los voucs Écsejen y Déop tienen la idea de formar un nuevo paisaje. Écsejen intenta llenarlo de bosques, pero los constantes sentimientos negativos de Déop, provoca que se consiga un lugar lleno de lagos de poca profundidad y helechos tristes; sumando los árboles dispersos que plantó su compañero. Es por eso, que los pantanos son un panorama muy recurrente de este mundo; ambos, bautizaron el

astro con el nombre de Áfpmirl.

La siguiente estrella habitable tiene todos los paisajes de Nusueri, con la diferencia de que está cubierta por una neblina moderada y constante.

—¿Por qué lo ha hecho? —le pregunta Témunup a Kijuxe, una vez terminado el trabajo.

—Simplemente, quiero que la nueva vida pueda tocar las nubes. —Es la respuesta que da Húnem.

Cuando regresa a su palacio, pronto concibe el nombre adecuado para la nueva obra: Cemid.

Antes de crear el cuarto mundo, varios peces del lago Mérnapl piden habitar en uno de los nuevos hogares. Cumpliendo la petición, Guírn les ordena a las esencias del agua ir al nuevo planeta, para que llenen cinco octavos del territorio total con el líquido transparente; es bueno saber que pueden crear el elemento de la nada. En medio de la ardua tarea, llegan los espíritus de las montañas, quienes empiezan a levantar islas de todos los tamaños, llenando los tres octavos restantes del territorio con ellas. Para finalizar llegan los espíritus de la flora, con ayuda de sus hermanas cultivan árboles y flores tropicales en cada isla. Finalizando el trabajo, vuelven a Nusueri; no sin antes, nombrar al planeta como Nokne {Nókn}.

Siguiendo con las labores, aparece Xégpen {Ségpen}; bosques de todos los tipos, praderas multicolores y lagos de diferentes tamaños, son los únicos parajes disponibles en el quinto astro.

Algo viejo se asoma en el próximo hogar: desiertos de finas arenas café claro, sabanas y estepas cubren el sexto planeta.

—¿Cuándo le va a ordenar a un espíritu floral o arbóreo trabajar en este lugar? —indaga Quermu mientras camina junto a Kijuxe, en medio del desierto—. Faltan bastantes árboles y flores.

—No quiero que trabajen mucho en estas tierras. Solo una parte aquí o allá; nada más —responde él.

—¿Alguna razón especial, su majestad?

—Cuando llegué con ustedes, ya habían cambiado por completo el panorama original. Siempre había imaginado que era igual a esto; ¿y sabes qué?

Húnem se queda callado, mirando en todas direcciones.

—Me gusta mucho el paisaje —dice él muy feliz.

Ya estaba a punto de darle un nombre a las nuevas tierras, pero al final, le cede ese honor al vóuc acompañante, a quien se le ocurre el nombre de Émnliv.

Para finalizar, nace un mundo especial para los espíritus grises. En este planeta solo hay montañas, cañones, valles, cadenas montañosas, páramos y mesetas; obras maestras de los gigantes de roca. Las esencias del agua y la nieve, junto con los espíritus verdes de la flora, aportan un poco de cada elemento, ayudando a mejorar el paisaje. Todos ellos bautizan al planeta con el nombre de Nette {Netque}.

Por fin los voucs y Kijuxe pueden apreciar los trabajos terminados.

Mientras que los espíritus y esencias laboraban, los trece dioses esparcieron sus invenciones de antes a los siete astros secundarios: el vetqui, el bésnum y el ásnerm en sus dos colores (plateado y dorado).

—Ahora, llamemos a la nueva vida —comenta Écsejen.

—Aguarden —dice Guírn—. Hay un último pendiente por revisar, y necesito la ayuda de todos ustedes. Solo regálenme parte de su poder; yo me concentraré en crear las nuevas tierras.

Con los trece dioses trabajando al mismo tiempo, lentamente empieza a formarse un planeta similar de grande que Nusueri. Al terminar el astro, Kijuxe y los dioses primigenios visitan el lugar.

—Sí que necesita bastante trabajo estos lares —dice Ÿéltniz, preocupada.

No se ha repetido el paisaje en ningún otro planeta. En lugar de los desiertos de fina arena de Émnliv, cada metro cuadrado es plano, con grietas grandes y pequeñas por todos lados; exactamente igual a un lago que hace poco se ha secado completamente. Otro rasgo diferente, es que el mundo es medio hueco: muchos túneles atraviesan el interior, acabando todos en algún punto en la superficie del inhóspito lugar. Ayudando a recordar viejos tiempos, una oscuridad persistente gobierna con autoridad.

—Los únicos obreros que vendrán, serán los espíritus de las montañas —asegura Kijuxe—. No traeré a nadie más.

—Uno o dos árboles no se verían mal —dice Ékmiar—. Los que vengan a habitar aquí no podrán hacerlo cómodamente; esto es muy triste y deprimente —dice la misma vóuc, mirando alrededor.

—Así quiero que luzca —recalca Húnem—. No tienen que preocuparse por los habitantes venideros; ninguno habitará en estas tierras.

—Entonces, ¿por qué lo ha creado? —inquiere Wíegmr, confundido.

—A diferencia de nosotros y los demás hijos que he llevado a Nusueri, los nuevos seres necesitarán de un tiempo de descanso y un tiempo para regocijarse. Este mundo muerto les ayudará para saber cuándo hacer cada cosa.

—¿Ya pensó en un nombre adecuado para el lugar? —pregunta Úfyed.

—Ya; ya lo había pensado. Este planeta se llamará Écimf (planeta fallecido). Ahora, regresemos al palacio; Falta trabajo por hacer.

Mientras que vuelven, los dioses primigenios se encuentran con espíritus grises de montañas. Kijuxe se quedará en Écimf, mientras que los jornaleros cumplen con el tiempo laboral; él provee de una buena fuente de luz, necesaria para los espíritus. Acabadas las labores, dios y espíritus regresan a Nusueri y a la ciudad divina, donde Húnem utiliza su poder una vez más. Impulsa a todos los astros, incluyendo a las estrellas, provocando que giren en su propio eje; mientras que Nusueri y Écimf, empiezan a moverse alrededor de los siete planetas menores.

El tiempo ya puede medirse, ya que el día y la noche han arribado; paradójicamente, en el planeta Nusueri eternamente es de día, mientras que en Écimf eternamente es de noche.

En el primer día Kijuxe se encuentra en el palacio, trabajando en un nuevo proyecto.

—¿Ya está formando a los nuevos habitantes? —le pregunta Déop, muy interesado en los movimientos de Húnem.

—Aún no —le responde él—. La nueva vida va a necesitar ser guiada y aconsejada continuamente; los seres que estoy formando se encargarán de ello.

—¿Me permite ayudarle, su majestad? —pregunta Déop.

—Solo si sigues mis instrucciones. —Es la condición que impone Guírn.

Déop acepta, empezando a formar siluetas humanas, utilizando únicamente luz como ingrediente. Poco después, llegan Úfyed y Ácber, descubriendo a su enemigo colaborar con Kijuxe; un nuevo sentimiento despierta en ambos voucs.

Ningún dios primigenio le ha ayudado a Húnem a crear almas nuevas; hasta el momento lo han realizado por separado. Por ejemplo, cuando Kijuxe trajo a los sirvientes y habitantes de Siopu Dimítvoem, ellos solo observaron a su padre hacer todo el trabajo.

¿Por qué Déop le está ayudando ahora? ¿Ya es más importante que los demás?, ¿ahora es el consentido del rey de la vida?

Rápidamente, los dos voucs se acercan con Kijuxe, rogando que también les deje ayudarle. Guírn acepta, con la misma regla que le dio a Déop. Así empieza la reñida competencia entre los voucs, para ser el preferido de Kijuxe; las tres esferas luminosas menores trabajan lo mejor que pueden, tratando de impresionar a su amo.

Al terminar, Guírn les ordena hacerse a un lado. Momentos después, las gigantes siluetas humanas (tres masculinas y cuatro femeninas) son envueltas con una leve capa de fuego dorado. Así será su apariencia por el resto de la existencia; el fuego nunca se extinguirá. Como toque final, él les proporciona ropas simples (túnicas romanas) color naranja opaco.

Se han tardado un día entero para terminar las obras.

—¿A qué planeta los llevará? —inquiere Ácber mientras observa a los seres, quienes mantienen los ojos cerrados.

—Uno a cada astro; pero todavía no es el momento. Antes hay que llevar a los seres silvestres de Nusueri a los diferentes hábitats; en especial a los peces. Ya quieren ver su nuevo hogar.

Nuevamente, los voucs piden hacer el trabajo, mientras que Kijuxe descansa. Él no está feliz por la ayuda que quieren ofrecer sus sobrinos, por la razón de que los impulsa un sentimiento negativo. Esperando que ellos mismos se den cuenta de eso, deja que hagan el trabajo de mudanza; igualmente con una advertencia: los animales, insectos, peces y aves tienen que llegar sanos y salvos; igualmente, el viaje tiene que ser lo más tranquilo posible. Solamente tienen que llevar una pareja de cada especie a cada planeta.

Los tres voucs se apresuran a mudar una parte de la fauna silvestre de Nusueri; sus compañeros no tardan en darse cuenta del encargo especial que están realizando, contagiándose de los celos.

«Si ellos quieren ser los favoritos de Kijuxe, ¿por qué no podemos intentarlo nosotros?», es lo que se dicen entre ellos.

Cinco dioses menores se dirigen con Guírn, ofreciendo su ayuda; el soberano de Nusueri deja que los voucs se entrometan, ayudando a sus “hermanos”. Solo cuatro voucs se mantienen al margen, observando a sus

semejantes pelear entre sí; ellos son: Ÿéltniz, Ékmiar, Ítvicep y Wíegmr.

Durante los constantes viajes, entre Nusueri y los demás planetas, cada uno de los competidores trata de hacer el trabajo lo más perfecto posible; esperando que su excelencia aprecie su esfuerzo, otorgándole un lugar privilegiado.

Pero… nadie ha puesto reglas.

Eso quiere decir…

Déop intenta chocar intencionalmente con Quermu, quien carga unos cuantos peces; uno que otro se le caerá, y tendrá que rescatarlo. Eso no es un viaje tranquilo y relajante; un error que le costaría muy caro. Afortunadamente, el vóuc se percata de las malas intenciones de su compañero, así que se aleja de él. Hay muchos intentos fallidos por parte de los ocho dioses, para hacer quedar mal al otro; ninguno tiene éxito. La mudanza dura dos meses completos.

—¿Cuál es la siguiente labor, excelso padre? —preguntan emocionados los ocho voucs.

—Ya es hora de traer a la nueva vida —asegura él.

Impacientes por comenzar, inquieren muy emocionados.

—¿Qué hacemos?

—Necesito que junten el material para fabricar las armaduras externas de estos seres.

—¿Armaduras? —pregunta Úfyed—. No sería mejor que usted mismo les diera esa protección.

—Si lo hago, crearé vida igual a los tísegops o éphimits; es exactamente lo que no quiero hacer.

—¿Qué materiales necesita, su majestad? —indaga Quermu.

—Tres ingredientes: tierra, plantas y agua. Junten lo más que puedan y mezclen todo —ordena Kijuxe—. Pídanle ayuda a las esencias del agua y a los espíritus de la flora; ustedes solo encárguense de reunir la tierra necesaria.

Obedeciendo en el acto, los ocho voucs salen presurosos del palacio, solicitando la ayuda requerida.

De igual manera que antes, cuando llevaron a los animales a los diferentes planetas, transforman sus cuerpos esféricos en siluetas humanas brillantes, manteniendo el color original de cada quien; siguen midiendo cuatrocientos metros de alto. Déop, Úfyed y Ácber aprendieron ese truco cuando ayudaron a crear a los siete seres especiales; ellos mismos les enseñaron a sus cinco compañeros cómo hacerlo.

Moviéndose por todo Nusueri, los dioses menores recolectan la mayor cantidad de materia prima, amontonándola justo al lado de la ciudad divina y junto al lago. La mayoría va a las cadenas montañosas de Íixcad, Redham y Xayiket; otros simplemente siguen a los espíritus de las montañas, obteniendo tierra de sobra mientras que los gigantes de roca trabajan. En poco tiempo ya han formado una gran montaña de tierra, que supera con creces a la muralla amarilla de la ciudad; escasos metros, separan una de la otra.

Hay muchos pedazos grandes de minerales desconocidos; para facilitar el trabajo, los mismos voucs trituran esos materiales, obteniendo polvos finos. Los espíritus florales hacen crecer pasto alto y centenares de billones de flores diferentes; repitiendo las acciones anteriores, Déop y compañía recogen y machacan estos ingredientes, agregándolos a la tierra. Por último, las esencias empiezan a proveer el agua, al tanto que los voucs mezclan todo.

Los celos siguen muy presentes en el ambiente, y no tarda en reaparecer la competencia sucia; todos tratan de estorbarle a su compañero mientras trabajan, empujándolo o arrojándole una buena porción de la mezcla especial. Al principio parecen juegos inocentes, pero en segundos suben de intensidad, iniciando peleas esporádicas; aunque solo de palabras.

Un percance pudo ser evitado si hubieran puesto más atención al trabajo: han estado revolviendo la tierra de la base hacia la cima, cuando tenían que hacerlo a la inversa. Las esencias no se percatan de esto, ya que están muy concentradas, abasteciendo el agua constante; los espíritus verdes, creen que así se tiene que hacer, por eso no dicen nada.

En medio de la labor, los ánimos negativos se caldean. Déop (por sexta ocasión) le echa un gran montón de lodo a Úfyed; ya no aguantando el enojo, él avienta a su compañero con fuerza, provocando que Déop choque fuertemente contra los otros seis dioses. Empieza una pelea, agregando golpes a los empujones; todo el tiempo sus cuerpos chocan contra la muralla, agrietándola poco a poco.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

Momentos antes, Húnem y los voucs que todavía le son fieles, preparan los instrumentos especiales de los siete seres que aún duermen en el palacio simple de la ciudad.

Usando ásnerm dorado, fabrican siete báculos especiales, igual de altos que los gigantes. La punta de cada báculo termina en forma de "Y", con la peculiaridad de que los dos brazos que se separan, se doblan a la mitad del camino, casi formando un rombo cerrado; colocan los largos bastones recargados en una de las paredes.

En esos momentos escuchan los golpes en contra de la muralla de la ciudad.

Justo cuando Kijuxe sale afuera de su casa, acompañado por los otros cuatro voucs, una gran sección de la muralla se viene abajo, junto con una avalancha de tierra. Una extensa sección de la ciudad queda sepultada; incluyendo casas, tísegops y los ocho dioses revoltosos. Éphimits y demás habitantes se apresuran a limpiar el desastre.

Úfyed lucha para salir de la tierra, solo para encontrar a Húnem muy enfadado; desenterrando a los otros, Kijuxe lleva a los malcriados a la tundra Duril-Égtemev.

—¡Entiéndanlo! —les dice él, todavía enojado—. ¡Ninguno de ustedes puede alcanzar mi altura! ¡No podrán controlar toda esta sabiduría y este poder!

Poco después Húnem se tranquiliza.

—No pondré a ninguno por arriba del otro; absolutamente todas las creaciones existentes son mis favoritas.

—Lo sentimos —dice Écsejen, suponiendo que está hablando por todos.

—Los perdono —dice el rey—; pero tienen que recibir un castigo.

Al segundo siguiente, convoca a varias esencias de la nieve y espíritus de las montañas cercanas. Ellas apartan parte del manto blanco que cubre el suelo, para que sus hermanos puedan trabajar; los gigantes de roca alzan una montaña altísima, dejando una cueva enorme en la base de la misma. Ellos mismos meten a los voucs adentro, para luego sellar la entrada con una pared de piedra. Para evitar que escapen, Húnem les arrebata parte de su poder.

—Allí se quedarán por unos cuantos días —les dice él, desde afuera de la

montaña.

Apurando el paso regresa a la ciudad; los espíritus y esencias también se alejan de la tundra ártica. Los cuatro voucs fieles les han ayudado bastante a los tísegops y éphimits; para finalizar, reconstruyen la sección de la muralla derrumbada, además de unos cuantos hogares.

Gustoso de seguir trabajando, Kijuxe termina de mezclar toda la tierra faltante; en medio de la labor, llama a sus cuatro hijos.

—¿Qué desea que hagamos? —pregunta Wíegmr.

—Vamos a traer la nueva vida, planeta por planeta; vayan a Píceyuv y esperen por mí. Llevaré una gran cantidad de material para las armaduras; yo les avisaré cuando comenzar a crear a los nuevos seres vivientes.

—¿Nosotras y Wíegmr? —indaga sorprendida Ítvicep.

—Sí, ustedes. Yo me encargaré de protegerlos; sus espíritus no soportarán los diferentes climas, por eso es que hay que proveerles de la armadura lo más rápido posible.

—Creíamos que usted los iba a traer aquí —comenta Ékmiar.

—Es lo mismo que le expliqué a Úfyed: si yo elaboro a los nuevos habitantes, crearé vida perfecta, y lo que yo quiero es vida imperfecta.

Aceptando la explicación de su señor, Wíegmr y sus compañeras viajan al primer planeta. Pasan tres meses, hasta que llega Kijuxe junto con los ocho voucs que estaban encerrados. Cada uno lleva un montón de mezcla especial en sus brazos. El dios omnipotente ha disminuido su estatura, llegando a la misma altura de los voucs; Déop y compañía han decidido quedarse con la apariencia humana; es más práctico y una nueva experiencia emocionante.

Guírn los ha liberado, ya que necesitará ayuda para hacer el trabajo. Con tres meses encerrados, debió de ser suficiente para que olvidaran todo sobre las tonterías de ser el preferido del rey indiscutible. En efecto, así pasó… pero ahora, sienten un gran odio entre ellos.

—Empiecen; solo concentren su energía para crear a un pequeño espíritu azul claro —les explica Kijuxe a los cuatro voucs que estaban esperando.

A diferencia de las primeras creaciones que levantaron en Nusueri, solamente se concentran, sin hacer ningún sonido.

Esferas de apenas centímetros y del mismo color indicado, aparecen flotando a un metro del suelo. Kijuxe los llama a su lado, empezando a moldear las armaduras alrededor de las almas inquietas; Úfyed y los demás, imitan los movimientos de su amo, tratando de hacerlo lo mejor y más rápido posible.

En medio de la labor, un simple intercambio de miradas entre Ácber y Déop, es la gota que derrama el vaso de tanto descontento mutuo. Con un rápido movimiento de su brazo, uno le echa a perder el trabajo del otro, llevándose a un gran número de espíritus azules, acabando con su existencia. Una nueva gresca se inicia entre los dioses recién liberados.

Sin darse cuenta y sin importarles, todo el trabajo se esfuma en un segundo; los cuerpos de los dioses aplastan y destruyen a todos los seres diminutos. Bastante furioso, Kijuxe les quita sus poderes a los ocho malcriados y malcriadas, dejándoles una mínima cantidad de ese poder; luego, los lleva de regreso a la montaña y a su encierro. En esta ocasión, no les dice de cuanto es la sentencia; solo sella la entrada y vuelve a Píceyuv.

Sin contratiempos a la vista, las labores se reanudan. Trabajando a un ritmo cómodo, los voucs cubren una octava parte del planeta con los nuevos habitantes; para moldear las armaduras, Húnem se basa en la apariencia de los éphimits, obteniendo siluetas humanas femeninas y masculinas. Parecen seres humanos, con sus cabelleras de diferentes largos y tipos, además de sus ojos coloridos. Para cubrir sus cuerpos, los cuatro voucs hacen aparecer ropas simples largas de manga corta, color blanco; para protegerlos del intenso frío, les provee otra túnica larga y capas con capuchas, hechas de lana gruesa.

Al final de echar un vistazo alrededor, los nuevos pobladores de Píceyuv hablan con los dioses, preguntándoles.

—¿Quiénes son ustedes?

—Somos sus padres y madres —responde Kijuxe—; antes de decirles que hacer, dejen llamar a alguien más.

Acto seguido, solicita la presencia de una gigante durmiente, que se encuentra en la casa del dios supremo. Ella despierta y se apresura a llegar con su amo; lleva consigo un bastón dorado.

—A sus órdenes, su majestad —dice la silueta humana femenina envuelta en fuego dorado, arrodillándose frente a Húnem.

—Espera unos momentos —le ordena él, ahora se dirige con los diminutos seres—. Les ordeno juntarse en pareja, hombre con mujer. Traigan nuevas generaciones al nuevo mundo que les entrego; tantas, hasta que

llenen dos cuartos del planeta. Construyan hogares, para protegerse del clima a su alrededor. Sobre todo, dedíquenme cantos de alabanza y adoración durante el día, para luego irse a dormir en la noche. Cuiden de los animales, de las plantas y árboles; pueden nombrarlos a su gusto.

—¿Cómo lo hacemos? No sabemos hacer nada de eso —asegura uno del grupo.

—Ella se los dirá. Es una Úrisd y ahora es su maestra. Su nombre es Djítif {Llítdif}. Ustedes son el pueblo de los ótbermins; las mujeres se conocerán como átbermins y los varones como útbermins. —Húnem nuevamente se dirige con la Úrisd—. Dame el báculo.

Djítif obedece de inmediato.

Inmediatamente después, Guírn y los voucs presentes se concentran bastante, depositando gran parte de su poder en la punta del instrumento dorado, justo donde están los brazos doblados de la "Y". Cuando finalizan, una esfera blanca queda flotando en el lugar antes mencionado.

—Ten. —Guírn le devuelve el bastón a su dueña—. Este es un báculo Xeyuv {Sellub}. La energía inagotable que hemos dispuesto en la punta, la necesitarán ellos —menciona mientras señala a los ótbermins—. Sus fuerzas se irán agotando mientras avance el día; a la hora que estén muy cansados, acércaselos para que repongan energías. Visítalos en las noches, mientras duermen; así será más fácil para sus cuerpos, absorber la energía necesaria. Te encomiendo enseñarles lo indispensable y también orientarles cuando necesiten ayuda.

—Así se hará —asegura Djítif.

Los cinco dioses se despiden y retiran al siguiente planeta, repitiendo el mismo proceso y discurso de antes. La púnica excepción es Nokne; en ese planeta solo crean un grupo pequeño de ótbermins de todas las edades, ocupando la mitad de las islas existentes.

A cada planeta se le va asignando un Úrisd, quedando de la siguiente manera.

Copej (silueta masculina) en el planeta Áfpmirl.

Hícasej (silueta femenina) en el planeta Cemid.

Ídjex {Ídyex} (silueta masculina) en el planeta Nokne.

Hávlif {Jáblif} (silueta femenina) en el planeta Xégpen.

Sólrudm (silueta masculina) en el planeta Émnliv.

Juff {Yuff} (silueta femenina) en el planeta Nette.

Acabando de decirles a cada quien sus deberes en Nette, Kijuxe se da cuenta que ha olvidado algo.

—Regresemos rápido a Nusueri —les dice a Wíegmr y a sus compañeras.

Ya en el mundo luminoso, los éphimits reciben un encargo por realizar. Húnem les ordena a los sirvientes fabricar libros, adecuados para que los ótbermins puedan cargarlos. Siguiendo las instrucciones de su rey, usan los cuerpos desgastados de varios animales y plantas para hacer las hojas y las cubiertas. Para hacer la tinta, reciben los conocimientos para crear un nuevo elemento: el fuego; el cuál lo combinan con madera, para luego agregar algo de agua. Recolectan muchas plumas de aves, consiguiendo así el instrumento para escribir.

Listos los primeros cientos de miles de libros en blanco, Guírn los lleva hacia Píceyuv, junto con frascos con tinta y las plumas; llegando allí, se reúne con Djítif.

—Tienes una nueva tarea; enséñales de las artes de la lectura y escritura. —Ahora habla con los ótbermins—. Quiero que escriban acerca de todas las cosas nuevas que están aprendiendo, para que puedan instruir a las generaciones que se avecinan. También escriban sobre mí, los voucs, su líder (el o la úrisd) y las encomiendas que les di cuando nos conocimos.

Lo mismo les ordena a los habitantes de los demás astros. Encargados de la distribución, éphimits viajan constantemente a cada planeta, entregando el material necesario a cada familia de seres nuevos.

Aprendiendo rápidamente, los ótbermins escriben acerca de las artes principales, construcción de chozas, agricultura y de los animales que han nombrado; además de la convivencia con los espíritus y esencias de la naturaleza, entre otros temas. El medio de los escritos, lo dedican especialmente para el tiempo dirigido a Kijuxe. Las horas de alabanzas, adoraciones y convivencias con el dios benévolo, se apuntan con un sentimiento especial; recalcan el hecho que se tienen que hacer diario dichas rutinas. Algo curioso, es que la mayoría no coincide con la descripción de Kijuxe: unos dicen que tiene voz de mujer, de un anciano, de una niña o de un adolescente; hay algunos que juran haberlo visto en persona, la mayoría asegura que es solamente luz blanca; brillo que han nombrado como luz yaerp. A pesar de las diferencias, saben que es el mismo Húnem, manteniendo un ambiente de convivencia pacífica y amable.

Platican muy seguido con Wíegmr y sus compañeras, queriendo saber cómo es que conocieron al padre omnipotente. Se enteran de toda la historia, desde que él y sus once amigos llegaron a Nusueri; obteniendo una descripción de los paisajes vivos del planeta luminoso. Al preguntar más específicamente por su lugar de origen, el vóuc siempre evade la pregunta y nunca la responde. Solo hay un detalle que los ótbermins pueden intuir de los dioses menores, conocidos entre ellos como los ócneims; que significa "los primeros". Wíegmr ha comentado mucho, acerca de la relación de Ÿéltniz, Ékmiar, Úfyed y Ácber. Los habitantes terminan concluyendo que Ÿéltniz es hermana de Ékmiar, y Úfyed es hermano de Ácber; con respecto a los otros ocho, son solamente compañeros.

Pasan veinte mil años, cuando los ótbermins han acabado de poblar el territorio decretado por Guírn; el diario también es declarado como acabado, suspendiendo el trabajo de los éphimits en Nusueri. Todos los habitantes inferiores de Loe Medvie, ya tienen una copia del libro especial, que lleva por título: "Las leyes de Nusueri". Sus conocimientos pasan de generación a generación; una y otra vez, cada vez que los ótbermins renacen infinitamente.

Un año después, un éphimit va a Nokne y recibe una copia del libro sagrado. De vuelta en Nusueri, Kijuxe le encarga a un tísegop transcribir todo el libro a otro un poco más grande. Terminada la tarea satisfactoriamente, la copia es llevada a la casona del lado Gitvi, directamente al sexto piso. En medio del cuarto hay un pedestal y un atril; lugar reservado para los escritos.

Húnem reúne a los habitantes de Siopu Dimítvoem y a sus sirvientes; les empieza a hablar cuando los dos últimos éphimits salen de la casona Gitvi.

—Ya tienen más conocimiento para alimentarse; estudien seguidamente el libro que hay aquí adentro —dice señalando el sexto piso del edificio.

—Así lo haremos, su majestad —responden todos en una sola voz.

Pasan dos mil años de tranquilidad en el universo… en contraste de los veintidós mil años desastrosos, que han transcurrido en la montaña solitaria de la tundra Duril-Égtemev. Los animales y esencias que pasan por ahí, han escuchado golpes y gritos que provienen de adentro, seguidos de temblores que duran unos segundos. Hasta han denominado el lugar, como montaña Kéom (montaña iracunda).

¿Tanto tiempo encerrados, y todavía no aprenden?

El mismo Guírn va a visitar a los castigados; lo acompañan el vóuc Wíegmr, junto con las otras tres deidades. Se quita la roca grande de la

entrada, dejando al descubierto a los ocho ócneims tirados en el suelo, recobrando fuerzas para seguir con la disputa. Preocupado, Kijuxe les restaura todos sus poderes; solo para que inicie una nueva gresca, más intensa que cualquiera de las millonésimas anteriores.

—¡Ya fue suficiente! —ordena Húnem, arrebatándoles completamente los poderes, dictaminando al final—. ¡Vamos a solucionar esto de una vez por todas!

Los trece dioses se dirigen a las montañas principales: Zoh Hérest, Bádraf y Cemnáep; en todo el trayecto, Guírn les pide a todos los seres vivientes no ser interrumpido en ningún momento. También pide un encargo especial a dos tísegops: fabricar un libro grande, de igual tamaño que la copia de "Las leyes de Nusueri" en la casona Gitvi; lo diferente, es que va a tener las cubiertas negras; usan la misma tinta para escribir como pintura para cubrir las mismas.

Tienen tiempo de sobra, ya que ocho voucs tienen que caminar todo el trayecto; transcurren cuarenta años, hasta que llegan a su destino. En el lugar, los esperan los dos habitantes de Siopu Dimítvoem, junto con el libro en blanco.

—Ustedes ocho —les dice Kijuxe a los ócneims rebeldes—, acomódense en medio.

Ellos obedecen, esperando en un espacio grande, justo al final de los pies de las tres altas montañas.

Húnem y los demás suben un poco a las faldas de tierra, para apreciar mejor el espectáculo.

—Quiero que escriban y detallen lo siguiente que va a ocurrir —les pide él a los dos tísegops. Acto seguido, les devuelve sus poderes a los dioses menores; cambiando sus cuerpos de color: de sus colores de costumbre a un negro absoluto.

Los ocho permanecen en sus lugares, separados unos de otros.

—¡Listo! —grita Kijuxe—. ¡Si quieren pelear, ahora pueden hacerlo! ¡No repriman ningún sentimiento! ¡Les doy permiso de hacerse daño!

Gustosos por empezar, los ócneims se preparan. Algo inusual ocurre en esos momentos; de los cuerpos humanoides que tienen los voucs, emana una tenue neblina negra que cae al suelo y se desvanece rápidamente.

Sin más contratiempos, el Royal Battle comienza; hay puñetazos, patadas, codazos y cabezazos entre otros tipos de golpes. Muchas veces los contrincantes salen volando, chocando contra las faldas de una

montaña o el mismo suelo.

Los primeros en cansarse, después de cinco días de lucha continua son: Neultak, Écsejen, Kéduc, Témunup y Quermu. Caen inconscientes uno por uno, con pocos minutos de diferencia; Wíegmr y sus amigas, acarrean a las deidades y dioses noqueados, alejándolos del ring provisional.

En la siguiente ronda, los hermanos Úfyed y Ácber se enfrentarán a Déop; quien ha sido el enemigo favorito desde el inicio de los tiempos. A pesar de ser dos contra uno, no pueden someter al vóuc rebelde. Déop se protege o evade los ataques a última hora; su odio y celos están a su máximo, proveyendo al dios de la ventaja necesaria; solo dura un día completo la batalla final.

Ya exhaustos, los hermanos luchan por mantenerse en pie; a duras penas pueden hacerlo. Aprovechando el momento, Déop se les abalanza, dejándolos noqueados con un par de puñetazos en los rostros.

Los perdedores son llevados junto con el resto; Déop aún tiene mucha energía.

—¡¿Quién sigue?! —grita él, retando indirectamente a Kijuxe.

—Él y ellas —responde aquél serenamente, señalando a Ÿéltniz, su hermana y amigos.

—¿En serio? —pregunta sorprendida Ékmiar—. Pero no tenemos nada en contra de Déop.

—Solo es un mínimo malestar, pero sí sienten menosprecio hacia él. Pueden hacer algo al respecto —explica Húnem—. Siempre es bueno y necesario ayudar a los demás.

Queriendo atacar por sorpresa, Déop se encamina hacia Guírn; un buen golpe le hará callar esa boca de asno (si es que tiene una). A un segundo de cumplir su objetivo, Kijuxe voltea. Usando la energía luminosa (conocida como luz yaerp para los ótbermins) manda a volar al ócneim impertinente, quien impacta fuertemente en la ladera de la montaña Bádraf.

—Especialmente si es alguien que está actuando ciegamente o bajo control de algo más —termina de dar la lección el padre excelso, ordenando al final—. Transformen sus cuerpos a siluetas de tísegop; solo enfóquense en esas formas.

Las tres deidades y el dios así lo hacen.

—Les daré energía yaerp. Sometan a su amigo, pero no caigan bajo las incitaciones del rencor o el enojo; solo den golpes precisos.

Al instante siguiente, los cuerpos humanoides de los cuatro ócneims fieles se pintan completamente de blanco, irradiando una ligera luz del mismo color. Caminan tranquilamente hacia Déop, quien viene corriendo directamente hacia su único objetivo: Kijuxe. Ítvicep espera el momento adecuado, dándole un fuerte empujón a su amigo, quien sale rodando por el suelo.

Si quería llamar su atención, lo ha conseguido.

Déop se enfrenta a las nuevas retadoras y su compañero. Tratan de cansarlo para ganarle más fácilmente, evitando sus ataques y defendiéndose en los momentos necesarios; transcurren dos días enteros, pero Déop podría seguir por otros mil años. Sin otra opción, atacan conjuntamente, sometiendo al vóuc en el suelo; Kijuxe se acerca, invocando la luz especial.

Mucho polvo negro empieza a emanar del cuerpo del ócneim, esfumándose en la tierra; Guírn hace lo mismo con los demás voucs desmayados. Luego de unos momentos, Déop se queda dormido en el suelo; Ÿéltniz y los demás ya pueden descansar.

—Les dije desde el principio que lo sometieran; no que intentaran cansarlo —les reprende Húnem con tranquilidad—. La próxima vez, escuchen bien y obedezcan.

—Perdón señor —se disculpan los cuatro ócneims, poniéndose en pie.

Recobran sus colores originales en un parpadeo; planeaban volver a su forma esférica, pero Guírn los detiene.

—No lo hagan —pide él tranquilamente—. Con esas apariencias, ayudarán mejor a los ótbermins o a los habitantes de nuestro hogar; aguarden por sus amigos.

—Sí, su majestad —responden mientras esperan a un lado.

Las energías de los otros ocho ócneims son restauradas completamente, pero seguirán cansados por varios años más.

—¿Qué… pasó? —pregunta Déop mientras se despierta y levanta.

No recuerda nada de las peleas recientes.

—Pensamientos negativos se apoderaron de ti y de ustedes —les dice Kijuxe a los siete dioses de atrás; luego se dirige con los doce voucs—.

Vayan a algún lugar para descansar; si tienen las fuerzas necesarias, ayuden con las rutinas diarias de los animales o de mis sirvientes. Antes de eso, díganles a todos que estaré indispuesto por un largo tiempo.

Mientras sus sobrinos se van, él les pregunta a los dos tísegops que siguen ahí.

—¿Anotaron todo?

—Absolutamente todo —responde uno, mientras que el otro mantiene el libro abierto, mostrando las páginas llenas de palabras.

Guírn revisa cada enunciado, verificando que no se haya omitido ningún detalle.

—Bien. Ahora subamos a la cima de Bádraf.

—¿Por qué hasta arriba? —pregunta el otro tísegop.

—Necesito dictarles información valiosa y peligrosa; ningún otro ser puede enterarse de esto.

Por fortuna están solos ellos tres; los espíritus de las montañas se marcharon lejos por petición de su amo. Llegando a la cima de Bádraf, los dos tísegops apuntan cada palabra y conocimiento que expresa Húnem.

Al cabo de un mes, Húnem y los tísegops bajan de la montaña, dirigiéndose a Siopu Dimítvoem. Por una extraña razón, caminan todo el trayecto; además de que han tapado los escritos con una tela blanca. Entrando a la ciudad, se dirigen a la casona del lado Puitvi.

—Déjenlo en el atril, sobre el pedestal que colocaron en medio del cuarto —les indica Guírn mientras caminan—. Solo déjenlo y salgan tan rápido como puedan.

Los dos tísegops siguen las órdenes al pie de la letra. El pedestal-atril lo llevaron los mismos dos habitantes, antes de reunirse con los trece dioses en las montañas; se encuentra en la planta baja del edificio de seis pisos. Cuando ellos salen del cuarto, Kijuxe cierra la única entrada, asegurándola con siete candados diferentes. Igualmente, cierra y bloquea las tres ventanas por fuera, usando seis candados para cada una.

Para finalizar, el soberano absoluto hace un llamado a todos los éphimits y tísegops. Cuando el último de ellos llega al lugar, él hace un anuncio.

—En la planta baja de la casona Puitvi, hay un objeto peligroso que nunca deben sacar a la luz. No me preocupo por nosotros o los demás seres de Nusueri, ya que somos inmunes a sus efectos; me preocupo por los

ótbermins y los demás seres afuera de nuestro hogar bendecido. Ellos son los que están indefensos. Hay otro asunto que quiero informarles: quiero escuchar alabanzas y adoraciones diferentes. Nos reuniremos cada séptimo día, durante cinco mil años, en lo alto de las tres montañas principales para que entonen esos cantos.

Y así lo hicieron.

Capítulo 4

Período de la devastación (29 930 E. F. – 51 100 E. F.)

Llega el año 29 930.

Húnem y los voucs acaban de visitar a los ótbermins en diferentes planetas. Guírn acaba de salir del mundo Nette, cuando ve algo preocupante aparecer en la ciudad de Siopu Dimítvoem.

Un gran ejército de seres negros alados cae de los cielos, dirigiéndose a la casona Puitvi de los éphimits; se acercan a la parte trasera, justo a la ventana que se encuentra ahí. Varios llevan cargando un gran martillo, empezando a derribar la pared.

Parecen copias de los tísegops… pero tienen orejas puntiagudas, ojos rojos brillantes y son calvos; de vestimenta, únicamente usan un primitivo taparrabos.

Apresurando a los dioses menores para acompañarlo, Kijuxe se dirige a toda prisa al lugar.

Ya casi llegan, mas otro suceso detiene el avance del dios omnipotente.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

En Nette, hay una ciudad conocida como Zefnu, que está ubicada a los pies de una alta meseta. Ahí vive un útbermin solitario; Ácdim es su nombre, y ha levantado su hogar en lo alto de la extensa montaña plana, cerca de la orilla; obteniendo una vista esplendorosa de los alrededores y de la ciudad de abajo. Está alabando a Húnem, cuando da vuelta atrás.

Una gran nube negra en los cielos se está acercando.

«Una lluvia se acerca», piensa tranquilamente el útbermin.

Va a ser un aguacero; la nube es bastante extensa, midiendo kilómetros y kilómetros en todas direcciones.

¿Por qué las esencias del agua quieren llevar tanto líquido a ese lugar? Han exagerado demasiado. Normalmente, los “algodones” de los cielos se vuelven gris oscuro cuando están llenas de agua; esta nube es de un negro absoluto. El manto oscuro, avanza hasta cubrir a Ácdim y a la

ciudad de abajo; pasan varios minutos de espera, mas no cae ninguna gota de lluvia. En lugar de eso, la nube baja al nivel del suelo, convirtiéndose en neblina negra espesa.

Los ótbermins de Zefnu, apenas pueden ver más allá de su nariz. Ácdim tiene el mismo problema; pero nadie se preocupa, simplemente están muy atentos, aprendiendo del nuevo suceso.

Mientras camina cautelosamente, el útbermin solitario se topa con un par de ojos luminosos, color azul ultramar; Ácdim se queda en su lugar, preguntando inocentemente.

—¿Quién eres?

La respuesta no es la que esperaba. Una risa malvada se escucha por todos lados, al mismo tiempo que los ojos desaparecen.

Instantes después, Ácdim siente que algo se está introduciendo adentro de su cuerpo de tierra. Al principio se mantiene calmado, para después conocer una nueva sensación desagradable: el dolor. Aprieta fuertemente los dientes, tratando de soportar el feo malestar en todo su ser. Segundos después, hay que agregar una palabra a las ya conocidas: el miedo.

Muy preocupado, el útbermin corre hacia dónde cree que hay una ladera, esperando que sus amigos de la ciudad sepan que hacer. Lo que no sabe, es que la comunidad de Zefnu es un caos total; los ótbermins corren por todos lados, tratando de quitarse esa cosa extraña que los está consumiendo. Gritan y lloran por ayuda… pero ya es tarde.

En su afán por llegar abajo, Ácdim tropieza; cayendo del borde de la meseta, desde los 350 metros de altura.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

—¡Rápido! ¡Hay que ir a Nette! ¡Mis hijos están en peligro! —ordena Húnem, adelantándose a los doce Ócneims.

Tratan de objetar e ir hacia Nusueri, mas al último momento no lo hacen; escuchan y obedecen a su rey.

—¿Peligro? —pregunta Ékmiar—. ¿Qué significa esa palabra?

Entre tanto, los seres negros en Nusueri ya han logrado derribar una parte de la pared, teniendo al alcance el preciado tesoro: el libro prohibido.

Varios entran y roban los escritos, tirando la tela blanca que los cubre en medio del camino.

Ningún tísegop intenta hacer algo… solo hay dos valientes éphimits que intentan recuperar el peligroso objeto; sus nombres son Kobedap y Ócnum.

Hubiera sido más fácil, si los enemigos no tuvieran una nueva herramienta: armas de batalla; más específicamente: espadas cortas. Apenas se acercan a ellos, los sirvientes son atacados y heridos de gravedad, para después estallar en una pequeña luz efímera. Kobedap y Ócnum, se convierten en los primeros mártires de Nusueri. Siguiendo con su retirada, los seres negros se dirigen al planeta Écimf, adentrándose en uno de los tantos túneles.

Aunque no pasa nada fuera de lo común, los conocimientos prohibidos se esparcen por todo el universo Loe Medvie; los ótbermins ya saben cuáles son, pero no pueden entenderlos.

A cientos de miles de kilómetros de Zefnu, la Úrisd Juff pasea junto a varios ótbermins. De la nada, recibe un fuerte empujón, enviándola hasta la ladera de una montaña cercana; el báculo Xeyuv que traía en la mano se le cae, justo donde estaba parada. Un extraño ser se acerca al objeto dorado y lo recoge.

Si les diría que es Ácdim, de seguro no me creerían… pero es la verdad… al menos lo era hace poco. Ha sufrido una metamorfosis muy drástica.

En vez de medir 1.60 cm, ahora mide veinte centímetros más que Juff: 3.60 cm. Mantiene su cuerpo humano, con todos sus "músculos" que se han tonificado; en cambio, las manos y los pies terminan en garras filosas. Su cabeza es de una cobra con cuatro ojos; dos de cada lado. Tiene cuernos de carnero, que casi dan una vuelta completa. Otro par de ojos se ubican en la parte posterior de sus cuernos; por el momento están cerrados. En la zona alta de la espalda, se aprecian un par de alas de ave, al igual que una cola de plumas cuadrada y larga en la espalda baja; abajo se oculta una segunda cola, que es de una rata. Toda su piel es color azul ultramar oscuro. Las escamas de su cabeza otorgan brillo a ese color, pero solo por arriba; las escamas de su cuello son color verde musgo oscuro. Ese mismo color lo tienen las plumas cobertoras de sus alas; en cuanto a las plumas primarias, secundarias y terciarias, son de un negro purpúreo. Las plumas de la cola tienen la misma coloración. Sus seis ojos son de color azul claro, mientras que las pupilas y los iris son color púrpura oscuro. Los cuernos son café claro.

La túnica larga que traía puesta, se ha desgarrado, quedando solo la parte inferior, convirtiéndola en una falda larga (le llega debajo de las rodillas), color blanco; una cuerda gruesa la mantiene en su lugar. Como calzado,

usa unas sandalias simples.

Al tanto que el extraño mira muy sonriente el báculo Xeyuv, Juff inicia la carrera para quitárselo; pero es detenida al segundo siguiente por Kijuxe.

—¡Detente! —le ordena él, en medio del espacio.

Juff obedece, esperando en su lugar.

—¿Señor? —pregunta ella en voz alta, mirando a todas partes.

—¡Carga a tantos ótbermins y animales como puedas! ¡Llévalos a Émnliv y encárgaselos a tu hermano Sólrudm!

—¿Y el báculo?

—¡Olvídalo! ¡Haz lo que te ordeno!

Usando sus propias ropas, la Úrisd carga con un gran grupo, llevándolos al planeta vecino; en el camino, observa a Húnem llegar, junto con los doce voucs. Todos ellos empiezan a evacuar a los seres vivos; los espíritus de la flora, agua, nieve y montañas huyen por su cuenta. Cargan tantos como pueden sus brazos. En muchas ocasiones, observan impotentes como la neblina negra se va expandiendo; penetra y carcome los cuerpos de los ótbermins cuando los alcanza. Piden auxilio, pero los dioses y deidades no pueden hacer nada.

Después de muchos viajes, Guírn y los demás desalojan a los últimos seres vivientes que pueden. Contemplan desde el espacio, aún con los ótbermins y animales en los brazos, cómo Nette es cubierta por una gruesa capa de fino polvo negro; no era neblina después de todo. Muy triste, Kijuxe ignora las preguntas que le hacen los seres diminutos.

Ya iban a encaminarse a Émnliv, cuando el ser gigante misterioso sale volando del mundo y de entre el polvo; atrás de él, un gran… mejor dicho, un descomunal ejército oscuro sale de cada rincón del planeta Nette. Solo les toma unos segundos darse cuenta a donde se dirigen.

—¡Oh no! —exclama Ítvicep.

—¡¿Quién es ese?! —pregunta Úfyed.

—¡Es Ácdim! —responde Húnem—. ¡Vamos! ¡Saquen a los que puedan de Émnliv y Xégpen! ¡Déjenlos en cualquiera de los otros planetas, menos en Nusueri!

Volando a toda prisa, los catorce personajes se dirigen al astro de Nokne.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

En Émnliv, Sólrudm intenta calmar a los ótbermins y animales, quienes no dejan de preguntar sobre mil inquietudes diferentes; él también está preocupado y no sabe qué hacer.

«¿Preocupación?, ¿por qué estoy preocupado?», se pregunta el Úrisd en su cabeza; «además, ¿cómo es que sé de esa palabra?».

En medio de las dudas, escucha la voz de su señor.

—¡Sólrudm! ¡Vete del planeta! ¡Comienza a mudar a todos los habitantes que puedas! ¡Transpórtalos a uno de los mundos menores, excepto a Xégpen y Nette!

Tratando de obedecer, trata de cargar en los brazos a los seres de enfrente; mas, el báculo Xeyuv le estorba demasiado.

—¡Déjalo! ¡Déjalo! —le regaña Kijuxe, refiriéndose al bastón dorado—. ¡Ya no lo vas a necesitar! ¡A donde quiera que los lleves hay uno igual! ¡Solo muévete lo más rápido que puedas!

Sólrudm deja caer el báculo, cargando a unos cuantos animales silvestres, empezando a alejarse; voltea hacia atrás, descubriendo a los seres invasores.

La diferencia primordial, a las creaturas que invadieron Nusueri, es su piel; estos monstruos la tienen llenas de escamas, color violeta muy oscuro. En contraparte, las similitudes consisten, en que ambas creaturas son del mismo tamaño y forma humana de un ótbermin adulto; agregando garras a sus manos y pies, sumando colmillos en lugar de dientes. Otro rasgo similar, es la indumentaria simple que usan.

Apenas escapando de un grupo de seres violetas, Sólrudm puede alcanzar a distinguir a otro pequeño pelotón de invasores, quienes levantan el báculo Xeyuv, alejándose mientras lo cargan.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

Hávlif, la Úrisd de Xégpen, no sabe qué está pasando; siente un extraño sentimiento, que jamás había experimentado. Angustiada, camina en círculos; se asusta un poco cuando Húnem le grita

—¡Hávlif! ¡Invoca una espada!

Él, apenas ha llegado al planeta Nokne.

—¡¿Una qué?! ¡¿No sé hacer…

Interrumpiéndola, Guírn le grita por segunda ocasión.

—¡Cuidado! ¡Atrás de…

De la nada, Hávlif recibe una fuerte patada en la espalda; sale rodando, sin soltar el báculo Xeyuv. Muy adolorida se pone de pie, volteando hacia el atacante. Ácdim da unos pasos al frente y alza un objeto.

—Creo que se refería a esta herramienta —comenta burlonamente, señalando una espada corta que empuña en su mano izquierda.

Hasta la voz le ha cambiado; ahora es muy grave y produce un corto eco.

El filoso instrumento de guerra está compuesto por un metal gris oscuro; el mango (por lo poco que se puede apreciar) se encuentra envuelto con cuero negro. Hay un detalle muy familiar para Hávlif en el pomo de la espada: dos barrotes delgados sobresalen de tal lugar, separándose unos centímetros, para luego volver a doblarse y por poco tocarse; formando la forma incompleta de un rombo. En medio de la figura sin terminar, una esfera negra no deja de dar vueltas; tampoco deja de producir un espeso humo negro que cae al suelo, para luego esfumarse.

—¿Quién… eres? —pregunta Hávlif, asustada.

—Vamos a olvidar las reglas de cortesía por unos momentos —responde Ácdim con impaciencia.

Da otro par de pasos, y continúa hablando.

—Nunca me gustaron esos detalles tontos; ahora… tienes algo que me pertenece, y lo quiero de vuelta —asevera él con mucha seriedad.

—¡No tengo nada tuyo! —dice Hávlif enérgicamente, empezando a retroceder lentamente.

—De verdad que eres una estúpida —comenta Ácdim más molesto que antes, acercándosele a paso calmado—. ¡Dame mi bastón dorado o acabo con tu existencia!

«¿Su báculo?», se pregunta Hávlif a sí misma, deteniéndose en seco; «Kijuxe nunca me dijo nada al respecto».

Ácdim también se detiene, viendo a la Úrisd dudar de su palabra; mantiene ambos brazos a los lados. Ella piensa preguntarle varias dudas al desconocido, pero un suceso fuera de lo común la distrae.

Algo extraño empieza a moverse en el antebrazo derecho del ser oscuro; a simple vista, serian lombrices grandes que se deslizan bajo la "piel" de Ácdim. Segundos después, desde el interior de su cuerpo, seis cadenas negras emergen lentamente, muy cerca de la muñeca y en lugares diferentes. Más que nada, una escena perturbadora. A escasos centímetros de tocar el suelo, los metales se detienen. Siguen momentos de calma.

Tal vez, él se ha rendido o tal vez…

En un parpadeo, Ácdim levanta el mismo brazo, dirigiéndolo hacia Hávlif. Las cadenas cobran vida propia, extendiéndose hasta llegar con la Úrisd; ella cierra los ojos, esperando por un golpe o algo parecido. No pasa nada de eso. Abre los ojos, descubriendo la mayoría del báculo Xeyuv envuelto con las cadenas negras. Ácdim da un fuerte y rápido tirón, obteniendo el objeto, que a según él le pertenece; Hávlif sostiene fuertemente el bastón dorado por un segundo, luego sale volando, cayendo bruscamente a un metro al frente.

—Otro que agregar a la colección —dice Ácdim en voz alta y muy sonriente, admirando el báculo dorado en su mano derecha.

Ella se incorpora, sacudiéndose la tierra de encima; mira hacia el frente, solo para presenciar otro hecho sorprendente.

Ácdim concentra una gran nube negra que envuelve el bastón Xeyuv; instantes después, el bastón se desvanece, apareciendo en su lugar una copia de la espada corta negra que sostiene en su otra mano.

Hávlif recibe una orden nueva.

—¡Huye! ¡Sal de ahí! —grita Kijuxe, quien ya está en camino.

Ya iba a obedecer, cuando Ácdim exclama.

—¡No lo creo!

Realiza el mismo movimiento anterior, atrapando con sus cadenas las piernas de la Úrisd; los eslabones regresan a las entrañas de Ácdim, jalándola hacía él, al tanto que comenta.

—A una ya le perdoné la vida; dos ya es demasiado, así que te toca perder.

Teniéndola a un paso, se prepara para enterrar sus dos espadas en Hávlif; sin otra opción disponible, ella se cubre la cara con ambas manos.

Llegando justo a tiempo, Húnem invoca luz yaerp, dándole un fuerte golpe a Ácdim; Guírn se ha reducido al mismo tamaño de su adversario. Ácdim sale volando, dando varios tumbos por el pasto; mientras tanto, Húnem ayuda a Hávlif para que se ponga de pie. El ser azul se incorpora rápidamente.

—¡Ácdim! —le llama el padre excelso—. ¡¿Qué crees que estás haciendo?!

Repitiéndose un hecho anterior, el extraño ser se ríe todo el tiempo, tardando en responder.

—¿Ácdim? Yo no soy Ácdim. Ese ser inferior se extinguió hace poco.

—¿Quién eres? —pregunta Kijuxe con seriedad.

—Soy el dios Tevfocpu y he venido a reclamar mis tierras.

—¡Mentiroso! Estos son mis dominios. Estos planetas los formamos nosotros y les pertenecen a mis hijos.

—¿Esas almas insignificantes? No sé porque te preocupas por tonterías; además, les va mejor conmigo.

Al terminar el comentario, voltea hacia arriba y atrás de él; un grupo grande de seres púrpuras, trae cargando el báculo Xeyuv de Sólrudm. Kijuxe aprovecha la oportunidad y ataca nuevamente; pero Tevfocpu se defiende a última hora. Utiliza el humo negro de la espada y sus cadenas, dándole un golpe directo al pecho, alejándolo bruscamente; Húnem cae cerca de Hávlif.

Los soldados dejan el báculo dorado con su amo, mientras que reciben las espadas negras; ellos se retiran, regresando al astro Écimf. Sin problemas, Tevfocpu convierte el bastón de Hávlif en una larga lanza, agregando simplemente una punta filosa, en el lado contrario de la energía inagotable; la cual pasa a ser una esfera negra, que produce

humo del mismo color.

Ahora, es Hávlif la que ayuda a Guírn a ponerse de pie.

—¡Márchate de una vez por todas! —le ordena él a Tevfocpu.

—¿Y si nos entretenemos con un juego? —pregunta el dios oscuro tranquilamente—. Los juegos siempre me ponen de buen humor; siempre y cuando yo ponga las reglas.

Apenas deja de hablar, entierra la lanza en el suelo, dejando la esfera al descubierto. El vapor negro incrementa demasiado, empezando a formar una nube negra en el cielo; se extiende medio kilómetro alrededor, para después caer al suelo como neblina espesa.

—Si quieres salvar a tus amados hijos, será mejor que te muevas rápido; muy pronto, los de este mundo y los del planeta Émnliv pasarán a ser mis soldados. En cambio, si de verdad quieres que te deje de molestar, sácame de tú reino.

Una parte del humo negro de la lanza se dirige a las manos de Tevfocpu, transmutándose en dos espadas cortas simples; adopta una posición defensiva, esperando un ataque. Kijuxe lo observa muy molesto por unos momentos; luego, le ordena a Hávlif.

—¡Salva a los que puedas! ¡Muévelos a los otros planetas secundarios!

La Úrisd obedece, moviéndose rápidamente; se cubre la boca y nariz, ya que el vapor negro de alrededor le molesta, provocando que tosa un par de veces.

—No hemos terminado —le dice Húnem muy enfadado a su nuevo némesis.

—¡Por supuesto que no! —contesta muy feliz aquél—. ¡Nos faltan eones de diversión!

Sin nada más que decir, Kijuxe se apresura a salvar a tantos animales y ótbermins como le sea posible; llama a los otros dioses para que le ayuden. El polvo negro se esparce muy veloz. Los dioses vuelan lo más rápido que pueden, pero al final, solo pueden salvar a un dieciseisavo de la población total de ambos mundos; ya cubiertos totalmente por la neblina oscura. El grupo de dioses y deidades se quedan en el espacio, observando los territorios perdidos.

—¿Qué vamos a hacer? —pregunta Sólrudm con preocupación.

Kijuxe voltea, dirigiéndose a los voucs y los tres Urisds.

—Todos ustedes, regresen a Nusueri y preparen más mezcla especial; la misma que utilizamos para los ótbermins.

Obedeciendo en el acto, ellos se movilizan.

Húnem voltea unos segundos, los suficientes para descubrir a Tevfocpu en la distancia; ahora se dirige al planeta Écimf, seguido de su ejército. Al llegar a tierra firme, el dios azuloso crece hasta la misma altura de Kijuxe: 800 mts. Busca un túnel lo suficientemente grande y viaja hasta el centro del planeta muerto. Ahí se reúne con los otros soldados, de piel seca color carbón; ellos le muestran un libro de encuadernado negro, que lleva por título: "Sabiduría perfecta".

—¡Muy bien! —exclama Tevfocpu muy feliz—. ¡Hay que comenzar con la segunda fase del plan!

En el planeta Nokne, el Úrisd Ídjex ha calmado un poco a los ótbermins y animales. Apenas tratan de seguir con las rutinas de siempre, cuando todos escuchan la voz de Húnem en los cielos. No solo ellos; todos los habitantes de los cuatro planetas sobrevivientes, también pueden oír la voz de su majestad.

—Queridos hijos, les tengo que dar noticias urgentes. Hay un nuevo dios que ha llegado, pero no tiene buenas intenciones; se llama Tevfocpu. Sucederán cambios abruptos en el ambiente y en sus cuerpos, pero no sucumban al miedo; invoquen mi nombre y yo les daré fuerzas para seguir. No podré visitarlos personalmente por un largo tiempo, pero volveré por ustedes; lo prometo. Estudien seguidamente "Las leyes de Nusueri"; eso les salvará la vida. Los Urisds les ayudarán a mantener el camino; apóyense en ellos. Hasta pronto, hijos míos.

Así es como Guírn termina el comunicado, para después supervisar la ardua labor emergente en el astro Nusueri. Los Ócneims y Urisds crean infinidad de ótbermins; pero estos seres solo tienen un propósito: fieles soldados de Kijuxe, quienes protegerán a los indefensos tísegops y éphimits.

Durante el resto del día, el polvo negro de los tres planetas corrompidos (Xégpen, Émnliv y Nette) se empieza a esparcir por todo el universo Loe Medvie. No solo eso; el planeta Écimf se ha convertido en una fábrica, generando ese humo oscuro a cada segundo, escapando por los tantos túneles internos.

Para el año 30 000, el polvo negro ya forma parte del espacio y ambiente del universo Loe Medvie, junto con los planetas que lo conforman. Al culminar ese suceso, la neblina negra se torna invisible, desapareciendo a

la vista de los ótbermins y animales.

Ellos creen que el peligro se ha ido; la verdad… nunca lo hace. Meses después, se dan cuenta de los cambios antes predichos. Sienten un malestar en el cuerpo, que solo se va si degustan comida o beben agua; ambos elementos se vuelven esenciales en su rutina del día, ya que ahora necesitan comer y beber para poder sobrevivir. Los espíritus de las plantas y los habitantes de cada mundo, necesitan trabajar conjuntamente, para conseguir dos elementos indispensables: dióxido de carbono y oxígeno. Preocupado por los ótbermins en Píceyuv, Guírn les ordena a las esencias de la nieve quitar su elemento, para que los espíritus de la flora y agua cubran el paisaje con árboles, praderas y lagos; igual al planeta extinto de Xégpen. Este cambio, inicia un proceso de evolución en los seres animales y los ótbermins, cambiando sus armaduras de tierra por órganos vitales, esqueletos y "sistemas"; sobre todo, músculos y piel frágil.

Aparecen los órganos reproductores, teniendo que reescribir totalmente la sección de reproducción del libro "Las leyes de Nusueri". Los ótbermins y animales son orientados por los Urisds, quienes reciben apoyo de Húnem, explicándoles lo mejor posible, el cómo realizar correctamente el acto sexual de cada especie.

El siguiente cambio, es exclusivo de los espíritus verdes. Sus almas esféricas flotantes quedan atrapadas en sus cuerpos físicos de pasto, flores, arbustos y árboles; ya no pueden moverse libremente, quedando confinados en un lugar en específico, por el resto de sus días. Forzosamente necesitan de animales, insectos u ótbermins para poder esparcir sus semillas; muy pocos, pueden hacerlo por cuenta propia. En cuanto a los espíritus de las montañas, ya no pueden tomar la forma de gigantes de piedra, quedándose con su forma esférica original; desafortunadamente, los entes flotantes del agua, nieve y montañas, se esfuman a los ojos de los ótbermins y animales; además pierden la habilidad de hablar. De esta manera, desaparece la comunicación entre la naturaleza y el resto de los habitantes.

250 años más tarde, flora, fauna y habitantes, tienen que afrontar una nueva realidad: la muerte. Antes, los ótbermins fácilmente llegaban a los mil años y un poco más, para luego dormir y renacer; al igual que animales o plantas. Ahora, con mucha suerte, los ótbermins llegan a los noventa y cinco años, para terminar extinguiéndose completamente; tres generaciones completas lo descubren dolorosamente. Son demasiadas cosas de las que hay que cuidarse, para no morir antes de los treinta años. Los animales viven menos. La flora, en especial algunos árboles, son los únicos que guardaron la fortaleza antigua, logrando vivir por más de mil quinientos años.

A pesar de las adversidades, ótbermins y animales siguen fieles a Húnem, alabando y adorando su nombre; sobre todo, siguiendo las normas de "Las leyes de Nusueri". Agregan una sección al final, detallando todo lo que saben de Tevfocpu, a quien le han dado el sobrenombre de Madogis (dios malvado). Hay muchas historias de los abuelos y varios tatarabuelos, acerca de los soldados púrpuras oscuros y brillantes; soldados de ese extraño ser. A ellos, les dan el nombre de cilnlumoíts (demonios brillantes). Tratando de animar el ambiente, se empieza a esparcir un rumor: en verdad no hay muerte; simplemente, los animales, flora y ótbermins reviven directamente en el planeta Nusueri, viviendo en paz por toda la eternidad. Esos rumores pasan a ser historias, que al final, llegan a ser una creencia segura.

Llega el año 40 000. Nada ha cambiado en los planetas menores; sin embargo, es todo lo contrario en el hogar de Guírn.

En realidad, los habitantes no estaban tan equivocados… solo erraron en dos detalles: los únicos que reviven en el planeta Nusueri, son los ótbermins; pero no para vivir tranquilamente. Se convierten en soldados y tienen que participar en la batalla contra Tevfocpu; si pierden en medio del combate, fallecen por segunda ocasión y para siempre. Madogis no ha dejado de mandar soldados a Nusueri, durante estos 10 000 años; solo envía a los seres negros y muy pocos cilnlumoíts. Los voucs y los tres Urisds residentes en el planeta luminoso, ayudan activamente en los enfrentamientos; ellos se dan cuenta, que los seres negros, creaciones de Tevfocpu, son en realidad tierra del planeta Écimf, combinada con un poco del polvo negro. Desde el inicio de la guerra, ellos ya habían nombrado a ese humo oscuro como polvo rupmohe (polvo del mal); mientras que a los soldados de piel seca color carbón, reciben el nombre de qumksos (tierra viviente).

Comenzando una nueva táctica, Tevfocpu envía a varios cilnlumoíts y qumksos de incógnitos a los cuatro planetas menores; los disfraza, dándoles la apariencia de un ótbermin común y corriente. No tardan en difundir una forma de pensar diferente, conocida como libre albedrío; impulsados por la seguridad de que pueden tomar decisiones propias, los ótbermins empiezan a investigar los sucesos de alrededor. Mejoran varios aspectos de su vida: los hogares, la agricultura y la ropa. Descubren el procedimiento para elaborar hojas y tinta; pero más importante, descubren el fuego. De los seis idiomas principales, forman otros cientos de miles lenguajes nuevos. Siguiendo el ejemplo de los ótbermins, los animales también cambian su vocabulario; ellos solo emiten sonidos, quitando definitivamente las palabras. Igual a como pasó con los espíritus y esencias, la convivencia de fauna silvestre y habitantes se destruye fácilmente, provocando que los ótbermins actúen más salvajemente y menos racionalmente; aunque ellos dicen que no es cierto. Aseguran que

los animales, dinosaurios, peces y aves, son los salvajes.

2 500 años después, los ótbermins tienen la idea de que ya no requieren de los Urisds o de los báculos. Necesitan agua, comida y oxígeno; nada más. A pesar de que intentan hacerles entrar en razón, los mismos ótbermins expulsan a los gigantes dorados de los planetas, llevándose consigo los bastones Xeyuv. Los ótbermins todavía son fieles a Kijuxe, alabando su nombre la mayoría del día; al parecer él está de acuerdo, ya que no dice nada en contra.

Sin un dirigente "visible", los ótbermins saben que uno de ellos debe tomar el lugar, pero no se pueden decidir por quien; debido a esas diferencias, se crean las primeras comunidades. En unos cuantos meses se expanden, hasta convertirse en naciones con sus gobernantes.

La codicia ayuda en gran manera a inventar un objeto inútil; pero los cilnlumoíts se las ingenian para convencer a los ótbermins que es un objeto valioso: el dinero; cualquier objeto brillante o simples papeles, pasan a ser tesoros y fortunas. Muy pronto, todo gobernante quiere ser "rico"; buscan en cada rincón de su territorio, acumulando joyas y metales brillantes. Esparcida la peste de la codicia, no tardan en renacer dos sentimientos antiguos; los mismos que tomaron control del vóuc Déop, contagiándolo a sus siete amigos, hace miles de años atrás: la envidia y los celos.

El mismo monstruo que Kijuxe quiso alejar de sus hijos, llega a los planetas menores; sabía que iba pasar, pero quería tener la ilusión de que podía evitarlo. Los ótbermins se declaran la guerra entre ellos mismos, intentando saciar su hambre por más riquezas y un ego más grande; inventan miles y miles de herramientas bélicas, entregándolas a sus soldados, encargados de segregar aflicción y destrucción a donde quiera que vayan. Arrasan con ciudades enteras, aniquilando a cualquiera que se cruce en su camino, incluyendo niños y bebés; ni siquiera se salvan los animales de granja. 500 años tarda en llegar la tregua entre los ótbermins; se tardó demasiado, costando las vidas de casi un planeta entero; un quinto de cada uno de los cuatro astros. Muchos claman por el padre omnipotente para que los salve, recibiendo a cambio ánimos.

—Aguanten más tiempo —les dice Kijuxe a todos ellos—. Sigan fieles a mí y nada les faltará.

En los primeros 400 años postreros a la guerra, se demuestra la caridad de Húnem a los ótbermins, ocurriendo milagros casi a diario y salvando a familias enteras de morir; por un tiempo, la felicidad vuelve a ser un predominante en el ambiente.

Tevfocpu no se preocupa, tiene un plan de respaldo; es una suerte, que los cilnlumoíts y qumksos sean inmortales. Los mismos soldados

encubierto, que llegaron a los mundos menores hace siglos deforman la única razón de vivir, naciendo así las religiones; aparecen cientos de miles dioses falsos, que en realidad es el propio Madogis; solo que con nombres diferentes. Con estafas, los cilnlumoíts atraen a los ótbermins para someterse bajo la mano de Tevfocpu; ciegamente, varios aceptan. Al morir, los cuerpos de esos habitantes se elevan al espacio y se convierten en cilnlumoíts, regresando al planeta Écimf.

Lo siguiente en la tabla cronológica del Periodo de la Devastación, es un caos completo, lleno de revoluciones: de las mismas naciones contra sus gobernantes, la revolución industrial y la peor de las tres: la revolución tecnológica. Los ótbermins inventan y fabrican transportes de todos los tipos, para moverse más rápido. Descubren dos elementos "vitales": la electricidad y el petróleo; que en pocos años, son los precursores de un invento, que supera el mismo intelecto de los ótbermins. Ellos lo han nombrado como el nóudsip (el microchip).

Con la nueva llave hacia el futuro, se desbordan posibilidades infinitas de forjar un destino diferente. Desde el principio de la nueva etapa mejoraron su forma de vida; y ahora la han perfeccionad; inclusive pueden visitar a sus similares de otros planetas, gracias a naves espaciales altamente sofisticadas. Juegan a ser dioses, creando lo que ellos llaman "vida". Maquinas que actúan como ellos y pueden hacer trabajos imposibles: los robots y androides; pero ellos los llaman diferente: Itqas-Jisuis {Itkas-Llisuis}. Solo les toma 100 años para hacer ese gran salto de conocimientos y experimentos. La dominación espacial ya es un hecho; añadiendo que los Itqas-Jisuis viven entre sus creadores, caminando en las calles. Los ótbermins pasan los próximos milenios, extendiéndose por todo el territorio disponible; provocando que la sobrepoblación aumente drásticamente.

Las historias del libro "Las leyes de Nusueri", nunca han dejado de producirse, usando cualquier medio; ya sea impreso o electrónico. Esos relatos, pasan a ser historias de fantasía o mitos de los antiguos pobladores.

Pero, ¿qué hay de la guerra entre las dos deidades? ¿Ya terminó? La respuesta es una negación absoluta: ambas facciones siguen enfrentándose enérgicamente.

Hay viajes interestelares; ¿los ótbermins no los pueden ver? Ya no, sus ojos han perdido esa capacidad, al igual que sus oídos: ya no los pueden escuchar.

Solo los pocos fieles de Kijuxe que aún permanecen en pie, creen que todavía pueden hacerlo; interpretan cualquier fenómeno como una señal

del dios luminoso.

Nada cambia en seis milenios y cien años… hasta un año después.

Se ha acabado el territorio para expandirse, además de que las materias primas ya empiezan a escasear. Animales, aves y dinosaurios únicamente se pueden apreciar en zoológicos; no queda ni un solo pez en ningún lado, vivo o muerto. Hay muy pocos árboles en la intemperie; la mayoría de ellos se ubican debajo de la tierra, propiedad de grandes empresas que reparten oxígeno gratuitamente. Las acciones financieras se van colapsando poco a poco. Religiones diferentes dicen tener la solución, atrayendo a los ingenuos; relegando hasta el final la verdadera salvación: la fe hacia Kijuxe.

"¿Qué pasó con la promesa que nos diste?", le preguntan los ótbermins muy angustiados; "¿acaso ya te olvidaste de nosotros?".

Húnem por fin responde.

—Nunca lo haré —Le dice a cada uno—. Pero todavía no es el momento; Sigan confiando en mí, y eso les salvará la vida venidera.

Juran hacerlo de corazón, esperando el momento justo.

La situación se vuelve insostenible. El oxígeno ya no es gratis, teniendo que pagar mucho por él. Después de milenios engañados, los ótbermins se dan cuenta de la verdad del dinero.

Antes de que regrese una pesadilla andante, ocurre el arrebato de los 50 000; esa cantidad de ótbermins, fieles a Kijuxe, desaparecen en un segundo en medio de un sonido estridente. Días después de este hecho, empiezan las guerras por las materias primas; especialmente por el elemento más urgente y necesario: el agua. Estallan guerras por todos lados: ótbermins contra ótbermins o contra Itqas-Jisuis; además de religiones contra religiones. La fauna silvestre restante trata de retomar sus territorios, pero es asesinada completamente.

Por estos días, todos los ótbermins despiertan de un letargo muy, muy extenso. Recuperan esa visión perdida, permitiéndoles ver a los dioses principales; y sobre todo a sus soldados. En medio de la guerra, los cilnlumoíts y qumksos revelan su verdadera identidad; ganando las batallas fácilmente y dominando los cuatro planetas. Ahora, los ótbermins tienen que adorar a Tevfocpu por la fuerza; si no lo hacen, el castigo es la muerte; unas cuantas familias prefieren ese destino, antes de traicionar a Húnem.

Los astros Píceyuv, Áfpmirl, Cemid y Nokne, se convierten en criaderos de

cilnlumoíts, durante 1 500 años.

Con todas sus creaciones en las garras de Madogis, Guírn ya tuvo suficiente. Ayudado por los doce voucs y los siete Urisds, destruye todos los planetas, estrellas y nebulosas, junto con los seres malignos que ahí vivían.

Hasta el último, dejan al planeta Écimf. Tratan de hacerlo añicos, pero no pueden. Está tan saturado con polvo rupmohe, que ya es propiedad del dios Tevfocpu; de hecho, ya le cambió el nombre a su hogar, que ahora es conocido como Omdípmuc (territorio corrompido).

Capítulo 5

Periodo del Cambio (¿? ¿Años?)

Nuevamente, el tiempo ya no puede medirse; ya que ahora solo hay dos planetas en medio de la nada; en uno siempre es de día, mientras que en el otro siempre es de noche. Ya no hay seres inocentes en el campo de batalla, lo que significa que ya no hay necesidad de ataques constantes y lentos.

Ambos dioses ordenan un ataque frontal con una gran parte de sus ejércitos; los mismos Húnem y Madogis dirigen a los soldados. Ellos se enfrascan en una pelea pareja, intercambiando golpes todo el tiempo; usan armas de diferentes estilos, pero rara vez atinan con sus movimientos. Cuando ya están muy cansados, sus soldados les ayudan para regresar a Nusueri o a Omdípmuc.

Esta rutina se repite en millonésimas ocasiones.

Desafortunadamente a Tevfocpu se le están terminando los cilnlumoíts, que son mucho más fuertes que los qumksos, y ya no tiene criaderos para una producción continua. Al final, decide enviar únicamente a los qumksos al campo de batalla.

La guerra termina siendo monótona y aburrida.

Tratando de cambiar la situación, Madogis intenta crear un nuevo mundo; sabe que no tiene el poder suficiente, pero ya está harto de la situación. Apenas si logra terminar tres cuartas partes; se cansa demasiado y decide abandonar el proyecto. Kijuxe se da cuenta y decide terminar el trabajo, con ayuda de los doce voucs, creando el planeta Erpímnev, de 500 000 km de diámetro.

Capítulo 6

Época de la gran confrontación (3304 años)

Empieza una nueva era, llamada Época de la Gran Confrontación (E. G. C). Los 50 000 fieles que fueron rescatados antes de acabar el periodo de la devastación, son llamados por Húnem; ellos estaban escondidos adentro de una cueva gigante, ubicada en la cadena montañosa de Íixcad. Él los lleva en medio de la ciudad, junto con un tísegop llamado Quífvoc {Quífoc}.

—Bienvenidos a mi humilde hogar —les dice Kijuxe muy feliz—. Antes de que todo fuera un caos, recuerdo que cambiaron una sección de mi libro y añadieron una sección nueva al final; quiero que un grupo de cinco, ayude a Quífvoc a detallar esas ediciones que hicieron.

—Sí señor —responden ellos.

—En cuanto los demás, les exijo que ayuden a los éphimits en su trabajo. No quiero a holgazanes que únicamente duerman o descansen; solo podrán hacerlo cuando yo se los permita, y yo mismo los despertaré. Solo tendrán el privilegio de comer de las plantas y frutos; agua hay de sobra.

—Sí, su majestad —responden los ótbermins, no muy contentos.

—Tardaré en preparar su nuevo hogar. Necesito que se mantengan ocupados.

Entre que sus hijos trabajan, Guírn solicita la ayuda de los espíritus y esencias, ordenándoles cambiar totalmente el panorama de Erpímnev. Madogis no tiene ningún inconveniente, en que su némesis se encargue del planeta que él formó; necesita recuperar fuerzas. Para entretenerse, empieza a leer el libro de “Sabiduría perfecta”.

En el año 70 (E. G. C) el astro está listo.

Kijuxe esparce a los ótbermins y unas cuantas familias de la fauna, encargándoles poblar el planeta. Gracias a los conocimientos adquiridos en el periodo pasado, los ótbermins avanzan velozmente (tecnológicamente hablando); pero más conscientes de su entorno. Para el año 1000, ya se había llegado a un equilibrio aceptable para Kijuxe. Itqas-Jisuis y ótbermins, coexisten pacíficamente con la naturaleza y la fauna.

Recuperadas todas sus fuerzas, Madogis envía a los pocos cilnlumoíts que le quedan hacia Erpímnev; los acompañan un grupo de qumksos. Igual que la vez pasada, los soldados engañan a los ótbermins con muchos

dioses falsos; para mala suerte de ellos, la misma treta rara vez funciona dos veces con la misma víctima. Varios ótbermins se las ingenian para combatir fuego contra fuego; ayudados por los primeros capítulos de "Las leyes de Nusueri", explican que aquella infinidad de dioses son el mismísimo Kijuxe. Descubierta la trampa, los cilnlumoíts (que están disfrazados de ótbermins) no dan más vueltas al asunto; confiesan que Tevfocpu también puede cambiar de voz y forma, pero que la vida con él es mejor.

El planeta se divide en dos: fieles de Kijuxe y seguidores de Tevfocpu. Una guerra sin frenos se inicia; pero en esta ocasión, las dos facciones reciben apoyo de sus generales supremos, desde Nusueri y Omdípmuc. Reciben refuerzos todo el día y parte de la noche.

En el año 1 500, se pide una tregua indefinida en el astro solitario; ambos bandos ya controlan ciertos territorios, apareciendo los primeros países. Húnem y Madogis aceptan la tregua, reteniendo los pelotones de reserva en sus mundos.

En el año 2000, varios ótbermins sufren una evolución, debido a la fe en sus dioses; ellos pasan a ser epsuolhimfs {epsuolimfs} y coeflhóms {coeflóms}; profetas de Kijuxe y vasallos de Tevfocpu respectivamente. Ellos pueden comunicarse sin problemas, claramente y a cualquier hora con su dios poderoso; son los dirigentes de los ejércitos en Erpímnev. La paz dura 800 años hasta que se reinicia la guerra, que dura otros 504 años; por esas fechas, Madogis ha terminado de leer el libro prohibido, aburriéndose muy pronto.

Aunque todos los coeflhóms están en contra de la decisión de su gran líder, no tienen otra opción más que obedecer; dan las instrucciones a los demás soldados seguidores de Tevfocpu, rindiéndose completamente.

Extrañado y confundido, Kijuxe no sabe qué hacer; mientras planea una estrategia en su palacio de Nusueri, escucha a su némesis; quien se encuentra en el reino de Omdípmuc.

—Sabes… esto ya es tedioso y ya no es divertido. Tus voucs pueden crear vida hasta el infinito y yo también.

—Tus creaciones carecen de vida; son marionetas huecas.

—Tal vez, tal vez; pero lo que quiero decir, es que podemos seguir atorados, siendo espectadores de la destrucción mutua de nuestros juguetes, y seguir así toda la eternidad; dudo mucho que tú sí lo estés disfrutando.

Guírn se queda meditando por unos momentos.

—Mira —sigue hablando Madogis—, te propongo una opción satisfactoria para ambos. Desde que enviaste a tus hormigas a…

—Se llaman ótbermins —lo interrumpe Húnem.

—Como sea, como sea —dice Tevfocpu, sin importarle la información—; ellos pudieron llegar a una armonía pacífica con los animales y la naturaleza. ¿Por qué nosotros no podemos hacerlo? Espera… Sí lo logramos. Recuerda esa tregua de 800 años.

—Lo que intentas decirme, es que hagamos las paces y dejemos la guerra a un lado —supone Kijuxe.

—¿Aceptas la proposición? O seguimos perdiendo el tiempo el resto de nuestras existencias.

—Déjame pensarlo —comenta Kijuxe.

Los habitantes de Erpímnev esperan muy expectantes por alguna noticia. Al día siguiente se da el aviso; Húnem y Madogis han acordado una tregua definitiva. La noticia alegra a los habitantes de los mundos superiores, pero los ótbermins del astro menor no piensan igual; desaprueban la decisión de sus líderes.

Ambos dioses deciden hacerlo de la forma antigua: con un trozo de papel y un bolígrafo. Se firmarán tres tratados; uno en cada planeta. El primero será en Erpímnev.

Muchos tísegops festejan por el próximo acontecimiento; algunos están tan emocionados, que piden ir al planeta vecino para firmar en nombre de su rey; en especial, hay tres seres que constantemente le ruegan a Kijuxe permitirles ese privilegio. Ellos son: Bíxyab y Zegnmari (dos tísegops femeninas), junto con Quífvoc; insisten tanto, que al final Húnem les da permiso para hacerlo. Son los únicos tísegops que irán a Erpímnev; todos los éphimits se quedan en Nusueri.

Entre tanto, Guírn le avisa a su homólogo en Omdípmuc de una condición importante: tiene que sacar a sus cilnlumoíts y qumksos del planeta Erpímnev. Madogis acepta y cumple su palabra; mientras que los soldados oscuros se retiran, Kijuxe envía a los tres representantes a Erpímnev. Tienen que realizar un sacrificio, para que Guírn les dé permiso para firmar la tregua; sus cuerpos físicos tienen que sufrir los mismos cambios de los ótbermins: se vuelven mortales, y por ende necesitan comida, agua y aire para sobrevivir.

Para que lleguen sanos y salvos a su destino, Kijuxe les provee de una burbuja protectora, que les da oxígeno constante; igual a como lo hizo con los ótbermins y animales. Ya todos están listos, excepto los dos generales supremos; necesitan de unos cuantos días más. Al tener tiempo libre, los tres tísegops deambulan por el astro Erpímnev; hablan con los seguidores de Tevfocpu, tratando de que vuelvan a ver hacia Kijuxe. Uno que otro ótbermin se arrepiente de su forma de vivir, buscando de Húnem una vez más.

Seis días, es lo que tardan ambos dioses en estar preparados.

Tevfocpu invita a Kijuxe para observar el evento, justo arriba del gran planeta; pero Húnem rechaza la idea. En lugar de eso, sugiere enviarse simultáneamente un enorme grupo de delegados, para poder festejar la fecha especial. Sin ningún inconveniente, Madogis selecciona a millones de cilnlumoíts; por parte de Guírn, serán ótbermins guerreros los que se presentarán en Omdípmuc.

El punto neurálgico en Erpímnev se llama Ógtep, es una extensa pradera café claro, rodeada de colinas pequeñas. En medio del paisaje, epsuolhimfs y coeflhóms disponen una mesa cuadrada, junto con una hoja de papel y un bolígrafo al lado; colocan un par de pequeños bloques de metal encima del tratado, para evitar que salga volando. Apenas es mediodía. Un gran ejército de cada bando se aproxima al mueble, hasta que los dos contingentes quedan frente a frente, separados por un par de metros y un poco más.

Tevfocpu y Húnem esperan ansiosos por la hora de celebrar.

Los delegados de Kijuxe se encuentran entre cilnlumoíts y qumksos, justo al lado del trono de Tevfocpu en el centro del planeta. La ciudad entera de Siopu Dimítvoem, le da la bienvenida a los soldados púrpuras; cada calle y cada casa alberga a más de uno de esos seres. Al acercarse la paz, ellos actúan muy amables y con cortesía.

De regreso a Erpímnev, los ejércitos esperan pacientemente, al tanto que los tres tísegops se mueven entre los ótbermins de su bando. Adentro del territorio enemigo, dos coeflhóms se apresuran a llegar al mueble de madera; los cinco representantes llegan al mismo tiempo, estrechando manos para saludarse. Los primeros en firmar son los seguidores de Tevfocpu, revisando antes el tratado. Le ceden el turno a los tísegops, quienes leen en voz baja el papel; con todo en orden, firman en nombre de Kijuxe.

Varios ótbermins que se ubican en la primera fila, aplauden tranquilamente; prontamente, esos aplausos se van esparciendo por ambos regimientos; para terminar de oficializar la ocasión, tísegops y coeflhóms se dan otro apretón de manos. Extrañamente… del lado de los

seguidores de Tevfocpu, están más contentos que los otros; festejando vigorosamente.

Uno de los vasallos de Madogis se acerca con Quífvoc, diciéndole al oído.

—De verdad que son unos imbéciles por confiar tan ciegamente.

Acto seguido, lo agarra de las ropas y lo empuja hacia los soldados enemigos; al instante siguiente, ayuda a su compañero con las otras dos tísegops, para aventarlas en la misma dirección; rápidamente, los tres personajes son jalados hasta en medio de todo el ejército.

Entre tanto, el mismo coeflhom que traicionó a Quífvoc, toma el tratado y lo muestra a los fieles a Kijuxe.

—¡El tratado se cancela! ¡Nunca nos rendiremos! —grita al mismo tiempo que rompe la hoja en muchos pedazos.

Se escuchan órdenes de ataque por todos lados, iniciando con la batalla. Los aliados tratan de salvar a los tres representantes, pero no pueden llegar a ellos; pronto, los tres tísegops son torturados brevemente, para luego ser asesinados con brutalidad.

En Omdípmuc, los ótbermins esperan noticias, hasta que los cilnlumoíts y qumksos los atacan por la espalda, eliminándolos sin problema alguno.

Kijuxe mira como mueren sus tres hijos propios. No reacciona de ninguna manera; puede ser que esté muy afectado. Olvida a sus demás tísegops de la ciudad, quedando indefensos ante los cilnlumoíts.

En una calle, un ser púrpura se abalanza en contra de un niño, empuñando una espada corta y un escudo; ambos de color negro, apareciendo de la nada.

¿Cómo Kijuxe pudo confiar en el dios del mal? ¿En su némesis?

Ahora, sus propios hijos pagarán por su error… Por fortuna, no pasa eso.

A varios centímetros de sus víctimas, los cilnlumoíts se detienen, debido a una fuerte luz que empiezan a emitir todos los tísegops. Quedan cegados por segundos; tiempo que tarda la luz en irse. Cuando recuperan la vista, lamentan mucho haber ido a ese planeta traicionero.

Cada uno de los habitantes ha cambiado su ropa de tela por una armadura completa, desde los pies hasta la cabeza; las protecciones están hechas de un metal dorado. Los tísegops de edad infantil han crecido hasta la adultez, y los ancianos rejuvenecen a la misma edad (veinticuatro años humanos). Alzan los brazos al aire, invocando el nombre de Kijuxe.

Al instante siguiente, el mismo brillo de antes regresa por un par de segundos; pero en esta ocasión, solo proviene de sus manos. Esa luz se transforma en una espada larga, empuñando una en cada mano. El acero de las espadas es gris claro, lleno de miles de diminutos brillos blancos, mientras que las empuñaduras son gris oscuro; el acero es conocido como éqmev común; que es en realidad ásnerm plateado, recubierto con una capa de luz yaerp. Metal 100 veces más fuerte que el ásnerm puro.

Sorprendidos, los cilnlumoíts se quedan en su lugar, esperando las órdenes de Tevfocpu; mas él está igual de pasmado, que no puede hablar. Los tísegops reciben la orden y atacan a los intrusos. Los enemigos se tratan de defender, descubriendo que las armaduras son muy resistentes; ya que es ásnerm puro el que traen puesto los tísegops, que es 100 veces más resistente que el ásnerm común.

Resulta que los tísegops, en realidad son los guerreros más poderosos de todo Nusueri: uno solo de ellos, es más fuerte que cuatro Urisds juntos; tres juntos, casi igualan en poder a un vóuc.

Impacientes por ayudar a sus compañeros, los éphimits piden permiso a Húnem para hacerlo; ellos son los segundos mejores soldados. A diferencia de sus semejantes, los éphimits reciben una espada bastarda larga; para protegerse, tienen un escudo triangular. La espada es de éqmev común, mientras que el escudo es de ásnerm puro. Tienen que arriesgar la "piel", porque no llevan armadura de ningún tipo a la hora de pelear; solo sus ropas blancas.

—Pero… ¿quién?, ¿por qué?, ¿cómo?, ¿cuándo? —Es lo que pregunta Madogis al recuperar el habla; luego, le ordena a un soldado—. ¡Tráeme el libro! ¡Rápido!

Tan veloz como puede, el elegido le facilita los escritos de "Sabiduría perfecta"; Tevfocpu toma el libro bruscamente y se dirige a la última hoja, leyendo los últimos párrafos.

"Habiendo transcurrido ocho siglos de tensa paz, la máquina de la guerra volverá a funcionar; distribuyendo sufrimiento, cansancio y dolor por otras cincuenta décadas y cuatro años.

Por esos días, el jefe supremo de las huestes negras se cansará, y maquilará un plan para poder usurpar mis dominios.

Nos contactará, asegurando que él es el portador de la armonía y la tranquilidad, ofreciéndonos días de sosiego y paz.

Yo ya estaré por flaquear, y ya no podré soportar ver a los seres vivos bajo el yugo de la depravación maligna; en especial mis hijos, tanto los adoptivos, como los propios.

Lo mejor será rendirnos; hacerle creer a Tevfocpu que hemos caído en su trampa, para luego dejar que gane el conflicto.

Es lo mejor para todos nosotros y ellos; me duele tanto tomar esta decisión.

Kijuxe ha hablado.

Ghemun".*

Así se acaba el libro. No hay nada más escrito.

—No entiendo. No entiendo —Tevfocpu repite constantemente esas dos palabras, hasta que escucha algo alrededor.

Una cucharada de su propia medicina. La carcajada de Húnem se oye por todos lados.

—¡Jajajajaja! ¡Jijijijiji! ¡Jajajajaja!

—¿Qué pasó?, ¿qué pasó?, ¿qué pasó? —pregunta Madogis, cada vez más confundido.

—¡Caíste! ¡De verdad caíste! ¡Jejejejeje! ¡Jajajajaja!

—¡¿En dónde?! ¡¿En dónde caí?! ¡Explícate! —exige Tevfocpu.

—Espera unos momentos —responde Kijuxe todavía con el ataque de risa—, falta un asunto pendiente.

—¿Asunto pendiente?, ¿cuál asunto pendiente? —indaga Madogis.

Usando todo su poder, Húnem destruye completamente el planeta Erpímnev, junto con todos los ótbermins que ahí habitaban.

En un solo segundo el astro desaparece.

*Ghemun = Adiós.

Capítulo 7

Periodo de la manifestación (¿? ¿Años?)

Otra vez. Dos mundos en medio de la nada.

Madogis queda boquiabierto, mientras que el último cilnlumoit es aniquilado en el planeta Nusueri; tísegops y éphimits celebran en grande por la victoria.

—Pero… pero… yo… tú… ellos… nosotros… ustedes… —balbucea el dios serpiente.

—Eres el señor de las estafas y engaños, ¿y no te diste cuenta? —comenta Kijuxe ya calmado, pero muy sonriente.

Le toma un breve instante a Tevfocpu entenderlo todo.

—¡Eres un… —expresa Madogis muy furioso.

—Cuando quieras empezamos con la guerra —comenta tranquilamente Húnem—. Me tengo que retirar; tengo trabajo que hacer.

—¡Bastardoooo! —grita Tevfocpu, para después ordenarles a sus soldados atacar Nusueri.

Por su parte, Guírn les a exige a todos los tísegops, éphimits, a los doce voucs, a los 7 Urisds y a los espíritus de los árboles moverse por los confines de Nusueri, salvando a la fauna y a los espíritus florales de los ataques enemigos; a los tres últimos grupos, les provee de energía yaerp para enfrentar las amenazas.

Madogis está tan enojado, que prefiere salir a la superficie para hacer su berrinche; golpea y aplasta las montañas, una y otra vez.

Kijuxe flota tranquilamente hacia Siopu Dimítvoem, completamente abandonada; él se encontraba afuera de la misma, al lado de la muralla. A poco menos de un kilómetro cerca de su casa, Húnem se encoge de tamaño, hasta llegar a los tres metros, empezando a caminar por las calles vacías. Instantes después, los epsuolhimfs que murieron en Erpímnev, reviven al lado de su rey omnipotente, empezando a andar junto con él; solo unos cuantos, mientras que los demás caminan atrás. En total, son 150 seres.

—Realizaron un excelente trabajo —los felicita Kijuxe.

—Fue muy fácil seguir sus órdenes: advertirles a nuestros hermanos de los peligros y bendiciones que llegarían —comenta uno.

—Cuando llegaron sus hijas e hijo fue más fácil que lo aceptarán de nueva cuenta a usted en sus vidas, dejando atrás a ese demonio —comenta otro, preguntando al final—; pero, ¿no debió de salvar a unos cuantos más?

—Salvé a los que tenía que salvar; ni uno más, ni uno menos —asegura confiadamente Húnem.

Llegando a su casa abre las puertas, dejando salir a doce familias ótbermins de diferentes estirpes, de cinco integrantes cada una: los dos padres y tres hijos. Seis de esas familias vivieron durante el periodo de la devastación; después del arrebato de los 50 000 mil, se negaron a venerar a Tevfocpu, siguiendo fieles a Kijuxe. Las otras seis eran seguidores de Tevfocpu: decidieron abandonar a Madogis y regresar con Húnem, después de que los tísegops Quífvoc, Bíxyab y Zegnmari hablaran con ellos. Todos revivieron hace poco y mantienen las edades que tenían al morir.

—Les doy la bienvenida a Nusueri; mi hogar y ahora es el suyo también —dice Kijuxe—. Lo que quiero que hagan en estos momentos, es que busquen un lugar ideal para establecerse y construyan una ciudad ahí; inmediatamente después, comiencen a generar nuevos frutos y crezcan en descendencia. Los epsuolhimfs aquí presentes, les ayudarán con las labores pesadas.

—Lo haremos inmediatamente —responden las familias conjuntamente.

Después de mucho buscar, hallan el lugar perfecto a 435 km en dirección Háur de Siopu Dimítvoem. Poco a poco se construye una ciudad, que los ótbermins nombran Kinrsátemip Exrsap {Kinsátemip Exsap} (hogar santo). Pasadas cinco generaciones, la ciudad ya ha crecido en gran medida tanto en dimensiones como de pobladores; recibiendo ayuda constante de los epsuolhimfs y de vez en cuando de Kijuxe.

Como siempre, Madogis se ha aburrido, cancelando las incursiones bélicas contra Nusueri; piensa todo el tiempo en una nueva táctica.

Momentos después de que nace el primer hijo de la octava generación de ótbermins, Húnem los visita.

—Queridos hijos —les habla a todos los presentes—, les vengo a dar noticias alentadoras. Hay una posibilidad de que puedan regresar a la vida de antaño—. Los ótbermins se ponen muy felices por la noticia—. Pero antes, quiero dar dos noticias importantes. Cuando robaron el libro prohibido, dos hijos míos se sacrificaron, tratando de recuperar los escritos; luego, dos hijas y un hijo, también míos, fueron al antiguo hogar

de ustedes. Sabían que Tevfocpu nos iba a traicionar, y sabían que serían asesinados por los ótbermins infieles; yo quería elegir a otros, pero ellos anhelaban y estaban dispuestos a hacer el sacrificio.

Hay un breve tiempo de silencio.

—Lo primero que tienen que hacer, para recuperar los privilegios que les han quitado, es reconocer y aceptar de corazón, el sacrificio que hicieron mis cinco hijos para salvarlos a ustedes.

Todos los ótbermins cierran los ojos y agachan la cabeza, dando las gracias por la oportunidad otorgada por los tres tísegops y los dos éphimits, quienes nunca perdieron la esperanza en ellos.

Kijuxe sigue dando las instrucciones.

—Ahora los llevaremos a la orilla del lago Mérnapl —dice él, para después llamar a todos sus hijos.

Atendiendo el llamado, los tísegops y éphimits llegan al lugar. Cargan en sus brazos a todos los habitantes de Kinrsátemip Exrsap; a los ancianos y niños con más delicadeza. Ya arribando al lugar, los habitantes se separan: jóvenes y mayores de edad son llevados al lago; mientras que el destino de los niños y ancianos es el rio Ofve, en medio de la ciudad

Los que llegaron a Mérnapl, reciben las siguientes indicaciones.

—Báñense tres veces en estas aguas. Métanse hasta la cintura y sumérjanse completamente; háganlo tres veces, dejando pasar unos momentos antes de sumergirse nuevamente.

Al tanto que hacen el ritual especial, los éphimits bañan a los ancianos y niños en las orillas de Ofve; ayudando con telas, tísegops y sirvientes secan los cuerpos de los ótbermins, dándoles ropa nueva totalmente blanca. La siguiente parada, es el palacio de Húnem, donde hay una última orden que tienen que cumplir.

—Den cinco vueltas, alrededor de mi casa; solo caminen, no corran. Alaben mi nombre todo el tiempo; luego, entren todos en ella.

Al igual que la vez anterior, los habitantes se dividen: los ancianos y niños ótbermins entran directamente con Húnem, al tanto que los demás empiezan su largo recorrido alrededor del edificio. Tardan poco en salir los que han entrado con el dios de Nusueri; tendrán que esperar por sus hijos, madres y hermanos. Los éphimits les cuidan, mientras les dan alojamiento en la ciudad. Tiempo después, terminando de dar la última vuelta, los ótbermins restantes entran a la casa de Guírn. Después de una breve plática con Húnem y sin más tareas por realizar, los tísegops y

éphimits vuelven a la ciudad Kinrsátemip Exrsap, cargando con todos los habitantes de ese lugar; poco después llega Kijuxe, muy emocionado.

—¡Felicidades! —exclama él muy feliz—. ¡Han recuperado la vida eterna! ¡Renacerán cuando su armadura llegue al final de su vida útil! ¡La muerte se ha marchado para siempre! ¡Ya no tienen la necesidad de comer, beber y menos respirar! ¡Pueden deambular a su antojo en su nuevo hogar! ¡Bienvenidos!

Los ótbermins están tan contentos que quieren festejar en grande. A Guírn se le ocurre una idea; invita a todos, absolutamente a todos los habitantes: animales, dioses y espíritus de la naturaleza. La gran celebración que atrajo a Guírn al planeta, en el inicio de los tiempos, se repite; la extensa muchedumbre, danza y baila con bastantes energías.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

—¡¿Qué?! —pregunta Tevfocpu, enojado, sentado en su trono—. ¡¿Volvieron a ser inmortales?! ¡¿Cómo?!

—Tal parece, Kijuxe les limpió el polvo rupmohe que tenían en su interior —comenta un coeflhom—; además, han reconocido a Kijuxe como su verdadero dios.

Furioso, Tevfocpu sube a la superficie de Omdípmuc; concentra mucha de su energía, creando dos nuevos metales: el íbqul y el ídsue. Tritura esos metales hasta convertirlos en polvo, los combina con tierra y polvo rupmohe; obteniendo así una versión mejorada de los qumksos. Toda su piel brilla, debido a los metales presentes en ellos, dando la ilusión de que están llenos de escamas.

También ayuda a los cilnlumoíts que le quedan, proveyéndoles de armaduras completas, hechas con esos metales combinados. Serían inservibles en contra de las espadas yaérps; pero añadiendo el polvo rupmohe, ya son más resistentes. Muchas armas nuevas son entregadas, con más polvo negro y más filosas.

—¡Hasta aquí llegó el reinado de Kijuxe! —grita Madogis, para luego emprender un ataque directo al planeta Nusueri.

Lo acompañan todos sus cilnlumoíts, los dos tipos de qumksos y bastantes coeflhóms; sobrevivientes de la época de la gran confrontación, que se

mudaron a Omdípmuc antes de que el planeta Erpímnev fuera destruido.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

Interrumpiendo el festejo, Húnem pide silencio, percatándose que Tevfocpu se acerca.

—¡Quiero que destruyan a todos los ótbermins del planeta!, ¡absolutamente a todos ellos! —ordena el dios Madogis a sus soldados—. ¡No les presten atención a los demás! ¡Solo enfóquense en esas miserables formas de vida!

Kijuxe escucha las órdenes, tomando las acciones necesarias y ordenándole a sus hijos.

—¡Tísegops y éphimits!, ¡protejan a los ótbermins!

Preparándose para el combate, los habitantes invocan sus armaduras y armas, mientras que los sirvientes preparan sus escudos y espadas. Refugiándose apresuradamente los ótbermins se esconden en sus casas, al tanto que la fauna y los espíritus de la naturaleza se alejan del campo de batalla.

Atravesando las nubes arriba de ellos aparece el ejército invasor; todos los defensores esperan, sin separarse de las casas de la ciudad. Planeando arrasar con la urbe de una vez por todas, Madogis se dirige directamente al centro de Kinrsátemip Exrsap; sobrepasa a sus soldados, avanzando velozmente. Antes de dar un golpe demoledor, Kijuxe salta y lo empuja lejos.

Muy pronto se inician las primeras confrontaciones en las calles de la ciudad. Cilnlumoíts y qumksos tratan de acatar las órdenes de su líder, pero ellos quieren venganza por la derrota anterior. Las mejoras recientes dificultan a los tísegops y éphimits acabar con los enemigos; por fin, han encontrado a un oponente digno de su fuerza y poder.

Los coeflhóms crean a seres enormes, compuestos enteramente de polvo rupmohe, ya sea una bestia desconocida o gigantes con forma humana; ellos se encargarán de los Urisds. Ayudando a los seres gigantes dorados, están los epsuolhimfs con sus avspauns (seres compuestos de tierra blanca).

Por otro lado, Kijuxe y Tevfocpu ya tenían rato de estar enfrascados en una pelea; Kijuxe usa una espada a dos manos, al tanto que su némesis

cambia de armas constantemente. Los doce Ócneims tratan de ayudar a su realeza; Tevfocpu reacciona rápido, creando a la misma cantidad de seres. Además de la tierra y polvo rupmohe, también están compuestos de los minerales de alrededor; en especial, el vetqui y el bésnum.

Con un oponente para cada quien, la guerra se desarrolla salvajemente. Sin poder ir a otro lugar, los ótbermins quedan en medio del conflicto; de resguardan en las esquinas de sus hogares, esperando que el horror termine pronto.

Pudieron ser minutos o pudieron ser muchos milenios; mas, la batalla de Exrsap es la más recordada en "Las memorias de Nusueri". Las bajas han sido igualmente proporcionales de ambos bandos y la mayoría ya están cansados.

—Tal parece… que yo… he ganado en esta ocasión —dice Tevfocpu, mientras recupera el aliento.

Kijuxe, igual de cansado, le responde.

—Sabes… ahora me doy cuenta… que tienes mucha razón… Jejejejeje.

—¿La tengo?; pero, ¿qué es lo gracioso? —inquiere Madogis, recuperando las energías.

—Los juegos son más divertidos, si uno mismo pone las reglas —responde Húnem con una gran sonrisa.

—¡Ay no! —expresa Tevfocpu muy desanimado.

Usando un mínimo de su poder, Húnem abre las puertas de su palacio.

—¡Pongan en marcha el plan! —grita Kijuxe.

—¡Sí señor! —contestan cinco voces distintas.

Cinco soldados salen de la casa de Guírn; cuatro traen cargando los báculos Xeyuv que sobrevivieron en el periodo de la devastación. Llegando a la ciudad Kinrsátemip Exrsap, los entierran profundamente en cuatro lugares diferentes, formando el patrón de un gran cuadrado. De un instante al otro, la energía yaerp inagotable aumenta aceleradamente.

Haciendo el esfuerzo final, Madogis corre hacia la ciudad de los ótbermins para tratar de destruirla. A metros antes de que llegue, el grupo de cinco se eleva en el centro exacto entre los cuatro bastones dorados. Una luz blanca sale proyectada de cada instrumento especial, dirigiéndose a los cinco seres en el cielo; momentos después, la energía yaerp sale proyectada hacía el dios oscuro. Madogis recibe un golpe fuertísimo en el

pecho, haciéndolo rodar muchos kilómetros atrás; luego, la luz yaerp se expande más allá del campo de batalla, restaurando las fuerzas de los aliados y dañando a los invasores.

Los cinco seres bajan al suelo, reuniéndose con sus nuevas tropas bajo su cargo; muy felices, los soldados reciben a sus hermanos y hermanas.

Los cinco héroes son los valientes que se sacrificaron por los ótbermins. Acaban de renacer; ganándose el rango de capitanes y capitanas de los tísegops y éphimits; ahora portan armaduras brillantes. Las de Kobedap y Ócnum son de ásnerm dorado puro, mientras que las de Bíxyab, Zegnmari y Quífvoc son de Éqmev puro; todas sus espadas y sus dos escudos (de Kobedap y Ócnum), están forjados con el mismo metal, que es cincuenta veces más filoso y fuerte que el Éqmev común. Su fuerza también ha aumentado, triplicando el poder de un tísegop y un éphimit cualquiera.

Tevfocpu sigue tumbado en el suelo, sufriendo fuertes dolores; Kijuxe se le acerca, quedándose parado junto a él, observándolo tranquilamente.

—¿Te rindes? —pregunta Húnem.

—¿Qué vas a hacer si no lo hago? ¿Destruirme? —responde Madogis, molesto, apretando los ojos y dientes del dolor.

—No, no puedo hacer eso —contesta Guírn serenamente—. Simplemente te aporrearé hasta sacarte de mis tierras.

—¡Es lo mismo! ¿No te das cuenta? —refunfuña su némesis, tratando de levantarse.

—No. No es lo mismo. Déjame mostrarte —comenta Kijuxe, para luego desaparecer.

Viaja en un segundo hasta el árbol Lapqú; se eleva por el aire, revisando todo el árbol y diciendo en su pensamiento.

«Demasiado pequeña, muy larga, demasiado gruesa, muy delgada. ¡Ajá! ¡Esta es perfecta!».

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

Entre tanto, Madogis apenas ha logrado levantarse, pero le va a costar trabajo mantenerse en pie. Observa como su ejército empieza a ser derrotado: los voucs ya están por destruir a los gigantes negros por

completo. El equipo de epsuolhimfs y urisds, ya tienen controlados a los coeflhóms, quienes empiezan a escapar hacia el espacio. Siguiendo fieles a su dueño, los cilnlumoíts y qumksos siguen peleando, aunque saben que tienen las de perder; no se irán sin su general.

Haciendo un último esfuerzo, Tevfocpu corre a la ciudad de los ótbermins.

«Los voy a destruir con mis propias manos y pies», se dice él mismo.

De la nada, recibe un fuerte golpe en la cara, del lado izquierdo; por segunda ocasión sale rodando por el suelo.

—¡¿Qué demonios?! —grita enojado, soportando el dolor y levantándose para ver a su atacante.

Kijuxe ha regresado, sosteniendo una rama del árbol Lapqú con sus dos manos. Le ha quitado las hojas y ha dejado la corteza, obteniendo una porra improvisada de color blanco; en realidad, está impregnada con luz yaerp, pero parece que ha utilizado pintura blanca.

—Te puedes ir por las buenas o… bueno, ya te lo dije —dice Kijuxe con tranquilidad.

—¡¿Es una broma?! ¡Morirás! —responde Madogis.

Se le abalanza, tratando de dar un golpe directo con dos espadas cortas que acaba de invocar; Húnem se hace a un lado, evitando las hojas afiladas; al mismo tiempo, le pone un pie a su adversario, provocando que tropiece y caiga. Tevfocpu ya estaba por levantarse, cuando escucha a Guírn gritar.

—¡Te lo advertí!

Un golpe en la espalda tira completamente a Madogis al suelo; al instante siguiente pone sus manos en la tierra, tratando de levantarse un poco, mas otro golpe en el mismo lugar lo mantiene en el pasto. Cumpliendo su palabra, Kijuxe empieza a aporrear a su adversario en todo el cuerpo; Madogis solo se puede retorcer del dolor; además de gritar todo el tiempo. En un intento por pararse se da la vuelta; mas Húnem no se detiene. La víctima, que antes era el victimario, utiliza sus brazos y piernas para protegerse; momentos después, el dolor es más que insoportable.

—¡Kijuxe! —grita Madogis—. ¡Ay! ¡Espera! ¡Ouch! ¡Ah! ¡No! ¡Espera! ¡Ay! ¡Ay! ¡No más! ¡No más! ¡Aahh! ¡Me rindo! ¡Ouh! ¡Me rindooo!

Cesando la paliza, Húnem se hace a un lado.

—Ya viste que no es lo mismo a que si te hubiera destruido —comenta él.

—Aaahhh, pero te faltó poco —responde el pobre Madogis, levantándose lentamente y con problemas.

Está lleno de moretones; lástima que no se pueden ver. Sus colores son similares a su piel azul oscuro.

—Vete ahora, si no quieres más castigo —ordena Kijuxe seriamente.

Muy lastimado, Madogis llama a los pocos soldados que quedan en pie, dando la señal de retirada; todos los invasores regresan a Omdípmuc.

La paz, tan añorada por Húnem, por fin llega; los habitantes de Nusueri, continúan un corto tiempo con la celebración. Después, Guírn les ordena a los ótbermins expandirse hasta un octavo del planeta; ellos cumplen, fundando muchas ciudades. Kinrsátemip Exrsap se convierte en la segunda capital principal existente en Nusueri. Los cuatro báculos Xeyuv se cambiaron de lugar, pasando a ser monumentos, recordando aquella ocasión que Madogis fue derrotado; ahora están ubicados en las orillas de la ciudad Kinrsátemip Exrsap, indicando los cuatro rumbos laterales, tomando como referencia el centro de la urbe. Los cuatro rumbos son: Hautvi {Jautbi} (Nordeste), Háuri {Jáuri} (Noroeste), Mulitvi (Sudeste) y Mitvi (Suroeste).

En Omdípmuc, Tevfocpu se ha recuperado de la tunda salvaje que le dio Kijuxe. Trata de pensar en la siguiente actividad, pero no sabe qué hacer; una vez más, trata de crear nuevos mundos. Forma tres planetas, relativamente pequeños; él mismo les da un nombre.

Sepnaru: mundo de 40 163 km de circunferencia.

Monsílut: mundo de 45 270 km de circunferencia.

Pérsua Ifpabe: mundo de 44 891 km de circunferencia.

Coloca los tres astros entre Nusueri y Omdípmuc.

Capítulo 8

Época del nuevo comienzo (1290- ¿? años)

Empieza nuevamente el tiempo, ahora conocido como Nuevo Comienzo (E. N. C).

Madogis necesita recuperar fuerzas, descansando durante dos años. Una semana después, Kijuxe crea estrellas, nebulosas, cometas y muchos planetas más. El universo donde se encuentran los hogares de los dos dioses, se llama universo Rómgednar (después del apocalipsis).

Pasa otro año sin novedades.

Un día, mientras descansa en su trono, Tevfocpu escucha a Húnem, quien se encuentra en su palacio en Siopu Dimítvoem.

—Oye, necesito charlar contigo.

—¿Conmigo? ¿Por qué?

—Porque tú eres el líder.

—No tengo tiempo; necesito…

—¿Preparar a tus soldados para iniciar la guerra? —lo interrumpe Kijuxe.

Madogis no dice nada.

—Vamos, podemos hacerlo cualquier otro día; pero hoy necesito platicar.

Sin otra idea mejor, Tevfocpu acepta irse a reunir con su enemigo. Deciden encontrarse en el planeta Sepnaru, que es el planeta a medio camino entre los hogares de ambos dioses; llegando al lugar, Madogis encuentra a Guírn esperándolo pacientemente, mientras se sostiene de una porra larga.

—¡¿Para esto querías verme?!, ¡¿para seguir con la pelea pendiente?! —grita el ser oscuro muy enojado, invocando espadas negras—. ¡Creí que habías dicho que querías hablar!

—En efecto, solo quiero platicar contigo, pero no soy un ingenuo; es mejor venir preparado para evitar inconvenientes —responde Kijuxe seriamente—. Es bueno que hayas cumplido con tu parte.

—Bueno… te creeré por el momento —comenta Tevfocpu, tranquilizándose y desapareciendo las armas—. También me alegro de que no hayas traído

a ninguno de tus soldados.

La reunión privada comienza.

—Sentémonos —invita Kijuxe, haciendo crecer dos montañas altas para utilizarlas a manera de asientos.

Ambos se sientan frente a frente.

—¿De qué quieres hablar? —inquiere Madogis.

—Quiero hacerte una pregunta.

—¿Cuál?

—¿Por qué o para qué creaste estos tres planetas?

Tevfocpu tarda en responder.

—No lo sé. Simplemente estaba aburrido y no sabía en qué entretenerme. ¿Tú por qué has creado más estrellas, asteroides y mundos?

—El paisaje me parecía aburrido y triste con solo tres astros; por eso he coloreado el espacio. ¿No hay una razón que me estés ocultando? —insiste Húnem.

—En serio. Después de la paliza que me diste, mis heridas tardaron en sanar; mientras recuperaba fuerzas y hacía crecer a mi ejército, intenté poner a prueba mis poderes. Ahora sé que puedo formar planetas, aparte de metales y soldados.

—Bravo por ti —exclama Kijuxe, feliz—. Solo tenías que esperar; la primera vez que lo intentaste, fracasaste y lo abandonaste, ¿recuerdas?

—Sí —responde Tevfocpu con una ligera sonrisa.

—Pero, ¿qué uso le ibas a dar a ese planeta en primer lugar?

—Quería un puesto de vigilancia más cercano a tu planeta.

—¿De verdad? —Húnem aparenta sorpresa—; pero lo más seguro no hubiera funcionado, ¿no crees?

—¿No? Yo creo que sí —afirma Tevfocpu muy seguro.

—Estábamos en medio de una guerra; mis soldados pudieron haber detenido a los tuyos antes de llegar a ese mundo. Lo colocaste más cerca

de mis tierras que de las tuyas.

—Para eso son los puestos de vigilancia, tonto. Quería tener un lugar para juntar a mis pelotones y poder coordinar un ataque sincronizado.

—Dime, ¿hasta cuándo me vas a decir las verdaderas razones?

—Ya te las dije —asegura Madogis, pero cada vez se pone más incómodo.

—Entonces, supongo que estos astros también son puestos de vigilancia —dice Kijuxe tranquilamente.

—Creo que es una buena idea.

—¿Y por qué no has mandado a ningún soldado a vigilarlos?

—Creo que se me ha olvidado; en unos momentos los voy a traer.

—Espero que me des tiempo de sacar a unos hijos que he traído. Querían salir de Nusueri por unos momentos; es un grupo de ótbermins. Mira, ahí están —comenta Guírn, señalando atrás de Madogis.

—¿En serio? —expresa Tevfocpu muy feliz, viendo atrás muy emocionado.

Lo único que alcanza a ver, es un panorama de tierra y ni una alma a la vista.

—¡Jajajaja! —se ríe Kijuxe, mientras que su némesis voltea nuevamente, pero con una cara enojada.

—Muy gracioso. Muy gracioso —dice Madogis soportando la broma.

—¡Lo sabía! ¡Lo sabía! —festeja Húnem muy feliz, para luego asegurar calmadamente—. Quieres a mis ótbermins. Estás esperando a que envíe a mis hijos para que se establezcan aquí; igual a como lo hice en Erpímnev. ¿Por qué?

—Me atrapaste —dice Tevfocpu, sonriendo—. Necesito de tus creaciones para fabricar a mis soldados de elite; ustedes los llaman cilnlumoíts.

—No, no y no. La verdad. Quiero escuchar la verdadera razón; ¿por qué quieres que traiga a los ótbermins?

—Para eso mismo los quiero —asegura Tevfocpu, tratando de convencerlo—. Yo no puedo crearlos de la nada; necesito de los ótbermins

para corromperlos y pasen a ser cilnlumoíts.

—Si es eso, entonces déjame facilitarte el trabajo. Te enviaré un grupo de seiscientos mañana por la tarde, y puedes hacer con ellos lo que quieras.

—¡¿Qué?! ¿En serio vas a hacer eso?

—Claro que sí.

Tevfocpu lo piensa unos momentos.

—Es una trampa, ¿verdad? —asegura él muy pensativo.

—¿Por qué lo dices?

—Acabo de recordar que los ótbermins no pueden salir de Nusueri, sin que sus cuerpos sufran los cambios por el polvo rupmohe. Necesitarán oxígeno, agua y comida para sobrevivir; cuando lleguen a mis tierras, ya estarán muertos en segundos.

—No te preocupes; yo me puedo encargar de esos detalles. Puedo enviar a varios espíritus de la flora y esencias del agua para proveerles de esos elementos. Si no quieres que me entrometa en tus dominios, puedo enviarte las almas puras, sin la inservible carcasa de tierra; podrás hacer con ellos lo que quieras, ya que lo importante es la esencia.

—¿Lo juras?

—Lo juro

Madogis lo medita por unos momentos; al final contesta.

—No me convences. Estoy seguro que es una trampa.

—Eso quiere decir que vas a reconocer la verdad.

—¿Cuál verdad?

—Que no tienes el más mínimo interés en mis ótbermins.

—¡¿Qué diantres te pasa hoy?! ¡Estás más tonto que de costumbre! ¡Ya te dije que los necesito para conseguir a mis cilnlumoíts!

—¿Por qué quieres tener a tus cilnlumoíts? —pregunta Kijuxe seriamente—. Cuando invadiste mi planeta, mejoraste en gran manera a tus qumksos, a tal grado que eran igual de poderosos que mis tísegops. Tienes a muchos coeflhóms que también les puedes mejorar sus poderes; no sé porque no lo has hecho. Has inventado unos cuantos minerales

nuevos, los cuales puedes usar para formar soldados nuevos; como los que hiciste aparecer en esa misma ocasión, para enfrentarse a los voucs. No te importa el tamaño de tu ejército o quiénes lo conforman.

—¡¿Cómo qué no?! ¡Los necesito para aniquilarte!

—Aquí me tienes. Si lo que quieres es matarme, hazlo ahora.

En un parpadeo, Tevfocpu se levanta e invoca una espada negra. El bien por fin se ha rendido, dejando ganar al mal. Antes de acabar con su enemigo natural, Tevfocpu detiene la punta de su arma a poca distancia de Guírn.

¿Planeará hacer sufrir un poco al dios luminoso, antes de extinguirlo completamente?

Madogis se queda quieto y con una cara enojada.

—¡Mátame! ¡Hazlo! —ordena Húnem enérgicamente.

—¡Cállate!

Invocando una energía rupmohe, Madogis la dirige hacia el cuerpo de Kijuxe. El dios luminoso sale volando hacia atrás por muchos kilómetros, hasta que impacta contra un gran bloque de piedra; mismo que Tevfocpu ha hecho surgir del suelo. Con tranquilidad Madogis se acerca, solo para escuchar la risa de Guírn.

—¡Jejejejeje!

—¡¿De qué te estás riendo?! —grita el dios serpiente, dándole una fuerte patada a su adversario, creyendo que así se callaría o se quejaría del dolor; en vez de eso, sigue riéndose.

Por más golpes y patadas que Tevfocpu le propine a Kijuxe, este sigue con la cara feliz, e inclusive suelta algunas carcajadas. Exhausto, Tevfocpu se sienta en el suelo, recargado en el bloque de piedra; ha azotado a Húnem en contra del suelo y la roca, pero no ha logrado lo que quería. Guírn se levanta del suelo, acercándose con Madogis.

—Ahora ya estamos a mano —dice él sonriente—. Ouch. Sí que eres fuerte. Ay. Jejeje.

—¿Por qué me haces esto? —pregunta Tevfocpu con angustia.

—Para que te des cuenta de nuestro error, y que me ayudes a formar el

universo requerido.

—¿Nuestro error? ¿Cuál?

Húnem se sienta junto a Madogis.

—Mira, lo primero que tienes que reconocer, es la verdadera razón del porqué quieres a mis ótbermins: quieres hacerles daño para hacerme enojar, y así tener una excusa para iniciar la guerra. Siempre has disfrutado de verme triste, sufriendo o enojado.

—También me he querido desquitar contigo. "Él" me ha llamado la atención varias veces, pero estaba muy enojado para hacerle caso.

—Sí, lo sé. Acabo de platicar con "Él". Me ha informado que hemos hecho un desastre tras otro; tenemos que hacer algo al respecto.

—¿Cómo?

—En primer lugar, tenemos que hacer una tregua.

—Ya lo intentamos y no funcionó.

—Una tregua de verdad, no una fingida; además, tenías razón aquella vez: no podemos quedarnos estancados en guerras sin sentido. Destruimos y creamos una y otra vez; ya me estoy cansando y aburriendo.

—No creó poder hacerlo; siempre he tenido celos de tu mundo perfecto.

—Y ese es mi error —dice Kijuxe, cabizbajo—. Antes que aparecieras, estaba muy aburrido de la perfección que había creado. Esa fue la primera vez que lo escuché. Me dijo que tenía que crear nueva vida, pero diferente a la ya existente. Recuerdo que me advirtió que los voucs se llenarían de odio y rencor, antes de conocerte a ti. Me pidió que escribiera el libro de "La sabiduría perfecta", para después dártelo personalmente.

—¡¿Qué?! —exclama Madogis sorprendido—. ¡¿Entre los dos planearon hacerme esa broma pesada?!

—En realidad, esa fue una idea mía —dice Húnem—. A pesar de que estaba aburrido, no quería arruinar la vida perfecta que había creado, por eso decidí ocultar el libro en cuanto estuviera terminado. Poco después, "Él" volvió a hablar conmigo, advirtiéndome de lo que iba a ocurrir. Edité el libro antes de terminarlo, revelándoles la verdad a dos hijos míos, en lo alto de Bádraf; los demás me ayudaron a planear la farsa, mientras nos reuníamos en la cima de las montañas. A donde quiero llegar, es que he estado sobreprotegiendo a mis hijos adoptivos; y cada vez que me

entrometo, los hago sufrir más en vez de minimizar los daños. En estos años, me he dado cuenta lo desesperante que es la perfección.

—Dijiste que tenías que darme el libro desde el principio, ¿por qué? —inquiere Tevfocpu.

—Se suponía, que tú les ibas a enseñar a mis ótbermins los conocimientos necesarios para mejorar su forma de vivir; a cambio, tenían que renunciar a la existencia eterna que yo les había regalado. También les tenías que orientar para controlar los sentimientos negativos; mas les permitiste que se dejaran dominar por ellos.

—¡Oye! ¿Qué esperabas? Abandonaste a los ótbermins todo el tiempo que duró la primera guerra; yo me confié y actúe libremente. "Él" me estuvo guiando desde el principio.

—¿Qué te dijo exactamente?

—Primero me ordenó irme a Écimf, para después empezar a crear soldados de tierra y un poco de mí. Mientras que ellos iban por el libro en Nusueri, yo tenía que encontrar a un útbermin para poder obtener un cuerpo físico. Fui al planeta más cercano y encontré a Ácdim; luego, lo escuché nuevamente; me dijo de unos báculos especiales y que tres eran míos, al igual que los primeros tres planetas.

—¿"Él" te enseñó a corromper a los ótbermins por la fuerza?

—Así es. Me dijo que solo lo hiciera con unos cuantos, pero me dejé llevar y lo hice con los que pude —responde Madogis con una gran sonrisa—. Días después, me fue dirigiendo en lo que tenía que hacer; claro que exageré todas sus órdenes.

—Y es por eso que necesitas controlarte.

—No puedo —asegura Tevfocpu con tristeza.

—¡Claro que puedes! Recuerda la primera y segunda tregua en Erpímnev.

—Solo recuerdo la tregua que duró ochocientos años, y fue para darnos tiempo de organizar mejores ataques. ¿Cuál fue la otra?

—Fue en los primeros mil años, cuando los ótbermins recién se establecieron en el planeta.

—Esa no fue una tregua. Los dos nos mantuvimos ocupados en nuestros planetas todo ese tiempo, creando soldados al por mayor; lo que en verdad ocurrió, fue que los dejamos solos y dejar que hicieran su vida a

su antojo.

—¡Exactamente! —exclama Húnem muy feliz—. ¡Eso es lo que teníamos que hacer desde el principio! Poco después ambos metimos la pata cuando todo iba perfecto; yo los sobreprotegí y tú fuiste un pésimo maestro.

—¿Maestro?, ¿insinúas que soy inteligente? —pregunta Tevfocpu, desconcertado.

—¿Por qué crees que te he dado la razón en estos tiempos recientes? Ahora hay que poner manos a la obra, pero necesitamos trabajar en equipo. Tú les explicarás a los ótbermins de la "Sabiduría ideal" para que puedan coexistir con la naturaleza. No te preocupes; yo te ayudaré. Te llamaré la atención cuando quieras descontrolarte. Por mi parte, proveeré de los elementos necesarios, para que mis hijos puedan vivir en estos planetas; tú tienes que detenerme, cada vez que quiera protegerlos más de la cuenta. ¿Trato hecho? —inquiere Kijuxe, estirando su brazo.

Madogis lo piensa por unos momentos.

—Está bien —responde un poco molesto—. Trato hecho.

Ambos dioses se dan la mano, haciendo oficial la tregua; tienen que soportar un ardor, ya que la luz yaerp y el polvo rupmohe no pueden estar en contacto. Terminan el saludo bruscamente, sacudiéndose las manos, tratando de quitarse el ardor.

—Ahora, pasemos a la repartición.

—¿De ótbermins?

—No, de territorios. Sé que estos mundos son tuyos, pero mis hijos y la naturaleza necesitan demasiado espacio; así que me quedaré con el noventa y cinco por ciento de cada uno.

—Que sea el noventa por ciento —propone Madogis.

—Bueno. Eso significa que el diez por ciento restante, serán tus tierras.

—¿Qué hay sobre los otros astros?

—De los otros mundos ya nos pondremos de acuerdo más adelante.

Pasa un corto tiempo de silencio, mientras que ambos dioses se levantan.

—Es hora de moverse, hay mucho trabajo por hacer —asegura Húnem.

—Solo por tu parte; ¿yo que voy a hacer? La primera vez, cuando trabajabas en el astro Erpímnev, terminé de leer el libro y pude distraerme.

—Distráete en otras cosas. Una sugerencia que te hago, es que cambies el paisaje de tus tierras; te aconsejaría que coloques más colores, pero ese es mi gusto en decoración. Tú experimenta con lo que gustes, así puedes pasar el tiempo mientras trabajo aquí.

—Esa… es una buena opción —piensa Madogis.

—O puedes intentar crear nueva vida; ya tienes más poder y experiencia.

Tevfocpu ya estaba por despedirse, mas le surge una duda reciente.

—Disculpa, Guírn.

—¿Sí? Dime.

—¿Cómo es que sabías que no podía destruirte?

—Desde el principio me di cuenta, cuando nos conocimos en el planeta Xégpen.

—¿Cómo? —pregunta Madogis, sorprendido.

—Cuando corrí para atacarte, respondiste con un golpe de polvo rupmohe y tus cadenas; tenías dos espadas en las manos, y no las utilizaste. Pudiste haberme matado sin problemas en esos momentos; pero no lo hiciste. En las tantas veces que nos enfrentamos, después que destruí los planetas, fingías que querías herirme con tus armas; tuviste muchas oportunidades para darme un golpe directo, pero actuabas y errabas intencionalmente. Por último, cuando invadiste Nusueri, mientras llamaba a los tísegops y éphimits renacidos, también tuviste una amplia oportunidad de atacarme. ¡Vamos! Inclusive cuando te empecé a aporrear, pudiste fácilmente haberme quitado la rama; en vez de eso te quedaste en el suelo, recibiendo los golpes. Tú ya bien sabes el porqué.

Madogis inhala profundamente antes de contestar.

—Si te destruyo, me quedaré solo y va a ser una eternidad de soledad; y eso es peor que estar aburrido.

—Lo mismo me pasaría a mí, por eso tampoco puedo aniquilarte —comenta Tevfocpu—; lo curioso, es que sí podemos hacernos mucho

daño.

—Entonces, manos a la obra —dice Tevfocpu.

—Antes de que empiece, hay un último cabo suelto.

—¿Cuál?

Húnem no contesta; en vez de eso, levanta su porra y le da un fuerte golpe a su amigo en el costado. Madogis impacta fuertemente contra uno de los bloques de piedra de alrededor.

—¡¿Por qué hiciste eso?! —grita él muy furioso.

—Conté los golpes que me diste hace poco; me has dado una patada de más, en comparación de los porrazos que recibiste por mi cuenta. Ahora en "verdad" estamos a mano.

—¡Aunque sea avísame antes! Aahh —refunfuña Madogis, sobándose la zona del golpe.

Ambos se despiden en la distancia, regresando a sus reinos. Las obras de los espíritus y esencias de la naturaleza avanzan favorablemente, al tanto que Tevfocpu se entretiene en otras cosas; con todo listo llega el año 300.

—Voy a empezar la mudanza de ótbermins y fauna —le avisa Kijuxe a Tevfocpu.

Los dos están en su propio planeta.

—Está bien, esperaré.

—Hay una última noticia que debo darte —le dice Guírn a Madogis —. "Él" nos ha permitido engañarles para que tengan creencias diferentes. Cuando salgan de Nusueri, olvidarán todo acerca de mis tierras, incluyéndome a mí y a ti. ¿Qué te parece una competencia sana?

—Te escucho —responde Tevfocpu.

—Cada uno tratará de atraer a la mayor cantidad de ótbermins posibles. El que atraiga más almas cada cien años, tendrá el derecho de apropiarse de un planeta mío o de destruirlo.

—Acepto. Esto será divertido y emocionante —comenta Tevfocpu con una sonrisa.

Los tres planetas se van llenando con ótbermins, animales, epsuolhimfs y coeflhóms, entre otra tanta variedad de seres y tribus.

Capítulo 9

Una visita adelantada (1293 E. N. C.)

Los tísegops y éphimits se encuentran muy atareados en Siopu Dimítvoem, mientras que Kijuxe y siete voucs descansan en el palacio al tanto que reciben adoración.

De un segundo a otro, hay un efímero resplandor en el centro de la ciudad; segundos después, una figura femenina joven de quince años aparece. Cae al suelo para después pararse.

—¡Ay! —se queja ella, sobándose la cabeza y el cabello largo, color negro con múltiples rayos color pelirrojo zanahoria—. ¿Dónde estoy? —se pregunta en voz alta.

Mira por todos lados, encontrando casas muy familiares, entre otras de extraña arquitectura.

«Ya no estoy en Ítkelor. Eso es seguro», piensa Kéilan en su mente. Empieza a caminar por las calles, observando a todos los habitantes.

En esos instantes, Kijuxe exclama.

—¡Guarden silencio! ¡Guarden silencio!

Los tísegops y éphimits dejan de tocar sus instrumentos, esperando atentamente.

—¿Qué ocurre, su majestad? —pregunta Quermu.

—¿Qué hace aquí? —Se pregunta Húnem con preocupación—. Aún no es tiempo.

—¿Tiempo de qué? —inquiere Ítvicep.

—Luego, luego les explico. —Ahora se dirige con los hijos y dioses presentes—. Necesito estar a solas por unos momentos; salgan a la ciudad o visiten a los ótbermins. Yo les avisaré cuándo pueden regresar. Mientras van saliendo, Guírn llama a un tísegop que está de visita en la ciudad Kinrsátemip Exsap.

—¡Γυδϛεδ! ¡Γυδϛεδ!

—¡Aquí estoy! ¡Aquí estoy! —responde el habitante.

—Necesito que vengas a la ciudad; una amiga tuya ha llegado. Tráela a mi casa.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

Regresando a Siopu Dimítvoem, Kéilan sigue caminando.

«¿Por qué todos visten ropas parecidas a los reyes del mar cuando salen a la superficie? Lo más raro es que yo tengo el mismo tipo de ropa. ¿Dónde habrá quedado mi vestido?».

Mientras piensa eso, revisa las túnicas simples azul fuerte que trae encima, ajustadas a su cintura gracias a un fajín, hecho con la misma tela y del mismo color; aún recuerda el vestido largo gitano que se había puesto hace poco, simple y con escote de hombros caídos. Hace poco se encontraba en su cabaña, ubicada en el bosque Piim-Asud, dentro del territorio del reino de Ítkelor; llegó a Nusueri gracias a un conjuro que acaba de realizar.

Al levantar la vista, se da cuenta de que la mayoría de los habitantes la miran extrañados.

«¿Estaré en el cielo? Todos tienen los ojos en blanco».

Intenta seguir caminando, pero una mujer se le acerca.

—Привет —dice amablemente la desconocida.

—¿Qué? Discúlpeme, pero no le entiendo nada —dice la joven, esperando que comprenda los gestos de la cara.

—Perdón, no sabía que hablabas el idioma de Ítvicep. Te estaba dando la bienvenida a la ciudad.

—Gracias. Es un alivio que pueda hablar mi lenguaje.

—¿Qué ser eres tú? ¿Apenas te ha creado Kijuxe?

—¿Quién? —inquiere Kéilan, muy confundida—. ¿A qué se refiere de que he sido creada?

—Lo que quiero saber es que criatura eres. Tú aura es de un tísegop o un

éphimit, pero tienes el espíritu de una átbermin.

—Soy una hechicera humana. ¿Qué cosas son esas que acaba de mencionar? Es la primera vez que oigo tantas palabras extrañas.

—¿Una humana? Nunca había escuchado de ellos. ¿Qué haces por estos lugares? —responde la tísegop, ignorando completamente la pregunta de la visitante.

—He realizado un hechizo especial para pedir orientación; ¿ayuda en algo la palabra Húnem? Ese era el título del conjuro.

—Ese es el nombre de nuestro rey omnipotente; si quieres reunirte con él, lo encontrarás en su palacio, justo en el medio de la ciudad.

—Muchas gracias; ¿me podría indicar en qué dirección está?

—Claro. Dirígete en la dirección Hautvi.

—¿A dónde? —pregunta Kéilan muy confundida.

—Esa dirección —dice la tísegop, señalando con todo su brazo; luego le pregunta a la muchacha—. ¿Puedes volar? Es la forma más rápida de llegar; además, verás el palacio con mucha facilidad. Es el edificio más grande de toda la urbe.

—Por suerte puedo hacerlo.

En esos momentos, Kéilan hace aparecer sus alas violetas y empieza a elevarse por el aire.

—Adiós. Gracias por la ayuda. —Se despide ella de la habitante de la ciudad.

«Eso fue muy extraño», piensa la joven, preguntándose al final. «¿Qué significarán esas raras palabras?».

Volando hacia la dirección señalada, logra divisar el gigantesco edificio sin problemas; en medio del recorrido, escucha que alguien la llama.

—¡Kéilan! ¡Kéilan!

Ella se detiene y mira hacia atrás.

—¿Kéilan?; pero, ¡¿qué haces aquí?! —pregunta un anciano, muy sorprendido.

De todos los tísegops, es el único que viste una túnica café con capucha, ajustada en la cintura con un simple cordel grueso color blanco.

—¡Cúdred! —exclama ella feliz, abrazando al viejo hechicero.

Disfrutando del momento, Cúdred responde con otro leve abrazo.

—¡Me alegra mucho volver a verlo! Tenía razón. Estoy en el cielo.

—No exactamente, ehmmnn… —responde Cúdred con nerviosismo—. Es muy difícil de explicártelo… pero en pocas palabras, has llegado a mi verdadero hogar, en otro planeta y otro universo.

—¿Otro universo?

—Mejor dicho, estamos en una estrella, bastante lejos de las tierras de Ítkelor.

—Con... esas palabras… apenas logro entenderlo —dice Kéilan muy pensativa.

—Mejor explícame cómo es que has llegado hasta aquí.

—Acabo de realizar el conjuro del "Oráculo Húnem".

—¡¿Queeé?! Creí que tardarías más tiempo. ¿Cómo obtuviste el poder para lograrlo?

—Hace unos meses atrás, me embarqué en una gran aventura cruzando el mar de Loefr; días después, descubrí que su verdadero poder despertó en mí.

—Pero, ¿por qué lo hiciste? Ese hechizo sólo tenía…

Interrumpiendo la conversación, Cúdred escucha la voz de Kijuxe.

—¡Γυδςεδ! ¡Deja de entretenerla! ¡Te dije que la trajeras, no que te quedaras a platicar con ella!

—Perdón su majestad. Perdón —se disculpa Cúdred mirando hacia arriba.

Kéilan no dice nada, mirándolo con extrañeza.

—Vamos con mi señor; quiere verte —dice él.

Apresurando el vuelo, ambos llegan al palacio, esperando a que se abran las puertas gigantes; pocos segundos después, lo hacen lentamente. Con las puertas abiertas, Kéilan y Cúdred vuelan hacía el centro, donde los

espera un gigante de tres metros.

Viste las mismas ropas simples que los habitantes, pero son de color blanco. El cuerpo del dios parece estar hecho de oro puro, irradiando una leve luz amarillo brillante. La cabeza no tiene ningún rasgo facial; ni siquiera tiene orejas o cabello de ningún tipo. Kéilan observa atentamente cada detalle del nuevo ser descubierto, hasta que voltea hacía Cúdred, quien se ha hincado en el suelo; imitando a su amigo, ella hace lo mismo.

—Aquí estamos, gran señor —dice Cúdred con la cabeza abajo y cerrando los ojos.

—Gracias Γυδçεδ. Por el momento espera afuera; necesito hablar con ella a solas.

—Sí señor.

Volando tranquilamente, Cúdred sale del palacio. Ya a solas y con las puertas cerradas, Kijuxe le dice a Kéilan.

—Te puedes levantar. Te doy la bienvenida a mi planeta.

—Gracias su alteza.

—¿En qué te puedo ayudar?

—Primero que nada, déjeme presentarme. Soy…

—Kéilan —la interrumpe Húnem—. Vives en un bosque místico llamado Piim-Asud. Tus padres son Sibisse y Bárem; tienes un hermano de nombre Ixus y una hermanita llamada Zulr.

—¿Cómo lo sabe? —pregunta la joven con la boca abierta.

—Soy el dios de este universo, pero también puedo ver otros mundos de otras galaxias; conozco a todos tus amigos y familiares. Lo que no sé, es por qué has aparecido en mi ciudad.

—Lo que ocurre —explica Kéilan más tranquila—, es que los príncipes del Norte, la princesa ninfa y el príncipe tritón han desaparecido. Hemos buscado por todos lados pero no los encontramos.

—Esos traviesos —comenta Guírn, finalizando con una pequeña risa—. Veamos donde se esconden.

Sin moverse de su lugar Kijuxe da media vuelta, dirigiendo un brazo a la pared. Un agujero ovalado aparece de la nada, a un metro y al lado de los personajes, tomando la misma altura del regente de Nusueri; termina

adoptando la imagen de un espejo, con polvo brillante rojizo moviéndose alrededor del vidrio. Kéilan observa atentamente su reflejo.

—Primero déjame encontrar tu casa —dice Húnem.

El reflejo de ambos personajes cambia abruptamente, a una vista de un cielo nocturno lleno de estrellas brillantes.

—¡Increíble! —exclama ella.

—Sí, lo sé —expresa el dios felizmente.

Pasan unos segundos de silencio hasta que encuentra el lugar correcto.

—Aquí está.

Señalando en un lugar específico, la noche estrellada cambia a la panorámica de un astro completo color verde y azul.

—¿Qué lugar es ese? —inquiere Kéilan.

—Ese es tu hogar —asevera Húnem.

Ella no dice nada, admirando el mundo que gira muy lentamente; Guírn se acerca, buscando en cada rincón del territorio de Ítkelor.

—¡Aja! —exclama él—. Ya los encontré.

—¿Dónde? ¿Dónde? —pregunta la joven, viendo la imagen del espejo que no ha cambiado para nada.

—Han decidido visitar la ciudad abandonada del Este.

—¿Del Este? Estaban cerca y nosotros buscando por otros lados —comenta ella algo enojada.

—No te preocupes; por lo que estoy viendo, tus amigos guerreros y gitanos ya los descubrieron. Se están movilizando para ir por ellos.

—Esas son buenas noticias —dice tranquilamente Kéilan—. Eso significa que gasté energías por nada. Muchas gracias, su majestad.

—Fue un placer ayudarte, pero antes de que te vayas, quisiera mostrarte un poco de este universo. Puede ser que me visites otro día.

—Está bien —acepta ella.

Usando el mismo espejo, le muestra los paisajes de los cinco planetas principales: Sepnaru, Pérsua Ifpabe, Monsílut, Omdípmuc y Nusueri; el mismo planeta donde se encuentra en estos momentos.

—Son demasiadas cosas y personas diferentes en cada mundo —comenta Kéilan, algo mareada por todas las imágenes que ha visto.

—Ahora te mostraré a unas cuantas personas.

Acabando de mostrarle las imágenes, Húnem hace desaparecer el espejo.

—Nuevamente muchas gracias, señor; otro día los visitaré con más calma —promete Kéilan—. Ya tengo que regresar a mi casa.

—Hay un último asunto que quiero decirte —comenta Kijuxe—. Al regresar a Ítkelor, quiero que disfrutes cada día lo más que puedas; ya sea con tus amigos, familia y cuando quieras tiempo a solas. Un suceso importante ocurrirá en los próximos días.

—¿Qué va a pasar? —indaga la joven.

—Lo siento. No puedo decírtelo —responde apenado él.

Se abren las puertas, dejando pasar al tísegop anciano.

—Bueno —dice Cúdred—, creo que ya es hora de la despedida.

—Espere —pide ella, recordando algo importante—. Acabo de descubrir que mi amiga Miriam puede conjurar su hechizo especial de luz blanca, ¿por qué?

Cúdred voltea preocupado con Guírn, luego se calma y responde

—Será mejor que mi compañero Ferdinand te lo explique; los dos somos originarios de este universo.

—¿El marqués del Oeste? Nunca nos dijo nada al respecto, ni siquiera a su hija.

—Eso fue porque yo le ordené que no lo hiciera —interrumpe Kijuxe.

Kéilan voltea con él, algo incómoda por el descubrimiento.

—Era lo mejor para ustedes. Los peligros hubieran sido peores, si hubieran conocido de la verdad desde el principio.

—Pero pudimos haber evitado muchos días difíciles —responde Kéilan un

poco molesta.

—Olvidemos el pasado y miremos adelante —comenta Cúdred, tratando de animar el ambiente—. Vamos afuera; quiero presentarte a alguien.

Tranquilizándose, la joven se despide del dios presente.

—Hasta luego, su majestad.

—Un último detalle; cuando hables con Ferdinand, dile mi otro nombre que es Kijuxe. Hasta pronto. Cuídate.

Afuera, Cúdred lleva a Kéilan al principio de las escaleras, donde espera un éphimit de dos metros y diez centímetros de alto.

—Kéilan, te presento a un conocido mío; se llama □□□, pero también puedes usar el nombre de Abihu Édznah.

—Mucho gusto —saluda el sirviente, dejando su cara al descubierto.

Viste una túnica de manga larga, blanca y con capucha; debajo, lleva una prenda igual pero de manga corta y sin capucha. Lleva unas sandalias doradas y largas, llegándoles debajo de las rodillas. Su cabello es largo y lacio, color gris bastante claro con unos cuantos rayos color azul oscuro de su lado izquierdo. Tiene la apariencia de un joven, aproximadamente de veintiséis años.

—Hola —responde la muchacha.

—La próxima vez que vengas, reúnete con él; será tu guía personal. Puedes darte una vuelta por la ciudad —comenta Cúdred.

—¿Usted también me va a acompañar? —indaga ella.

—Claro que sí, solo que primero te tienes que reunir con Abihu; ahora, ¿sabes cómo regresar?

—Creo que se me olvidó revisar ese detalle —dice apenada la hechicera.

—Es fácil; solo repite las mismas palabras, pero en está ocasión, concéntrate en el bosque Piim-Asud y en tu cabaña.

—Muchas gracias. Espero volver a verlo en dos meses.

—¿Te puedo pedir un favor? —pregunta Cúdred.

—Claro, ¿cuál es?

—Es un recado para mi amigo Ferdinand. Sé que ha estado muy angustiado en estos últimos días y casi no puede descansar. Dile que ya no tiene que preocuparse; pronto regresará aquí, junto a sus amigos y familia.

—Será lo primero que haga cuando regrese.

—Hasta pronto. Me dio gusto verte otra vez. —Así se despide Cúdred.

Kéilan se despide con un abrazo.

Alejándose un poco, ella cierra los ojos y empieza con el conjuro del "oráculo Húnem"; poco después se eleva a varios centímetros del piso, desapareciendo en medio de un resplandor fugaz.

—Entonces, ¿ella formará parte del equipo? —pregunta el éphimit, sin mover la mirada del frente.

—Al igual que su hermana pequeña, Zulr; ese es el plan de Kijuxe —responde Cúdred.

—¿Ya lo saben Francisco, Friedrich y mi mejor amigo: Fiorello Evangelos?

—No; todavía no. Primero tienes que ir por el protector junto con tu compañero jócsolfu; tienen que asegurarse de traerlo sano y salvo. Habrá otros dos guerreros que tendrán que encontrar; en especial un tercer soldado que vendrá de otro universo. Francisco y Friedrich se enterarán a su debido tiempo —le dice Cúdred a Ëdznah, volteándolo a ver

—Aun así, con toda esta ayuda, será difícil enfrentarlas a ellas dos, sin contar a ese forajido enmascarado. Albert Cathal es la pieza clave y todavía no despierta su fuerza dormida. ¿Kijuxe tiene un plan para eso? —le pregunta Abihu a su amigo.

—No lo sé; no me ha dicho nada al respecto. Espero que sí tenga uno; ha estado tan preocupado que apenas puede pensar en otros asuntos.

Hay un tenso silencio de unos segundos.

—Nos veremos en otra ocasión □□□eso espero —se despide Cúdred.

—Hasta luego Γυδçεδ; cuídate —se despide Abihu, colocándose su capucha.

Los dos alzan el vuelo, encaminándose por direcciones opuestas.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

Adentro del palacio, Húnem ha regresado a su estatura original, sentándose en su trono; está muy preocupado. Una voz desconocida, interrumpe la tranquilidad del lugar.

—Kijuxe, ¿qué te pasa?

La voz viene del techo.

—No debí de haberle ocultado la verdad. Tuve que advertirle que está en grave peligro —responde Húnem muy angustiado.

—No puedes proteger a todos los seres vivientes; menos si son de otros dominios. De eso se ocupa tu hermano.

—Pero ella es muy joven; además, será una víctima inocente de ese demonio extranjero. Padre, ¿por qué le ordenaste al Jehová del universo Píteri dejar indefensa a Ítkelor? Muy pronto invadirán ese territorio y matarán a todos.

—Ese es el destino más sano; para el planeta Erláit y para el resto de los universos. Unos cientos tendrán que morir para que todos los demás sobrevivan.

—Kéilan y su hermanita heredaron la energía luminosa de Cúdred; también la hija de Sott y su esposo. ¿No pueden ellos cuatro salvar ese lugar?

—No pueden; además, el futuro de Miriam y Raimond no está en Erláit.

—Aunque sea, deberíamos intentar detener esa invasión, no quedarnos a mirar —comenta Guírn enojado.

—Te permití intervenir una vez, ahora depende de tu hermano. Este problema es demasiado grave; ni Madogis ni tú lo pueden enfrentar. Solo el protector y el guardián sagrado de Jehová pueden enfrentarse a esos tres demonios; ellos y los ayudantes que tendrán. Recuerda que solamente Kéilan y Zulr tienen derecho a una segunda vida; no pueden tomar ninguna otra alma más, ni Jehová ni tú.

—Sí padre. Solamente tomaré esas dos.

—Con respecto al guardián Cathal, Jehová será el encargado de abrir el portal para traerlo a uno de los planetas principales. Esperemos que su poder dormido despierte con la primera misión.

—Yo también lo espero; aunque no puedo dejar de pensar que todo está perdido.

—Esa no es tu manera habitual de hablar, Húnem. Mejor cálmate y en unos momentos seguimos conversando. Llama a tus hijos y a los dioses menores para que la música reinicie. Pronto regresará el protector y él restaurará la paz.

Haciendo caso, vuelve el tiempo de alabanzas.

Capítulo 10

Glosario y leyendas del Universo Rómgednar

Introducción a los tres planetas principales

Igual que en la Época de la formación, los planetas Nusueri y Omdípmuc giran alrededor de los tres astros menores principales, proveyendo de la luz del día y la oscuridad de la noche. Cada planeta menor gira en su propio eje. El tiempo no camina de igual manera en los tres astros principales, por lo que cada uno vive en épocas diferentes. Pérsua Ifpabe, Nusueri y Omdípmuc son los que comparten el mismo ritmo de vida y segundos, coincidiendo las épocas y fechas.

Planeta Monsílut

Al llegar a este astro, los ótbermins avanzan demasiado rápido (tecnológicamente hablando). Actualmente, los edificios inteligentes, construidos enteramente de vidrio y metal, ya dominan la totalidad de los paisajes citadinos del astro. No tardaron en resurgir los Itqas-Jisuis, sumándose a la población mundial.

Las diferentes formas de gobierno quedaron obsoletas en el año dos mil; solo existe la globalización. Todas las tierras, mares y un extenso archipiélago, están bajo el control del imperio sacro y absoluto de Monsílut; gobierno presidencial semi estricto, controlado por dos emperadores (aunque en realidad son presidentes), juzgados y parlamentos. Ellos han dividido la totalidad del mundo en cuatro tipos de zonas:

Ciudades: sectores donde vive la clase alta.

Colonias: sectores donde vive la clase media.

Junglas: sectores donde se encuentran las reservas de recursos naturales, encargadas de abastecer a la economía y al sustento global.

Haisdenns {Jaisdens} (mejor conocidas cómo madrigueras): sectores que en realidad son centros de detención. Aquí se encuentran la mayoría de las fábricas y refinerías del planeta, donde los convictos trabajan para cumplir su condena. Alrededor de estas construcciones, hay casas-celdas donde viven los mismos presos y casas particulares, donde vive la poca

clase baja.

Los juzgados son los que se encargan de administrar las junglas y los Haisdenns, al igual que un emperador; el otro presidente y los parlamentos, se encargan de las colonias y las ciudades, cuidando las necesidades de las millones de familias que ahí viven.

Hay sectores que se niegan a olvidar sus raíces; acoplándose al cambio y otorgando una pequeña variedad cultural.

"Juguetes" de última generación, permiten mejorar la vida increíblemente: viajar en cuestión de segundos, disfrutar de un merecido descanso o incluso vivir más años de lo normal. Es el único que distribuye naves espaciales al planeta Sepnaru; aunque, son muy pocas en realidad. La mayoría son para explorar los confines de Rómgednar.

Planeta Pérsua Ifpabe

Fue gracias a las anécdotas de los más ancianos, que los pobladores de este mundo decidieron formar una vida simple y sin complicaciones. Fuego, agua, madera y muchas otras materias primas que se encuentran en el camino, son sus herramientas principales; es el planeta que ha quedado marginado de la tecnología; no por injusticia, sino porque así lo decidieron ellos.

Reinos grandes o pequeños, se esparcen por todo el astro. Algunas creaturas fantásticas son usadas para la guerra o para simplemente ir de un lugar a otro. Las carretas, molinos, castillos y ruecas, son algunas rutinas y algunos escenarios diarios de todos los pobladores. En el año mil cien, aceptan recibir un poco de los conocimientos avanzados; construyendo el único aeropuerto interplanetario existente.

Los Itqas-Jisuis tienen prohibido la estadía en este astro; larga o corta, no importa. Coeflhóms y epsuolimfs estudian más a fondo el polvo rupmohe y la luz yaerp, iniciando una nueva era de magia, hechicería y alquimia.

Planeta Sepnaru

Único lugar en que la tecnología ha sido controlada. Copia casi exacta al planeta tierra, ubicado en la vía láctea; geográfica y culturalmente hablando. Hay seis continentes: América, Europa, Asia, África, Antártida y Jedram; continente formado por dos grandes islas separadas (Nu-Bimepfe y Nu-Vémfir), ubicadas en los límites del océano Pacífico y el Índico. Cada

isla está dividida en nueve países.

También es el astro más complicado de los tres en muchos aspectos. Sus gobiernos son diferentes, hay cientos de idiomas diferentes, economías diferentes y por lo tanto, divisas diferentes.

Automóviles, barcos y aviones son los transportes preferidos. El petróleo y varios tipos de metales, son los objetos más comerciables. Complejidad de artes, ideales, trabajos e inclusive ocio, llena cada pueblo, villa, metrópoli o empresa. Cada cierto tiempo hay inventos novedosos, que pronto pasan de moda y se prefiere regresar a lo tradicional.

Capítulo 11

Residentes del universo Rómgednar

Deidad única y suprema

Deidad regente sobre la creación absoluta de la existencia; padre de las bondades y las maldades superiores que gobierna cada universo existente.

Deidades superiores

Kijuxe, Guírn o Húnem {Júnem}

(Periodo Xigm)

Dios de la bondad y alegría.

Tevfocpu o Madogis

(Época de la formación)

Dios de la maldad y el sufrimiento.

Ÿékactec {Illékatec}

(Época del nuevo comienzo)

Dios de la naturaleza

Deidades primordiales

Ócneims o Voucs

(Periodo Xigm)

Son los primeros doce dioses y diosas que llegaron al planeta abandonado, que después será conocido con el nombre de Nusueri; al

arribar el dios Ÿékactec, cinco deidades desaparecieron.

Actualmente, solo quedan siete voucs viviendo en Nusueri; ellos son: Kéduc, Neultak, Quermu, Ítvicep, Déop, Wíegmr (Wígmer) y Úfyed.

Entidades inferiores

Qumksos

(Período de la devastación)

Seres compuestos únicamente de tierra común y corriente, junto con polvo rupmohe; aunque, hay ocasiones que las esencias de los ótbermins están tan contaminadas con energía rupmohe, que pasan a ser qumksos. Más adelante se explica con más detalle este punto.

Durante el periodo de la manifestación, Tevfocpu los mejora en gran manera, agregando dos metales que él mismo ha creado.

Cilnlumoíts

(Período de la devastación)

En un principio, Madogis convirtió a muchos ótbermins en sus guerreros por la fuerza. Soldados favoritos de Tevfocpu; más poderosos y resistentes que los qumksos, gracias a las escamas que recubren toda su piel color violeta oscuro.

Al igual que Madogis, tienen cadenas rupmohe escondidas bajo la piel de los brazos; la cantidad de cadenas rupmohe, depende del grado del cilnlumoit.

Las apariencias físicas de los qumksos y cilnlumoíts, son infinitamente variadas; las tantas que pueda concebir la imaginación humana terrestre.

Éphimits {Énfimits}

(Período Xigm)

Sirvientes a tiempo completo e hijos directos del dios Kijuxe.

En el periodo de la gran confrontación, se revela que son los segundos guerreros más poderosos del planeta Nusueri.

Tísegops

(Período Xigm)

Habitantes de la ciudad Siopu Dimítvoem, hogar de Húnem. Son los segundos hijos directos del dios luminoso; hermanos de los éphimits.

Tiempo después, Tevfocpu descubre que los tísegops son los guerreros más poderosos del planeta Nusueri.

Tanto tísegops y éphimits tienen apariencia física de seres humanos (de ambos sexos y todas las edades), con la peculiaridad de que tienen los ojos en blanco: sin pupilas ni iris.

Las entidades inferiores residen en cualquier planeta del universo Rómgednar. Sus creadores les han dado el permiso de hacerlo; siempre y cuando no intervengan en la vida cotidiana de los habitantes comunes. Compartiendo una característica especial, los cuatro tipos de entes pueden hacer aparecer alas en su espalda; aunque en realidad no las necesitan. Pueden levitar a diferentes alturas y velocidades. Son invisibles a la vista y oídos de los habitantes mortales.

Seres intermediarios

Yútvefis

(Época de la gran confrontación)

En los primeros meses, poco después de que los ótbermins descubrieran las artimañas de los cilnlumoíts para engañarlos, varios útbermins se dan cuenta de que necesitan reforzar su fe en Kijuxe para poder enfrentar a las amenazas presentes; son guiados por un sujeto en particular, cuyo nombre es Salet; que significa “Mí señor es Húnem”.

Salet y sus discípulos alaban a Kijuxe, meditan y oran largas horas, pidiendo suficiente sabiduría para escuchar a su dios y seguir fieles a “Las leyes de Nusueri”; ayunan por muchas semanas, dejando la comodidad de

la vida “moderna”; mudándose a lugares alejados de cualquier distracción. Diez años en soledad, tardan en alcanzar el “Wepmoss” (Güepmos): estado de relajamiento mental y espiritual, logrando separar la esencia de la armadura de carne y huesos, terminando con la fusión de ambos elementos. El corazón y el cerebro son ocupados por la esencia misma del ótbermin, dejando el plano extrasensorial y llegando al plano físico. Exteriormente, no sufren ningún cambio visible; solamente si sufren alguna cortada profunda, aparecerá su sangre azul luminosa.

En la época del nuevo comienzo, los Yútvefis tienen una gran facilidad para ver ese mundo oculto para los ótbermins comunes.

Epsuolhimfs (Epsuolimfs)

(Época de la gran confrontación)

Durante las enseñanzas de Salet, muchos se conformaron al alcanzar la primera fase del Wepmoss; se marcharon de la pequeña villa, enseñando a algunos afortunados las bases de la filosofía del “Espíritu libre”. Solo unos pocos se quedaron con el primer profeta (Salet), tratando de llegar al máximo y pleno estado mental del Wepmoss.

Pasan otros cinco años, cuando pudieron alcanzar la meta de paz y felicidad supremas, logrando una conexión clara y precisa con el planeta Nusueri; en especial con Kijuxe. Cómo recompensa, Guirn les permite quedarse con la sabiduría que han conseguido, permitiéndoles una comunicación abierta con él, por el resto de su existencia. Al obtener ese don, los cuerpos de Salet y sus alumnos sufren una evolución.

El espíritu esférico de los útbermins se fusiona con la armadura; esta combinación es más radical en comparación con los Yútvefis. Sus ojos se vuelven completamente de color azul claro, sin pupilas ni iris. Les aparecen cicatrices por todo el cuerpo, grandes y pequeñas; lo curioso, es que esas marcas se colorean con el mismo tono de los ojos, un día después. De lejos, tienen apariencias de tatuajes; solo de cerca, se aprecian las diferentes profundidades de las heridas azules.

La esencia no solo ocupa el lugar del cerebro y el corazón; lo hace en la mayoría del cuerpo, incluyendo los músculos. En los días siguientes, Húnem les ordena dirigir a los diferentes ejércitos de ótbermins fieles en el planeta Erpímnev; más tarde, Húnem los nombra cómo epsuolhimfs. Igualmente, esos seres eligen a muchos pobladores (átbermins y útbermins por igual) tomándolos como nuevos estudiantes, enseñándoles el camino hacia el Wepmoss máximo.

En la época del nuevo comienzo, solo algunos epsuolhimfs son enviados a los diferentes planetas. La mayoría se queda en Nusueri, esperando pacientemente por algún encargo de su majestad. Durante el periodo de la manifestación, reciben dos poderes especiales: la habilidad de la sanación y el exclusivo don de invocar avspauns. Pueden curar cualquier tipo de herida, mortal o leve, en solo segundos. Todavía entrenan a ciertos habitantes comunes del universo Rómgednar, escogidos por el mismo Kijuxe.

Avspauns

(Época de la gran confrontación)

Durante la tregua de los ochocientos años, un grupo de qumksos ya estaba cansado de la guerra; querían hacer algo diferente, pero no sabían qué. Aceptando la idea descabellada de uno de los compañeros, deciden ir al planeta Nusueri. Esperando el momento oportuno, cuando Tevfocpu reinicia la guerra, el gran grupo sale de Erpímnev y llega al bosque Téfnir; se quedan escondidos ahí por largo tiempo. Muchos animales los descubren poco después, pero ellos les suplican que guarden el secreto de su ubicación; a cambio, les ayudarán en todo lo posible mientras estén de paseo en ese bosque en especial.

Pasa el tiempo, ocupando completamente la paz en él.

Mientras la ciudad Kinrsátemip Exrsap es construida, Kijuxe pasea por el bosque Téfnir; al llegar a un claro, encuentra al grupo invasor de seres negros. Primeramente se preocupa, mas al segundo siguiente se percata de sus buenas intenciones; varios animales les hacen compañía, conviviendo pacíficamente. Los qumksos no tardan en percibir la presencia del dios Húnem; corren y se esconden entre los árboles o arbustos.

Con mucha calma, Guirn les ordena a varios tísegops que busquen a los intrusos y los lleven ante él, quién esperará en el mismo claro. Uno a uno, los seres negros son capturados y llevados hacia el rey de Nusueri; pocos momentos después, el grupo de ochenta está reunido nuevamente.

—Solo tengo una pregunta que hacerles: ¿los envió Madogis? —indaga Kijuxe serenamente.

—No señor —responden dos seres al mismo tiempo—. Venimos por nuestra propia cuenta.

Húnem se sorprende por esa respuesta, en especial por lo amable de la

misma.

—Pero… entonces, ¿qué hacen escondidos en mi territorio?

—Nos hemos cansado de seguir las órdenes de Madogis, así que huimos del planeta Erpímnev.

—Interesante información —comenta Kijuxe—. ¿Quieren vivir en mis dominios?

—¿Tenemos que jurar lealtad hacia usted? —pregunta un ser negro.

—No, pero sí tienen que someterse plenamente a mi voluntad; a cambio, pueden disfrutar de las bondades que he dispuesto por todo el planeta.

—Aceptamos —dicen todos los qumksos en una sola voz.

—Antes, tienen que negar a Tevfocpu como su dios y aceptarme a mí como su nuevo guía.

—Con gusto lo haremos.

Agachando la cabeza y cerrando los ojos, los seres negros siguen las órdenes. Instantes después, cada uno de los cuerpos oscuros va cambiando de color a un blanco puro; aunque, también se están deshaciendo lentamente, volviendo a ser un montón de tierra. Cuando finaliza todo, solo quedan ochenta montículos medianos de arena color blanco.

Kijuxe da una respiración profunda con desánimo, diciendo.

—Sabía que eso iba a pasar.

Momentos después llama a los ciento sesenta epsuolhimfs que se presenten en el bosque Téfnir, formando una larga fila; cuando llegan, su rey los espera en un extremo del claro.

El primer epsúolhimf es llamado para acercarse.

Acto seguido, dos tísegops se le acercan, empezando a esparcirle la mitad de la primera pequeña pila de tierra blanca, en la mayoría del cuerpo; del cuello para abajo. Terminado el baño de tierra, el profeta se hace a un lado, dejándole el lugar al siguiente epsúolhimf, a quien le corresponde la mitad restante de las mismas arenas. Una vez que todos han recibido las tierras misteriosas, Kijuxe los reúne en el mismo claro, donde apenas si caben todos juntos, hombro con hombro.

Guirn flota sobre ellos, invocando su recurrente luz yaerp; los restos de los qumksos desertores, se impregnan permanentemente en los cuerpos de los profetas. Acabado el evento especial, Kijuxe les anuncia.

—Ahora tienen un nuevo talento especial, además de la sanación. Con la ayuda del polvo yaerp que acabo de descubrir, pueden crear diversos seres; ya sean animales o sus mismas siluetas, de cualquier tamaño que ustedes elijan. Ya pueden regresar a ayudar en la construcción de la nueva ciudad.

Agradecidos por el obsequio, regresan con los ótbermins trabajadores. En sus ratos libres ellos practican los nuevos poderes, nombrando Avspauns a las criaturas que pueden invocar. Se inclinan más por los seres que tienen forma "humana" que por los animales; inclusive hacen combinaciones extrañas de animales antropomórficos, que son los predecesores a una raza que aparecerá tiempo después, conocida como faipfems.

Los Avspauns pueden endurecer su piel, llegando a ser tan dura como una piedra o como el Bésnum. Están compuestos enteramente de polvo yaerp, que pueden crear los epsuolhimfs de la nada o de la tierra normal de alrededor.

Pu-Naisvus

(Época de la gran confrontación)

Al mismo tiempo que el profeta Salet y sus discípulos iniciaban su camino al Wepmoss, Tevfocpu se asegura de mantener su presencia en el planeta Erpímnev. Le da una tarea especial a una cilnlumoit, que es la más poderosa entre sus compañeros y compañeras.

—Jícdam (Llícdam) —le habla su dueño—, viaja por todo Erpímnev y corrompe a los ótbermins; pero no demasiado; puede ser que se conviertan en cilnlumoíts. Necesito muchos vasallos.

De esta manera, la cilnlumoit (junto con varios amigos) vaga por todo el planeta, engañando a los habitantes que se encuentra por el camino; para luego usar sus habilidades oscuras, impregnando un poco de energía rupmohe en el espíritu puro de los ótbermins, mezclándose completamente con músculos, huesos y órganos internos.

Les ocurren los mismos cambios que los Yútvefis, excepto que su sangre es negra.

Coeflhóms {Coeflóms}

(Época de la gran confrontación)

Después de varios años en los que los Pu-Naisvus disfrutaron de sus nuevas habilidades, quisieron dar un paso más adelante. Buscaron a Jícdam o a algún otro cilnlumoit con poder similar, rogándoles por más polvo rupmohe. Ellos cumplieron las demandas, corrompiendo la mayoría de sus almas; aunque, en realidad solo requirieron un mínimo esfuerzo.

Los nuevos seres son la contraparte de los epsuolhimfs; la diferencia más notable son sus ojos: enteramente color púrpura oscuro, muy fácilmente confundible con el negro. A diferencia de los epsuolhimfs, a ellos no les aparecen cicatrices, manteniendo una piel perfecta. Sus habilidades mejoran, logrando crear en segundos qumksos y búpsoefs al mismo tiempo.

Un dato curioso, es que los coeflhóms superan en número a los epsuolhimfs (tres a uno).

A su vez, los seres intermediarios se dividen en dos clases diferentes: seres espirituales y seres terrenales. La habilidad especial que tienen en común, es que ambos son capaces de ver y comunicarse con las cuatro clases de entidades inferiores.

Búpsoefs mayores y menores

(Época de la gran confrontación)

Estas creaturas son la versión malvada de los Avspauns, pero están compuestos enteramente por cadenas rupmohe; las mismas que tienen los cilnlumoíts y Tevfocpu adentro de su piel. Otra diferencia, es que los búpsoefs únicamente pueden tomar la forma de bestias salvajes (conocidas y desconocidas).

Los coeflhóms pueden hacerlos más grandes o más pequeños; los búpsoefs menores miden de uno a tres metros de alto, mientras que los mayores miden de cinco a ocho metros de alto.

Diferencias entre los seres espirituales y terrenales

Seres intermediarios terrenales (yútvefis y pu-naisvus)

Pueden ser ótbermins o faipfems, tanto hombres / machos o mujeres / hembras.

Solo hay un pequeño porcentaje, que tiene habilidades especiales (mejor conocidos como írebmins). Estas habilidades, son invisibles para los habitantes comunes.

No tienen cicatrices en el cuerpo.

No pueden comunicarse con Kijuxe ni con Tevfocpu.

Los habitantes comunes (ótbermins y faipfems) pueden socializar con ellos.

Son los discípulos de los seres intermediarios espirituales.

Seres intermediarios espirituales (epsuolhimfs y coeflhóms)

Al igual que sus congéneres terrenales, pueden ser ótbermins o faipfems. La diferencia clave, son sus ojos: enteramente azul claro (epsuolhimfs) y purpura muy oscuro (coeflhóms), sin pupilas ni iris.

Tienen las habilidades de la sanación (epsuolhimfs) y convertir a un habitante común en un cilnlumoit (coeflhóms); además de invocar las bestias fantásticas de cada quien (avspauns y búpsoefs).

Tienen diferentes cicatrices color azul claro por todo el cuerpo (exclusivamente los epsuolhimfs).

Pueden comunicarse con ambos dioses superiores, en todo momento y en todo lugar.

Pueden hacerse invisibles a la vista de los habitantes mortales.

Son los maestros de los seres terrenales.

Diferencias entre pu-naisvus, coeflhóms y cilnlumoíts

La diferencia primordial entre las tres razas, es la cantidad de polvo rupmohe, que tiene impregnada la esencia del ótbermin en cuestión. Los cilnlumoíts tienen una diferencia visible, con respecto a los otros dos: sus cadenas negras, escondidas en sus entrañas.

Pu-Naisvus: de 25% a 50% de polvo rupmohe impregnado en la esencia del ótbermin.

Coeflhóms: de 51% a 75% de polvo rupmohe impregnado en la esencia del ótbermin.

Cilnlumoíts: de 76% a 95% de polvo rupmohe impregnado en la esencia del ótbermin.

Hay ocasiones que los coeflhóms contaminan demasiado la esencia de un alumno suyo, provocando que se convierta en un qumkso, perdiendo sus cadenas vivientes; pero, a cambio, puede transformarse en varias bestias poderosas.

Su porcentaje quedaría de la siguiente manera:

Qumkso: de 96% a 98% de polvo rupmohe impregnada en la esencia del ótbermin.

Habitantes comunes

Ótbermins

(Época de la formación)

Principales habitantes del universo Rómgednar de la población total de los tres astros principales.

Al dejar las tierras de Nusueri en la época del nuevo comienzo, olvidan todo acerca de ambos dioses y los paisajes del astro luminoso; pero mantienen los conocimientos que adquirieron en las épocas pasadas. Ellos son los que nombran a los astros principales: Nús (el sol) y Siv (la luna). El polvo rupmohe y la luz yaerp pasan a ser temas de leyenda o paranormales. Sus vastos sentidos, ya no pueden percibir el mundo alterno; apartándolos de las deidades y entes que deambulan junto a ellos.

Sus vidas vuelven a ser presas de la evolución. Regresan los cuerpos de carne y huesos, por lo que tienen un tiempo determinado para vivir; al acabar ese camino, pueden tener tres destinos.

Si han aceptado y seguido “Las leyes de Nusueri” en cualquiera de sus tantas versiones, renacerán en el planeta Nusueri para vivir eternamente.

Por el contrario, si han caído bajo los engaños de Madogis, con cualquiera de sus tantos disfraces y trucos, pasan a ser cilnlumoíts; encadenados a

las órdenes de su nuevo dueño. Podría decirse que este final es el peor; pero hay otro, que es más triste.

Hay ótbermins que nunca creen en nada, dejándose llevar por la vida y sin nadie para guiarlo. Cuando mueren, sus almas esféricas color azul claro se desvanecen; extinguiéndose para siempre.

Son exactamente iguales a los seres humanos, incluyendo la vasta variedad de rasgos faciales y colores de piel, además de su anatomía física interna; solo hay un aspecto diferente: la sangre. Hay diversos tipos y colores de este líquido vital; pero nunca encontrarás una sola tonalidad del color rojo, a excepción de unos cuantos tonos demasiado claros.

Faipfems

(Época del nuevo comienzo)

Son animales antropomorfos que actúan igual a un ser humano; en el planeta tierra se les conoce como furrys.

Esta es su historia de origen en el universo Rómgednar:

Madogis se encuentra en el planeta Sepnaru, descansando en una playa; sentado en una gran piedra en la orilla y con los pies en el agua. A escasos metros, tanto a la derecha como a la izquierda, tiene la arena café claro libre de rocas. Son los primeros veinte años, después de que los ótbermins llegaron a este nuevo hogar. Madogis mide diez metros de alto, ya que ha decidido reducir su tamaño. Es la mañana temprana. Reflexiona sobre la plática que tuvo con Guirn de hace tiempo, acerca de crear vida nueva.

—Pero no puedo hacerlo —se dice a sí mismo el dios oscuro con tristeza—. El polvo rupmohe carece de alma, y me es imposible crear esencias de cualquier tipo.

En esos momentos, su atención es atraída hacía las orillas del mar, donde una pareja de tiburones lanzas (vocaséps mepbes en idioma Rómgednar) nadan muy cerca. Es un macho y una hembra.

Muy frustrado, Madogis exclama.

—¡Solo puedo arruinar la vida!

Con su poder, hace levitar a los grandes peces fuera del agua y sobre el

aire.

Empieza a transformar sus cuerpos, haciéndoles crecer brazos y piernas; al final, obtienen una apariencia semejante a un ótbermin, pero aún conservan algunas características de peces; por ejemplo: una larga cola acabando con una aleta y branquias en el cuello. En la cabeza, sus ojos pasan a tener iris y pupilas; además de párpados y cejas, conservando su grande nariz y boca, llena de pequeños dientes filosos. En pocas palabras, sus cuerpos sufren una metamorfosis antropomórfica.

Las nuevas creaturas caen a la arena, perdiendo el conocimiento. Todavía afligido, Tevfocpu regresa su vista al horizonte. Segundos después, la pareja de vocaséps despierta y respira el aire puro por primera vez, ya que ahora tienen pulmones. Observan sus nuevos cuerpos, muy sorprendidos; tanto entre ellos como en su reflejo en el agua. Incluso les ha crecido cabello.

—¿Qué ocurrió? —pregunta el macho todo el tiempo.

—No lo sé —responde la hembra, agregando con emoción al final—, pero es lo mejor que nos pudo haber sucedido.

—¿Qué? —pregunta Madogis confundido en voz baja, volteando su vista.

Observa como la joven pareja empieza a festejar en la playa, para luego abrazarse muy felices por unos momentos.

—¿Crees que haya sido uno de esos seres que los ótbermins llaman "dioses"? —le pregunta él a su pareja.

—Puede ser —responde ella mirando al cielo—. Si es así, le agradezco de corazón que nos haya dado este regalo.

Por unos segundos, Tevfocpu siente alegría por haber hecho feliz a otro ser.

Interrumpiendo el momento, llega Kijuxe, quien también ha reducido su tamaño hasta los diez metros.

—Te escuché gritar hace unos momentos —comenta preocupado aquel—. ¿Qué pa… —se queda a media pregunta, descubriendo la deformación de sus vocaséps mepbes.

Tevfocpu se incorpora de golpe, preocupado por la reacción de Húnem.

—¡¿Qué hiciste?! —le pregunta él, enojado—. ¡¿Qué les hiciste a mis

peces?!

—Fue… fue… un accidente —responde Madogis muy nervioso—. No lo quise hacer a propósito.

Guirn ya iba a golpear a Madogis, pero un comentario lo detiene.

—Ahora podemos explorar tierra firme; ya quería salir del agua y explorar la tierra afuera del mar —dice la hembra.

Kijuxe se detiene, poniendo más atención a la plática.

—Posiblemente ese dios nos encontró, y se dio cuenta de que estábamos desesperados por salir del agua —comenta el macho—. Es una vida agradable y tranquila, pero será interesante explorar nuevos lugares.

—¿Qué estamos esperando? —responde su pareja muy feliz—. Vamos a ver que encontramos.

Tomados de la mano, ellos dos se encaminan a la selva cercana, internándose y desapareciendo bajo las palmeras. Kijuxe se queda extrañado del suceso. Aprovechando la oportunidad, Madogis ya iba a escapar, pero su adversario le dice tranquilamente.

—Espera.

Tevfocpu voltea.

—Sígueme —le dice Guirn, comenzando a vigilar a los escualos antropomórficos.

Ambos dioses caminan junto con los exploradores, notando lo entusiasmados que están por descubrir un lugar desconocido. Poco después, se topan con una tribu grande de ótbermins.

En toda la aldea hay chozas de madera y techos de diferentes ramas y hojas. Es un día tranquilo y la mayoría de la comunidad descansa; prefieren hacerlo afuera de su vivienda. La pareja de vocaséps se esconde detrás de un grupo grande de helechos, antes de acercarse más.

—¿Será prudente saludarlos? —pregunta ella.

—No lo sé. Diría que esperemos a ver cómo es su comportamiento —responde él.

Saben que los ótbermins son impredecibles, a la hora de descubrir algo fuera de lo común; lo más seguro se asustarán, pero no saben si los

atacarán o huirán despavoridos.

Pasan largo rato observando, aprendiendo del comportamiento de la comunidad. Están tan concentrados, hasta que una pelota de cuero cae cerca de la hembra.

—¿Y esto? —se pregunta ella mientras recoge el objeto.

Al instante siguiente, se da cuenta de que unos pequeños los han descubierto; una niña de unos diez años y su hermanito de seis; ambos usan vestimentas muy simples. Sin nada de miedo, la pequeña se acerca, sin soltarle la mano a su hermano. Llegando al frente de la extraña, alza la mano, pidiendo silenciosamente que le regrese la pelota.

—Aquí tienes —dice la vocasep, regresándole su juguete y mostrando una sonrisa.

—Gracias —habla la niña, para luego preguntar—. ¿Qué cosa eres? Te pareces mucho a unos peces grandes que siempre nadan cerca de la playa.

—Pues… eso somos —responde ella—. No sabemos qué nos pasó.

—Qué raro —dice la niña—. Mi papá siempre me dice lo peligrosos que son ustedes. ¿Quieren atacarnos?

—No. No queremos hacer eso —asegura el vocasep macho con nerviosismo—. Queríamos conocerlos, pero nos preocupa que se asusten.

—Si se presentan amablemente no creo que se espanten tanto. Vengan, los acompaño —invita la pequeña, tomando el brazo de la vocasep hembra; pero apenas la toca, la suelta rápidamente.

—¿Qué pasa? —pregunta ella, preocupada.

—Nunca he sentido la piel de un vocasep. Siempre creí que era lisa y suave.

Para sorpresa de la niña, resulta que una parte no lo es; en realidad es áspera y algo dura; sintiendo curiosidad por si toda la piel es igual, la niña suelta a su hermanito. Descubre que una zona del brazo es igual de suave que la de ella; pero en otras partes es igual a una lija. Su hermanito se dirige con el otro desconocido; imitando a su hermana, empieza a palpar los brazos y el final de la larga cola de pez.

El grupo de cuatro está tan a gusto, conociéndose mutuamente, que no escuchan a la madre de los niños, quien los llama y busca por todos lados; al pasar cerca de unos helechos altos, escucha la risa de su hijo. Alegre de

haberlos encontrado, corre a reunirse con ellos; solo para descubrirlos en las garras de unos monstruos. Dando un fuerte grito, la mujer pide auxilio; atendiendo el llamado, la tribu se apresura a llegar al rescate, armados con lanzas largas.

Descubiertos y con los lugareños reaccionando de la peor manera, la pareja de vocaséps tiene que correr para salvar sus vidas. Habían ganado suficiente distancia para perderlos de vista, cuando la hembra cae en una trampa simple, quedando colgada boca abajo.

—¡Voy a buscar algo para ayudarte! —le dice su prometido.

—¡Mejor espera ahí abajo! ¡Tengo una idea! —responde ella.

Utilizando la piel de su brazo, trata de cortar las lianas que sujetan sus pies; después de un corto tiempo lo logra. Empieza a caer, siendo atrapada por su esposo. Desafortunadamente, los ótbermins han obtenido el tiempo necesario para alcanzarlos y acorralarlos; los hacen retroceder lentamente hacia atrás, hasta que llegan junto a una piedra gigante.

La pareja de vocaséps intenta convencer a los ótbermins que son pacíficos y no quieren hacer daño de ningún tipo; mas la comunidad, se hace de oídos sordos, ignorando las palabras de las creaturas desconocidas. Sin otro lugar donde escapar, los escualos antropomórficos inocentes se agachan y cierran los ojos, esperando lo peor; él utiliza su cuerpo para proteger a su esposa.

Antes de que cometan una equivocación, una luz muy brillante aparece entre la tribu y la pareja asustada; todos quedan enceguecidos por unos segundos.

—¡Deténganse! —ordena enérgicamente una voz femenina.

Los ótbermins se alejan e hincan; además de cubrir sus caras con una mano.

—¿Quién eres? —preguntan algunos.

—Soy Guirn y les prohíbo hacerles daño a éstos seres. Déjenlos en paz; si pueden aceptarlos en su sociedad, sería mucho mejor. Tienen que aprender a vivir en armonía, ya que pronto traeré a más como ellos. No lo olviden.

Al acabar el mensaje, la luz desaparece. La comunidad no sabe qué hacer: irse y dejar libres a los seres o invitarlos a formar parte de la tribu.

—¿Qué opinas? —le preguntan constantemente al líder.

—Déjenlos que se queden —pide una vocecilla hasta el frente del grupo.

Todos voltean hacia la niña que acaba de hablar.

—No son malos —continúa hablando mientras se acerca a la pareja de vocaséps—. Ahora son mis amigos.

Al final, abraza a la hembra y ella corresponde con otro abrazo. Contagiados por la emotividad del momento, los vocaséps son invitados a formar parte de la comunidad; ellos aceptan, regresando a la aldea, que ahora es su nuevo hogar.

Madogis y Kijuxe observan felizmente como termina el suceso.

—Por un segundo pensé que los iban a matar —dice Tevfocpu, aliviado.

Sin prestarle atención al comentario, Húnem le pregunta.

—¿Recuerdas exactamente qué hiciste, para otorgarles la apariencia de los ótbermins?

—Esteee… —balbucea él, haciendo memoria, asegurando al final—, sí; sí me acuerdo. ¿Por qué?

—¿No me oíste? Tenemos mucho trabajo entre manos. Hay que recorrer los tres planetas para ayudar a mi fauna silvestre.

—¿Quieres que haga lo mismo con todos los animales? —indaga Madogis muy sorprendido y nervioso.

—Tampoco quieras aprovecharte de la situación —le responde Kijuxe con una sonrisa—. Solo lo harás con un octavo de ellos… puede que con un cuarto, pero eso ya lo veremos en el camino.

Viajando de mundo en mundo, Tevfocpu deforma la apariencia física de algunos animales salvajes, mientras que Kijuxe los va presentando a los ótbermins, quienes los nombran como “faipfems”, que significa animal imitador.

Muy pronto, los faipfems se vuelven el segundo habitante común predominante en los tres astros, adaptándose a los diferentes ambientes.

Los habitantes comunes acatan cuatro leyes fundamentales de la naturaleza: nacimiento, crecimiento o desarrollo, reproducción o

procreación y muerte. Hay una ley que es exclusiva para ellos, mejor conocida como ley divina o libre albedrío. Cualquier habitante común puede adiestrarse y entrenar para convertirse en un ser intermediario terrenal; pero, nunca podrán convertirse en un ser intermediario espiritual.

En un principio, el plano existencial entre las deidades y entidades divinas, estaba completamente separado de la vida de los habitantes comunes. Al llegar la hechicería y la alquimia en Pérsua Ifpabe (en el año 1100), sumando la aparición del libro Cóvniem en Monsílut y Sepnaru (en los años 2810 y 1950 respectivamente), la barrera que separa los planos espirituales y terrenales se rompe totalmente, generando una nueva era de convivencia entre seres divinos y mortales; aunque en el planeta Sepnaru no genera un gran cambio.

Capítulo 12

Aparición del dios Ÿékactec {Illékatec}

Antes de que apareciera este dios, ocurrieron dos hechos importantes en donde nacieron dos tipos de razas especiales.

Aptivs

(Época del nuevo comienzo)

Es el año 1980 (E. N. C.) en el continente Jedram, ubicado en el planeta Sepnaru.

Hay una pequeña comunidad humilde que vive junto a una selva tropical, distante a los ajetreos diarios de las urbes de concreto y acero; ótbermins y faipfems diversos son los integrantes de la comunidad. La ciudad cercana, Ñondú, está creciendo rápidamente; aumentando la amenaza hacía la selva Xilact; hogar del pequeño pueblo antes mencionado.

Un día, un grupo de lugareños descubre a una empresa constructora empezar a trabajar en la zona Gitvi de la arboleda, a escasos kilómetros de sus viviendas. Muy enojados, los líderes de la comunidad investigan el asunto, descubriendo que una cadena de hoteles lujosos planea abrir un nuevo resort en la zona, que de por sí son santuarios protegidos. Tratan de parar las obras por la vía legal, pero no pueden hacer absolutamente nada en contra de un monopolio billonario. Lo siguiente son manifestaciones, en el centro de la ciudad y en frente del edificio de gobierno; e inclusive, los pocos que se quedaron en el pueblo, realizan sabotajes nocturnos.

El dueño de la cadena hotelera no soporta estas situaciones, a pesar de que la construcción del resort Xilact avanza favorablemente. En un intento por inaugurar el complejo lo más rápido posible, soborna a la policía local para retirar por la fuerza a los manifestantes y hacerlos regresar a su comunidad. Una vez que todos han regresado a sus viviendas, en esa misma noche un ejército encapuchado llega al lugar, allanando todas las viviendas y sacando a todos por igual, obligándolos a subir a diferentes autobuses; en medio del secuestro nocturno, varios habitantes logran escapar e internarse en Xilact; pero solamente son faipfems femeninas o átbermins.

Bastante lejos, las afortunadas habitantes se detienen unos momentos a tomar aire; no saben qué hacer y están asustadas. Recordando las viejas historias de sus bisabuelos, empiezan a pedir ayuda a los espíritus de la

selva.

«Puede ser que los cuentos no sean tan falsos», es lo que piensan ellas.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

Al mismo tiempo, en el planeta Nusueri, Kijuxe y los voucs miran atentos el suceso; Húnem ya estaba por intervenir, pero Tevfocpu le recuerda que no puede. Sin nada más que hacer o decir, él y los dioses menores regresan a las rutinas diarias. Ÿéltniz y Ékmiar quieren ver cómo termina esta historia, así que se quedan atrás; segundos después, y creyendo que ninguno de los dioses supremos las observan, bajan al astro Sepnaru, justo al lugar donde está el grupo de mujeres.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

Entre súplicas, las átbermins y faipfems son cegadas un instante por dos luces diferentes: una gris y la otra color salmón. Alegres de que hayan respondido a sus plegarias, las madres, hermanas e hijas les piden ayuda a los espíritus, descubriendo al final que son deidades femeninas.

Las hermanas voucs lo piensan por unos segundos, ocurriéndoseles la misma solución al mismo tiempo; usando sus energías, les otorgan a todas las presentes habilidades especiales.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

En otra orilla de la selva, los extraños encapuchados de antes han llevado a toda la comunidad ahí; les ordenan bajar de los vehículos y acomodarse en un lugar. Unos cuantos intentan escapar, pero son asesinados fríamente. Ya estaban a punto de ejecutarlos a todos, cuando fuerzas sobrenaturales llegan al rescate. Bestias salvajes de cinco metros y medio de alto atacan a los soldados desconocidos; les ayudan los animales y aves que viven en Xilact. Tomados por sorpresa, el grupo armado huye.

Solo dos logran hacerlo.

Los rescatados no pueden creer lo que están viendo; más cuando sus esposas, hermanas e hijas que habían desaparecido salen de entre la selva; de regreso en la comunidad, después del velorio de los que murieron, ellas les explican qué pasó.

=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+=+

Los dos policías encapuchados sobrevivientes que regresan a la jefatura relatan lo sucedido, pero son tomados por locos y miedosos.

La construcción del resort no se detiene, hasta que empiezan a ocurrir sucesos extraños. Inexplicablemente, las raíces de los árboles cercanos crecen aceleradamente en la noche, extendiéndose hasta las maquinarias pesadas o vehículos cercanos, dejándolos inservibles; han llegado hasta el mismo motor, destrozándolo completamente. Tratando de solucionar el problema, varios obreros son cambiados al turno nocturno, para evitar que el mismo suceso se repita.

En la primera noche, los empleados observan como las raíces crecen y se mueven, igual que una serpiente; a pesar de la sorpresa y un poco de miedo, cortan las raíces con hachas más que nada, hasta que las mismas empiezan a retroceder a su lugar de origen.

A la mañana siguiente, durante la jornada laboral, una gran bandada de pájaros invade la construcción, estorbándoles a los trabajadores todo el día; los animales salvajes se han acercado a la orilla, atacando a todo aquél que se aproxime. El capataz le informa estos hechos a su jefe, pidiendo instrucciones; por suerte hay escopetas guardadas, solo tenían que esperar la autorización para utilizarlas. Con unas cuantas molestias eliminadas y la mayoría ahuyentadas, los trabajos se reanudan.

Esa misma noche, los vigilantes esperan ver nuevamente las raíces vivientes; aguardan largo rato, pero no pasa nada. En lugar de las raíces, muchas bestias gigantes emergen de la selva. Asustados, los hombres corren hacia adentro, apresurándose a tomar las armas de fuego; las utilizan, solo para darse cuenta que son inservibles en contra de las creaturas. Al final deciden huir, pero son perseguidos; solo uno logra llegar a la carretera de al lado, pidiendo a los primeros automovilistas que lo lleven a la ciudad.

La primicia sale en los periódicos y televisión al día siguiente. Relatan que un hombre asegura haber visto a seres extraños y salvajes, en las

inmediaciones de la construcción del resort Xilact; debido a las descripciones que da el obrero, los medios de comunicación nombran a estas creaturas como Gocsums, que a según ellos, significa "árbol viviente". El capataz y los albañiles llegan al lugar, descubriendo las grúas, camiones y tractores completamente destruidos; al igual que grandes secciones del complejo que ya estaban terminadas. Sumando a todo esto, se encuentran los cuerpos sin vida de los compañeros del sobreviviente. Evitan que los periodistas entren mientras que limpian el lugar.

Más tarde, el capataz acepta que lo entrevisten los reporteros, que aún esperan por una respuesta; comenta que el empleado ha exagerado con sus historias, asegurando que los daños no son tan graves. El hombre culpa directamente a los habitantes de la comunidad cercana; pero la verdad se da a conocer días después, cuando retiran los restos de la maquinaria y los vehículos destrozados; dejando en claro que los ataques de aquella noche, no pudieron ser ocasionados por ótbermins o faipfems normales. La comunidad cercana queda libre de sospechas.

Las obras van retrocediendo en vez de avanzar; cada noche, maquinaria es destruida o una sección es demolida. Empiezan a surgir rumores de que la selva está embrujada, y de que los demonios (cilnlumoíts o qumksos) ahora habitan en ella. Otros dicen de espíritus malignos que han despertado, y que ahora viven en Xilact; esos entes están bajo el mando de brujas o hechiceras (Lídjoibs); a las cuales han dado el nombre de aptivs.

Perdiendo mucho dinero a diario y sin ninguna prueba en contra de los pobladores cercanos, la construcción del resort Xilact se cancela definitivamente. Las mujeres residentes de la comunidad festejan en grande, adoptando el nombre que los chismes y medios de comunicación les han dado.

Al paso de los años, las aptivs descubren que su descendencia hereda las habilidades especiales, pero solamente las hembras y mujeres, cambiando la organización social que tenían, de una igualitaria a una matriarcal; también por esos días, son visitadas nuevamente por Ÿéltniz y Ékmiar, encargándoles una tarea especial: las hijas que recientemente han llegado a la adultez, tienen que mudarse a otros bosques y selvas, pero no solo en el planeta Sepnaru; igualmente tienen que viajar a los otros dos astros, para proteger ciertas zonas verdes. Es así como las aptivs comienzan su expansión.

Las habilidades naturales de las aptivs, son el control total de las aves, animales y espíritus florales del lugar que estén protegiendo; siendo los árboles sus sirvientes más fuertes. Todos ellos obedecerán ciegamente a la áptiv (ya sea átbermin o faípfem hembra) guardiana. Las raíces de los árboles cobrarán vida para alejar a las amenazas; solo en casos difíciles,

el árbol completo se convertirá en un Gócsum. Las aptivs siempre se mantienen alejadas de las confrontaciones; en las pocas ocasiones que ayudan personalmente, utilizan armas primitivas, como lanzas o arcos y flechas.

Ughsóms {Ulgsóms}

(Época del nuevo comienzo)

Años después de que las hermanas Ÿéltniz y Ékmiar interfirieran en la selva Xilact, Tevfocpu se pone a pensar sobre el tema, poniendo más atención en el planeta Monsílut; astro donde transcurre el año 3440.

La tecnología ha rebasado a la naturaleza, hasta casi extinguirla; los árboles son cosa del pasado. Años atrás se inventó el complejo y novedoso artilugio OxLife-9000, puede purificar el dióxido de carbono y el monóxido de carbono, entre otros gases nocivos para los ótbermins y faipfems hasta producir oxígeno puro; de hecho, usa esos elementos gaseosos para generar electricidad. Grandes edificios llenos de estas joyas de la inventiva llenan las ciudades, sustituyendo las presas o las centrales nucleares; que muchos ya los consideran como construcciones obsoletas y formas ineficientes para producir electricidad.

Aprovechando el invento del nuevo siglo que se actualiza cada año, se deforestan bosques y selvas al por mayor (tanto legal como ilegalmente), acabando con hábitats enteros en solo meses. Los ótbermins y faipfems necesitan mucho espacio, por culpa de la sobrepoblación que aumenta día a día; esa no es la única excusa para talar los árboles: la madera es la materia prima que más se utiliza para fabricar muchos objetos.

Percatándose de que los habitantes están actuando descontroladamente, Madogis decide intervenir; tiene que apurarse; solo queda un cuarto de áreas verdes vírgenes en todo el astro. Recluta a un ejército de cilnlumoíts, llevándolos a una arboleda en peligro.

—¿Qué quiere que hagamos, señor? —preguntan ellos cuando llegan al lugar.

—Protejan este bosque de los estúpidos ótbermins y faipfems —responde Tevfocpu muy molesto.

No hay ninguna clase de respuesta por un corto tiempo, hasta que uno de ellos habla.

—Mejor destruimos la ciudad circundante; es más entretenido y una mejor

solución.

—Es una buena idea —piensa el dios con una mano en la “barbilla” y viendo el suelo—. Déjenme pensarlo mientras llegan los otros.

—¿Otros? ¿Cuáles otros?

Al terminar de formular la pregunta, dos pequeñas luces de colores diferentes se aparecen: una es verde loro y otra es naranja amarillento.

—Aquí estamos —dice el vouc Wíegmr.

—¿Qué ha dicho Kijuxe? —pregunta Madogis.

—Le ha dado el visto bueno —responde Déop—; sabe que tomarás la mejor decisión.

—Entonces…

Tevfocpu lo piensa por unos segundos más.

—Solo destruyan ciento setenta y seis metros después de la orilla de la zona verde; ese será el territorio que le devolveremos a los dueños originales que quedan.

Ordena el gran dios.

—Con mucho gusto —responden algunos preparados para empezar.

—Antes tienen que esperar. Tienen que provocar mucho daño. —Los detiene Madogis, para luego dirigirse a los Ócneims—. Son todos suyos.

Utilizando sus poderes al mismo tiempo, Déop y Wíegmr modifican los cuerpos de los cilnlumoíts; sus cadenas de metal, ojos y sus escamas, cambian al mismo color del vouc Déop. Los seres dejan el mundo espiritual para llegar al mundo terrenal; obteniendo un cuerpo físico que parece una combinación de madera y carne. Ahora, todos los ótbermins y faipfems pueden verlos y oírlos. Una vez listos, Tevfocpu les deja hacer su trabajo. Los nuevos soldados empiezan a hacer destrozos en la zona establecida por su superior; de paso, ahuyentan a los residentes ótbermins y faipfems que se encuentran. Acabadas las labores de desalojamiento, los guardianes se quedan vigilando el santuario natural.

Madogis, Wíegmr y Déop viajan por todo Monsílut, rescatando y protegiendo las selvas y bosques que quedan; ellos mismos son los que nombran a los nuevos soldados como ughsóms. Satisfecho por haber salvado la naturaleza de Monsílut, Tevfocpu decide enviar varios ughsóms

a los otros dos astros.

Los cilnlumoíts verdes, tienen la habilidad de poder comunicarse con la fauna y flora que protegen; pero no puede controlarlos de ninguna manera. A diferencia de las aptivs, los ughsóms son los que participan en las batallas; solo si los animales o árboles quieren ayudarlos, ellos también pelearán. Un par de años después, ya hay ughsóms y aptivs en la mayoría de las zonas verdes de dos planetas; en Monsílut, protegen todas las selvas y bosques.

Llegada de Ÿékactec (1285 E. N. C.)

Pasan los años de tranquilidad, pero los dioses y ócneims se olvidan de sus guardianes forestales. Llega el año 1285 (E. N. C.) en el planeta Nusueri.

Al convivir por tanto tiempo, ughsóms y aptivs terminan enamorándose; las aptivs han engendrado a muchos hijos e hijas todo este tiempo. Los habitantes en los tres planetas, ya han aprendido a convivir con los guardianes y guardianas; pero, siempre hay algunos inconformes que tratan de invadir los lugares sagrados, sin importarles las almas que se lleven. Varios ughsóms, aptivs y sus hijos caen durante esas batallas; sin contar a la flora y la fauna. Se pierden unos territorios verdes, mas se logran resguardar la mayoría.

Las almas de los guardianes, la flora y la fauna que mueren no tiene un destino final; a diferencia de los ótbermins o faipfems, que pueden renacer en Omdípmuc o Nusueri. Sus espíritus simplemente se desvanecen y dejan de existir; así ha sido desde el principio, ya sea que mueran por una fuerza externa o de forma natural. No solamente ocurre con los habitantes de los bosques y selvas que protegen las aptivs y ughsóms; la flora y fauna en general, cuando muere se extingue para siempre. Las hermanas, Ÿéltniz y Ékmiar, se sienten mal por ese hecho; hablan con Kijuxe, pidiéndole que reencarne a toda la flora y fauna que muera en cualquiera de los planetas menores, dejándoles quedarse en Nusueri.

—No puedo hacer eso —responde él.

—¿Por qué no? —pregunta Ÿéltniz.

—Porque nunca les cambié el propósito a ellos; siguen siendo adornos para mejorar el paisaje. Cuando llegué, les pedí a la fauna y flora que se multiplicaran, ya que no había suficientes para decorar por completo nuestro hogar. Ya tenemos una vista esplendorosa; además de que la fauna y flora de aquí tiene vida eterna. No necesitamos a más de ellos.

Existen los que tienen que existir y mueren los que tienen que morir.

—¿Por qué deja morir a los guardianes y guardianas de los bosques y selvas de los tres planetas menores? —inquiere Ékmiar.

—Porque ya no tienen más trabajo por realizar; mis bosques y mi selva no necesitan protección.

Ambas voucs se sienten incomodas. No pueden criticar o estar en contra de las decisiones del dios omnipotente; agradecen a Húnem por su tiempo, para luego retirarse. Las hermanas ócneims ven extinguirse a diario las almas de la flora y fauna que muere en Sepnaru, Persua Ifpabe y Monsílut. Varios meses después, ya es insoportable.

Ÿéltniz y Ékmiar llaman al resto de los voucs, convocándolos en una profunda cueva de Zoh-Hérest; en poco tiempo, todos están reunidos.

—¿Qué quieres Ékmiar? —pregunta Kéduc.

—Debemos hacer algo para salvar a la flora y fauna de los tres planetas menores —responde Ÿéltniz.

—¿Pero qué? También quiero ayudarlos, pero es imposible —comenta Témunup con desánimo.

—Sí juntamos todas nuestras energías, podremos igualar el poder de Kijuxe; incluso más —explica Ékmiar.

—Ya habíamos tenido esa idea desde que llegamos aquí y no funcionó; queríamos iluminar todo el planeta cuando terminamos las obras —contradice Déop, pareciéndole una mala idea desde el principio.

—No funcionó porque nunca la pusimos a prueba; Kijuxe llegó poco después —le recuerda la misma Ékmiar.

—Pero sigue siendo una mala idea. Sí no funciona, Guírn nos castigará. De seguro será otro tiempo de encierro en la montaña Kéom —interrumpe Úfyed.

—O peor, puede enviarnos al mundo de Tevfocpu —dice Wiegmr.

—Aunque sea hay que intentarlo. Solo lo haremos para salvar a los animales, plantas y árboles; no intervendremos en los demás dominios de nuestro señor —apoya Ácber.

Pasan más minutos de pláticas y convencimientos, hasta que los doce

ocneims deciden intentarlo.

—Una mala idea; les digo que es una mala idea —asegura Déop, aceptando de mala gana ayudar a sus compañeros y compañeras.

Ya estaban acomodándose, cuando escuchan la voz de Húnem.

—¡Sobrinos! ¡Salgan de inmediato!

Todos se quedan callados, creyendo que Kijuxe no los puede ver.

—¡Sé que están adentro de la cueva! ¡Salgan ahora!

Ningún vouc se atreve a presentarse delante del dios enojado, hasta que la cueva empieza a sacudirse. Las paredes y techo se agrietan; pedazos de roca empiezan a caer. Evitando quedar aplastados, los ocneims salen corriendo, encontrándose con la deidad superior.

—¿Qué planes están concibiendo sin mi permiso?

Antes de decir una sola palabra, Ÿéltniz y Ékmiar escapan del planeta, dirigiéndose a otro astro cualquiera. Atrás de ellas, vienen Témunup, Écsejen y Ácber; sin su hermano Úfyed.

—Lo sentimos, señor. Nunca lo traicionaríamos. Perdónenos, por favor.
—Es lo que suplican los siete voucs que se quedaron, hincándose frente a Kijuxe.

Los cinco desertores llegan a otro planeta, muy alejado de los otros cinco principales; empiezan a discutir de las siguientes acciones, hasta que escuchan la voz de Madogis.

—Si quieren revelarse en contra de Kijuxe, vengan a mi reino. Los recibiré con los brazos abiertos; estarán muy a gusto aquí.

Inmediatamente después, se escucha la voz de Guirn.

—Por favor, regresen a su hogar. Los perdonaré; lo prometo.

—¡No vamos a ir con ninguno de los dos! —responde Ÿéltniz muy enojada—. Lo único que queremos es darle el lugar especial a la flora y fauna existente; no merecen morir y menos extinguirse.

Ella recibe el apoyo de sus cuatro compañeros.

—Me parece muy bien. Esas pobres almas y espíritus han pasado desapercibidos desde el principio de los tiempos —habla una nueva voz,

proveniente de todos lados.

Es la deidad única y suprema.

—Pero, amo, nunca nos dijo nada al respecto —dice la voz de Kijuxe.

—No lo hice, porque no puedes hacer nada al respecto; no eres tan poderoso como tus demás hermanos mayores. Y ni hablemos de ti, Tevfocpu; tú puedes hacer menos; además de que estos asuntos no son de tu incumbencia. Ahora que hay cinco voluntarios, me parece que es la hora de que la flora y la fauna tengan su propio paraíso.

—Y nosotros, ¿en qué les vamos a ayudar? —inquiere Madogis solo por hablar.

—Ustedes solo manténganse ocupados en sus asuntos. Si tienen un inconveniente con la naturaleza, hablen con él.

—¿Con quién? ¿Con Ácber? —pregunta Kijuxe, confundido.

—Ya lo sabrán. Vuelvan a sus asuntos mientras que trabajamos.

Kijuxe y Madogis siguen ocupándose de sus reinos, dejando a los cinco renegados con la deidad única. Con su poder infinito e inagotable, "Él" fusiona las almas de los cinco voucs, hasta formar a un nuevo dios llamado Ÿékactec (dios de la naturaleza). La nueva deidad luminosa se presenta en el planeta Sepnaru, llegando a la selva amazónica de América del Sur, donde hay un grupo grande de aptivs y ughsóms; ahí les otorga dos nuevas habilidades y les advierte de dos nuevos enemigos.

Desde ese año (1285 en Pérsua Ifpabe, 1990 en Sepnaru y 3500 en Monsílut), los guardianes forestales de los tres planetas, tienen la capacidad de invocar luz yaerp o fuego rupmohe. Los sirvientes y soldados de los dos dioses principales (Kijuxe y Madogis), no tienen permitida la entrada a los territorios sagrados verdes de la naturaleza, sin haber hablado anteriormente con el tercer dios superior.

Capítulo 13

Etnias importantes

Arsdus

(Época del nuevo comienzo)

El escenario aquí es el planeta Persua Ifpabe; el año: 800 (E. N. C.).

Existe un pueblo rural llamado Sálfhed, en donde hay variedad de habitantes (ótbermins y faipfems); pero los hombres tienen sometidas a las mujeres. Las tratan como esclavas o peor.

Entre ellas, está una joven átbermin de veinte años, de nombre Jocume {Yokume}. Ella vive bajo la falsa imagen de una familia, junto con su madre y hermanas; su "padre" y "hermanos" las maltratan de mil maneras durante todo el día.

La comunidad está muy apartada de otros pueblos o ciudades amuralladas. Muy pocos son los paseantes o lugareños que recorren la ruta olvidada de la pequeña villa; y si llegan a visitarlos, fingen vivir pacíficamente y sin problemas. Ellas no pueden decir nada; están amenazadas. También sería un esfuerzo inútil pedir ayuda; varios "héroes" han tratado de salvarlas, mas todos ellos fueron asesinados antes de poder hacer algo.

Cansada de esto, Jocume empieza a elaborar un plan para escapar. Quiere llevarse a sus hermanas y madre, pero sabe que es muy arriesgado; hay mayor probabilidad de éxito si solo una es la que huye. Jocume promete traer ayuda lo más rápido posible. La hora adecuada es en la noche o en las primeras horas de la madrugada; por fortuna, hay un bosque vecino donde ocultarse o pasar la noche. Ahora tiene que ingeniárselas, ya que las mujeres son encadenadas en la noche; Jocume no es la primera en intentar obtener la anhelada libertad. En uno de los pocos momentos de soledad que tiene la mujer, se arma con un cuchillo casero, ocultándolo entre sus ropas. Sigue la parte difícil: esperar el momento adecuado para tratar de marcharse.

Un par de días después, en la tarde avanzada, Jocume se encuentra cosechando varias verduras. Sin decir nada y lo más callado posible, su "hermano" se le acerca y la toma del brazo; por la fuerza la lleva hacia la arboleda vecina. Gritar no servirá de nada; la víctima se queda callada todo el tiempo. Un vecino se da cuenta de esto y se acerca con su amigo.

—¿A dónde la llevas? —le pregunta él.

—Al bosque. Quiero "divertirme" con ella por un rato —dice con una sonrisa malvada.

—Oye, déjame acompañarte. Hace tiempo que no me he "divertido" con una mujer al aire libre.

Aceptando la compañía de su amigo, ambos útbermins llevan a Jocume a la orilla del bosque. Se adentran un tanto hasta que se pierden de vista; escogen un lugar lleno de pasto, atrás de unos arbustos. El compañero empieza a limpiar la zona, mientras que el "hermano" sujeta a Jocume. Antes de que le hagan daño y aprovechando la buena suerte que ha obtenido, ella saca rápidamente el cuchillo que tiene oculto, enterrándoselo a su captor en el cuello. La átbermin saca el arma, mientras que el cuerpo sin vida del sujeto cae al suelo. El compañero se da cuenta y trata de someter a la rebelde, pero ella se defiende; mientras forcejean, el útbermin grita varias veces, mas no hay nadie cerca que pueda escucharlo. Con un movimiento hábil, Jocume logra apuñalar al hombre en el costado derecho de la parte baja del abdomen; deja el arma enterrada en la carne.

Ya libre, la átbermin se adentra en el bosque, al tanto que el herido se arrastra al pueblo, pidiendo ayuda; acercándose a socorrerlo, los demás reciben las indicaciones de cuál dirección tomó la fugitiva. La cacería se extiende hasta la noche, sin encontrar una sola pista de Jocume. Ella ya había tomado ventaja, además de que ha encontrado escondites perfectos; trepándose a los árboles más que otro lugar.

Más tarde, llega hasta el otro lado de la arboleda; tiene hambre, sed y cansancio. Afortunadamente, ella sabe cuáles frutos son buenos y cuáles no. Comiendo un par de naranjas, logra recuperar un mínimo de fuerzas. Bordea un tanto la orilla del bosque, hasta que divisa a una caravana de viajeros. Varias carretas y zilhaos* se encuentran esparcidos en desorden, abarcando un gran espacio de una pradera café. Muy feliz, Jocume se acerca con los extraños, pidiendo algo de comida. Para sorpresa de ella, las gentes nuevas son mujeres átbermins y faipfems; hay unos cuantos hombres, pero ellos son esclavos de ellas. Ahí conoce a la líder de la tribu nómada: Ángela; faípfem hembra de bifcse, que en idioma español se conoce como cebra.

Jocume se entera que ellas se hacen llamar las arsdus, que significa "mujeres al mando". La tribu se fundó, cuando la abuela de Ángela se marchó de su aldea natal, llevándose a la mayoría de las hembras con ella; por dos generaciones, han capturado a varios útbermins y faipfems machos, asegurando la herencia arsdu.

Mientras come y recupera fuerzas, Jocume le pide ayuda a la líder y a sus guerreras; sugiere una incursión matutina y así liberar a sus familiares y demás amigas; muy complacida por ayudar, Ángela organiza inmediatamente a su mediano ejército; atacarán en la madrugada. Jocume toma una siesta, despertando a la hora precisa.

Las arsdus se movilizan, hasta llegar a la orilla de la comunidad natal de ella. Cambiando de táctica a última hora, Ángela decide ejecutar un ataque sigiloso, mientras que todos los hombres duermen todavía; las arsdus liberan a las prisioneras, al tanto que matan a la mayoría de los útbermins y los faipfems machos. Jocume se reencuentra con sus hermanas y madre, muy felices por ser libres. Todas las mujeres de Sálfhed están tan agradecidas, que le ruegan a Ángela permitirles ser parte de la tribu; ella no tiene ninguna objeción. La tribu de las arsdus aumenta de tamaño, empezando el viaje a nuevas tierras. Todo el tiempo que dura el viaje, Jocume y las demás empiezan su entrenamiento para convertirse en soldados fuertes. A lo largo del peregrinar de las arsdus, mujeres de toda clase se unen a la comunidad.

Habiendo transcurrido varios meses, llegan a las afueras de una gran ciudad amurallada, conocida como Bórauk, que es la capital de un gran reino. Platicando con las campesinas cercanas, se enteran que el rey ha guardado grandes tesoros de otros lugares que ha conquistado; sumando su harén, que alberga a mil doscientas mujeres (incluyendo átbermins y faipfems).

Siguiendo su desprecio hacia los hombres, las arsdus planean como rescatar a sus hermanas cautivas; pero una parte del ejército de la ciudad les tiende una emboscada, capturándolas a todas. Una tribu de bellas doncellas y damas, no iba a pasar desapercibida por el reino; en especial para el monarca, coleccionista de objetos fuera de lo común. La tribu de las arsdus es llevada al harén, sumándose con las demás esposas, amantes y sirvientas. Es una fortuna que el complejo edificio sea tan grande, para albergar a más de dos mil gentes, dándole el espacio suficiente a las prisioneras para vivir cómodamente.

En los siguientes días, las arsdus hablan con las demás mujeres, convenciéndolas de revelarse en contra del rey. Empiezan a elaborar un plan para poder usurpar el trono; e inclusive, los eunucos también quieren ayudar.

Un día después, Jocume y Ángela se suman a las tantas esposas del rey; en las dos noches siguientes, el plan se ejecuta.

Dos eunucos (que son los consejeros del monarca) junto con sus semejantes que cuidan el harén, organizan un banquete para la guardia real; felicitándolos y recompensándolos por su buen trabajo que han hecho hasta ahora. Todas las sirvientas llevan la comida y bebida al gran

salón.

Al tanto que esto pasa, el rey ha solicitado un tiempo a solas con sus dos nuevas esposas.

En medio de la celebración en el gran salón, uno a uno los guardias van cayendo muertos; la comida y el vino envenenado que han traído las sirvientas ha funcionado a la perfección. Con la mayoría de los defensores aniquilados, las arsdus y unos cuantos eunucos toman las armas disponibles, buscando por todos lados a los soldados sobrevivientes que no asistieron al banquete. Cuando las mujeres del harén y las arsdus toman el control del palacio, un grupo se dirige al dormitorio real, encontrando al rey asesinado por Jocume y Ángela. A la mañana siguiente, se da la noticia que las arsdus han tomado la ciudad; las nuevas reinas (Ángela y Jocume), declaran a la ciudad de Bórauk como la nueva capital de la tribu, que deja atrás su vida nómada.

De esta manera, inicia el imperio de las arsdus, que poco a poco se irá expandiendo al paso de los años.

La mayoría de los hombres de Bórauk son obligados a marcharse a otras tierras; los que se niegan a hacerlo, son ejecutados. Para sorpresa de los habitantes, las esposas e hijas no se oponen a las nuevas reglas que está imponiendo el nuevo gobierno. Quedando satisfechas las arsdus con la cantidad de hombres que quedan en la capital de Bórauk, ellas los organizan, dándoles únicamente dos oficios: obreros o vasallos. Si algún hombre quiere ocupar un puesto superior a cualquiera de esos dos cargos, puede hacerlo; siempre y cuando se haga el procedimiento adecuado, para que sea castrado totalmente y pase a ser un eunuco.

La organización social de las arsdus es muy evidente, donde los hombres tienen pocas o nulas libertades. Las mujeres son las que reciben educación formal, ya sea en las artes primordiales o las artes bélicas; convirtiéndose en excelentes atletas que dominan perfectamente ambas ciencias. Esta sociedad, es considerada la tercera más sabia y culta de todos los tiempos hasta el presente.

Los hombres / machos son superados en número, representando el veinte por ciento de la población arsdu (que incluye a los eunucos). Por cada cinco mujeres (o eunucos), habrá un hombre.

*Zilhaos {Siljaos} = Caballos

Erpaes

(Época del nuevo comienzo)

Antes de empezar la historia, hay que saber los diferentes nombres de los siguientes integrantes del reino animal en el idioma Rómgednar. Dos son nombres de uso general, ya que hay varios o muchos especímenes diferentes de ese animal.

Étquf {Étkuf}: Oso.

Usdétop: Orca asesina.

Ícsihu {Íksiju}: Borrego cimarrón.

Vocasémñud: Tiburón blanco.

Impéu: Tigre.

Epvomli: Antílope.

Nuevamente estamos en el planeta Persua Ifpabe. Es el año 852 (E. N. C).

Una pequeña tribu nómada de faipfems, ha estado creciendo al paso de bastantes años; ahora, la mayoría de los reyes y aldeanos los conocen como los Ópduas; ellos han atacado pueblos, villas y ciudades, ganándose fama por la mayoría del mundo. Son conocidos como guerreros innatos desde el día de su nacimiento, tanto hembras como machos.

Muchos piensan que fueron creados por algún dios maligno, debido a sus gustos bélicos y comportamiento "agresivo"; agregando los cuernos en sus cabezas. La verdad es que el polvo rupmohe, a veces, causa estragos en algunos habitantes comunes o animales salvajes, creando lo que se conoce como accidentes evolutivos. Los integrantes de la tribu Opdua, son faipfems de impéus y de etqufs; pero su rasgo distintivo, son las cornamentas que les crecen en la testa. Ellas (las impéus) tienen cuernos de epvomlis diferentes, y ellos (los etqufs) tienen cuernos de ícsihus. La única filosofía de vida para los Ópduas es la guerra; o en su defecto, una buena batalla contra un adversario digno; si no hay alguno a kilómetros a la redonda, tendrán que conformarse con un integrante de la comunidad.

Pasan los años, y los Ópduas descansan de su vida conflictiva; ya tienen un vasto territorio conquistado. De un día para otro, reciben noticias de

otra tribu que está causando destrozos en otros lugares, tomando las provisiones o esclavos de ciudades y pueblos que se encuentren en el camino. Emocionados por haber encontrado un adversario digno, una parte importante de los Ópduas, encabezados por sus líderes, se dirigen al encuentro.

Llegando a un amplio valle, ambas facciones se encuentran cara a cara.

La tribu de los Lludcavs por fin conocen a sus imitadores que tanta fama han ganado. Hay un descubrimiento que sorprende a ambos bandos. Los Ópduas se dan cuenta que sus enemigos son muy parecidos a ellos: las hembras y los machos tienen las mismas cornamentas, salvo que ellas son vocasemñuds y ellos son usdetops.

Sin importarles al principio, la gran batalla inicia.

Luchan férreamente todo el día, pero no hay un claro vencedor; de hecho, no ha habido ninguna baja de ninguno de los dos bandos. Los que ya están demasiado cansados, simplemente se echan a reponer fuerzas, pero terminan por dormirse. A la mañana siguiente, todos despiertan con las energías restauradas; sin embargo, ya no quieren pelear. Se dan cuenta de que ninguno ganará.

Los líderes de ambos bandos, junto con sus esposas, deciden formar una alianza, empezando a conquistar las tierras circundantes del campo de batalla en lugar de arrasarlas.

Días después, el hijo mayor del jefe de los Ópduas y la hija del jefe de los Lludcavs contraen matrimonio, formándose la primera pareja monárquica de la sociedad Erpae; nombre que ambos bandos han elegido para la nueva tribu. Al pasar varios meses de guerras, se quedan conformes con el territorio conquistado; sumando las tierras de los Ópduas que ellos tomaron tiempo atrás. Mantienen un gobierno estable, en las zonas donde han conquistado y expandido.

Su comportamiento cambia paulatinamente, pasando a ser una sociedad tranquila y amable; inclusive, mantienen una buena amistad con otros reinos cercanos. Su carácter conserva algunos inconvenientes de su pasado: los erpaes son muy vengativos y no se controlan cuando se enfurecen. Todavía mantienen sus tradiciones guerreras; el arte de las luchas y batallas, aún se imparten a todos por igual, comenzando las clases a una edad temprana.

Veneran a varios dioses por cientos de años, hasta que llega el año 1286 (en el planeta Pérsua Ifpabe), cuando escuchan del dios Ÿékactec. Empieza una conversión religiosa, encabezada por los mismos gobernantes, hacia la filosofía de la naturaleza. Resguardan ciertas montañas, bosques, ríos, selvas u otros hábitats naturales; convencidos

de que son santuarios sagrados debido a que los visita seguidamente esa nueva deidad.

Genkbops

(Época del nuevo comienzo)

Esta historia comienza en el planeta Nusueri, cien años después de que Kijuxe envió a sus ótbermins a los tres planetas principales.

Hay un grupo de dinosaurios, más específicamente velociraptors (que los Romgenses conocen por el nombre de wíndservus {güínservus}), deseosos de ir al planeta Sepnaru; pero no en su forma natural: quieren ser un faípfem. Hasta ese momento, no había ni un solo faípfem de dinosaurio; de hecho, Kijuxe ha enviado un par de esos animales a cada planeta. Húnem medita la situación por unos momentos; al final accede, pero tendrán que esperar un poco más.

El mismo dios viaja a Persua Ifpabe, en medio de un gran desierto. Con parte de su poder, arranca un buen pedazo de tierra del suelo, haciéndolo levitar en el aire a cientos de metros; de esta manera, aparece la gran isla flotante de Kanluv. Debajo de la ciudad, hay un abismo que parece llegar hasta el mismo centro del astro. Con ayuda de varias esencias del agua, dos ríos anchos nacen a muchos kilómetros alejados del lugar; sus cursos pasan alejados quinientos metros del gran hoyo en la tierra. Un rio secundario se desprende de cada uno, logrando que el agua rodee completamente el abismo de Kanluv.

Cuatro cascadas anchas se separan de los ríos y se elevan hacía la nueva ciudad, desafiando la ley de la gravedad; están ubicadas en los cuatro puntos cardinales. Llegando a la urbe, nuevamente se convierten en ríos. Recorren toda la isla hasta llegar al mismo centro; ahí se encuentra un pozo, donde la fuerza invisible se restaura, provocando que el agua caiga directamente hacia el abismo de abajo.

Acto seguido, Guirn les ordena a un ejército de éphimits que construyan una ciudad en toda la isla. Terminan por hacer una copia de Siopu Dimítvoem; mucho más pequeña y sin la muralla. Una característica especial de la ciudad de Kanluv, es que tiene las cinco bibliotecas más grandes y completas de cualquier otra ciudad.

Acabadas las construcciones y dejando lo necesario los sirvientes se retiran, mientras que Kijuxe regresa a Nusueri por los wíndservus; al retornar, Madogis lo espera pacientemente en medio de la ciudad.

—Aquí están —dice Kijuxe, dejando en el suelo a los seres emplumados.

Ya que han salido de Nusueri, ellos actúan más como animales salvajes; en un segundo, la manada de cincuenta dinosaurios se esparce por la ciudad.

—¿Por qué con ellos sí puedo hacerlo? —pregunta confundido Tevfocpu—. ¿Después me dejarás hacerlo con los demás?

—Ya te lo dije —le contesta Kijuxe—. Esas bestias son muy impredecibles en su forma natural y también si los hubieras convertido en faipfems.

—Pero… —medita Madogis unos momentos—, estos wíndservus son iguales a los que ya hay en los diferentes planetas; ¿o tienen algo diferente que no puedo ver?

—En realidad, es un experimento que quiero poner a prueba; aunque, para serte sincero, también es un capricho mío.

Hay unos segundos de silencio; Tevfocpu quiere saber más, pero Húnem le dice.

—Luego te explicaré los detalles, ahora has tu trabajo.

Sin perder más tiempo, el dios serpiente convierte a todos los animales en faipfems; quedando desmayados por todas las calles de la ciudad.

—Ahora vayámonos antes de que despierten —dice Guirn.

—¿No les piensas dar instrucciones?

—A ellos no. En unos días más te explico bien todo esto.

Sin contradecir o seguir insistiendo, Madogis regresa a Omdípmuc, al tanto que Kijuxe regresa a su planeta.

Varios minutos después, todos los wíndservus se despiertan, sin recordar nada de lo que ha pasado. Se encuentran en medio de una ciudad abandonada. El único mueble que hay en cada casa, es una cama con sus cobijas y almohadas; no hay ninguna puerta. Siguiendo con la exploración, se dan cuenta de que están en una extensa isla flotante; se empiezan a preguntar (entre ellos y a sí mismos) el método que utilizarán para bajar. Por fortuna, encuentran almacenes de comida y materia prima: diferentes tipos de telas y tablones de madera, junto con las herramientas necesarias para trabajar los elementos. Por último, se dirigen a la orilla de la cascada invertida del Muvl. Ahí es donde

encuentran la forma de bajar a tierra firme.

Una pequeña base rectangular se ubica a bastantes metros lejos de la orilla, tanto de la isla como de las cascadas. La pequeña plataforma, mide dos metros de largo por sesenta centímetros de ancho y veinte centímetros de alto; está hecho enteramente de bésnum blanco.

De un lado están grabadas las instrucciones, que dicen.

"Para abrir el portal y poder bajar a tierra firme, busquen la –Enciclopedia de las llaves (Volumen III)-, que se encuentra en la biblioteca Tégitvu".

Los wíndservus ya saben de lectura y escritura básica. Buscan el edificio indicado, ayudados en gran manera por palabras grabadas en las fachadas, que indican el nombre de la biblioteca. Al entrar al edificio, se quedan asombrados por la cantidad de libros que hay; además de la planta baja, el primer y segundo piso también están repletos de escritos y pergaminos de todo tipo y tamaño. Investigan por un tiempo todo el edificio, hasta encontrar un mueble grande con muchos cajones pequeños, con una pequeña letra hecha de ásnerm dorado sobre cada uno de ellos. Habiendo descubierto las fichas bibliográficas, encuentran la enciclopedia rápidamente.

Un grupo pequeño se junta lo más que pueden para poder leer; el que sostiene los escritos va pasando de hoja, hasta llegar a la mitad de las tripas. Las instrucciones son muy claras y fáciles de seguir; vienen junto con un mensaje importante, el cual es el siguiente:

"Para abrir los otros tres portales, busquen la misma base en las cercanías de las otras cascadas; ahí están los nombres de las otras tres bibliotecas, donde tienen que buscar las otras enciclopedias.

Pueden salir de una vez al mundo exterior y explorarlo; antes, les hacemos la invitación de adquirir toda la sabiduría que hemos dejado atrás; no será un camino fácil, pero es el mejor.

La mayoría de las respuestas, las encontrarán en las cinco bibliotecas que hay en la ciudad.

Si deciden quedarse, tienen que satisfacer un hambre de conocimientos que pronto padecerán; al adquirir la sabiduría máxima, tienen que irse y

esparcirla a otros territorios.

La decisión es suya".

Por mera curiosidad, los cincuenta wíndservus se dividen en grupos de diez; cada grupo se dirige las cuatro edificaciones, mientras que los últimos diez se quedan en la biblioteca Tégitvu. Entre los tantos escritos que encuentran, están las instrucciones de cómo fabricar puertas, mesas, sillas y otros muebles; también hay libros de arquitectura, sastrería y recetas de cocina. Hay otros escritos más complejos e inclusive en otros idiomas, diferentes a los otros cinco lenguajes que conocen ellos. Solamente un grupo de diez decide aprender lo básico e irse a otras tierras; los cuarenta restantes se quedan, empezando los trabajos para fundar la comunidad de los Genkbops. Los ríos de abajo, les proporcionan campos para sembrar y campos para los animales de granja. Tiempo después, los diez que se fueron regresan, esperando que sus compañeros los aceptan de nuevo; todos los reciben con los brazos abiertos.

Los únicos que pueden utilizar los portales heptagonales para entrar a la ciudad, son los propios Genkbops; los visitantes tienen que pasar una prueba, para saber si son lo suficientemente dignos. Ellos tienen que subir a bordo de un bote de madera, a lo largo de cualquiera de las cascadas invertidas; si fallan la prueba, morirán ahogados.

Los genkbops, son los seres más inteligentes y cultos de los tres planetas menores.

Hukfe-Núns {Juckfe-Núns}

(Época del nuevo comienzo)

En los primeros 500 años de la época del nuevo comienzo, varios de los sirvientes de ambos dioses se cansan de seguir sus órdenes; tanto éphimits como cilnlumoíts. Buscando un nuevo sentido a su vida, se escapan de sus respectivos planetas, dirigiéndose al territorio enemigo.

Logran hablar personalmente con ambos dioses supremos, pidiendo ser sus nuevos sirvientes; pero muchos son rechazados, debido a que no cumplen completamente con los requisitos que les imponen. Muy desanimados, regresan con su respectivo amo, solo para ser desterrados a alguno de los tres astros menores, convirtiéndose en seres comunes y mortales; ese es el castigo por el intento de traición que cometieron. Los éphimits pierden sus poderes yaerp, mientras que los cilnlumoíts pierden

sus poderes y cadenas rupmohe.

Afrontando la nueva realidad, los sirvientes rivales se vuelven compañeros, ganándose la vida con su nueva profesión de mercenarios; ahora, sus cuerpos son de carne y huesos. Perdieron sus poderes originales; pero, por alguna extraña razón, obtuvieron otro a cambio.

Los grupos de hukfe-núns, que según los habitantes de Rómgednar significa "extranjeros con mala suerte", están conformados por éphimits y cilnlumoíts fhumpnlis.

Fhumpnlis {Fumlis}

(Época del nuevo comienzo)

Así se denomina en Rómgednar, a los integrantes del grupo de mercenarios hukfe-núns; los éphimits y cilnlumoíts fhumpnlis, pueden transformarse en faipfems diversos.

Írebmins

(Época del nuevo comienzo)

Tal y como se dijo en la descripción de los yútvefis, ellos pueden ver ese mundo oculto de éphimits, cilnlumoíts, tísegops y qumksos, al igual que sus contrapartes: los pu-naisvus. Varios epsuolhimfs y coeflhoms, enviados por sus dioses correspondientes, han estado entrenando a varios habitantes comunes desde el año 200 (E. N. C). Todos los seres intermediarios terrenales, saben que hay dos dioses que juegan con sus almas; además de las vidas de sus sirvientes e hijos en los tres astros menores.

El punto clave aquí, es el planeta Monsílut, en el año 2345 (E. N. C).

Gracias a la tecnología del internet y otros medios de comunicación, los yútvefis y pu-naisvus se van encontrando fácilmente, usando las herramientas que ofrecen las redes sociales cibernéticas. Forman un grupo de investigación, para saber más acerca de la vida cotidiana de los siervos de Madogis y Kijuxe, que han cumplido bastantes años de llegar a los tres planetas menores. Para mantener en secreto sus identidades, se nombran entre ellos mismos como írebmins; que en lengua ócneim, significa "los elegidos". Logran obtener mucha información acerca de los seres de luz y los seres oscuros. A pesar de que tienen prohibido compartir esa información con los habitantes comunes, quieren expresar

abiertamente sus conocimientos; pero no son tomados en serio. Se burlan de ellos y son tachados de embusteros o locos. Fracasando miserablemente se dan por vencidos.

Ocho años después son contactados por epsuolhimfs y coeflhóms, quienes los envían al planeta Sepnaru. Ahí son entrenados por otros profetas y vasallos, hasta que se convierten en lídjoibs experimentados en la rama de la metafísica; pueden materializar armas de fuego con las energías fundamentales de cada quien, las cuales solamente son capaces de disparar balas yaerp o balas rupmohe. Estas armas tienen un nombre especial (vésnefis-gaihus {vésnefis-gaijus}), otorgado por los mismos maestros; los írebmins también pueden crear una infinidad de municiones en solo un segundo.

Desde ese día, los írebmins vigilan en secreto a los cilnlumoíts, qumksos, tísegops y éphimits que viven en los tres planetas menores; asegurándose de que cumplan las reglas divinas de Kijuxe y Madogis.

Itqalens {Itkalens}

(Época del Nuevo comienzo)

Comunidades donde viven exclusivamente tres tipos de habitantes: Itqas-Jisúis, Itqas-Lírts e Itquenmvos.

Itqas-Jisúis {Itkas-Llisúis}

(Período de la devastación)

Así conocen a los robots en el universo Rómgednar. Los más avanzados se encuentran en el planeta Monsílut, mientras que las versiones anticuadas se mandan al astro Sepnaru.

Itqas-Lírts {Itkas-Líts}

(Época del nuevo comienzo)

Estas creaciones, son la siguiente etapa evolutiva de la inteligencia artificial.

Los Itqas-Lírts, son androides que tienen la apariencia física de un ótbermin o un faípfem de cualquier edad. Algunos están recubiertos

únicamente por una delgada capa de piel sintética, mientras que los más complejos tienen un esqueleto de metal, cubierto con una espesa mezcla semi solida; una imitación de carne y piel. No tienen corazón o "cerebro", pero pueden experimentar sentimientos complicados (además de los cinco sentidos primarios) o aprender cosas nuevas. Son una copia fiel a un ótbermin de carne y hueso, pero su naturaleza robótica no puede ocultarse por mucho tiempo.

Itquenmvos

(Época del nuevo comienzo)

En el año 2600 (E. N. C.) en el planeta Monsílut, gracias al avance de la medicina y la ingeniería robótica, los ótbermins o faipfems que han perdido un miembro de su cuerpo e inclusive algún órgano interno, pueden reemplazarlo por uno artificial. Durante los primeros años, los implantes y prótesis robóticas son muy sencillos; años después, perfeccionan estos elementos, hasta el punto que es imposible saber a simple vista, si es un brazo de carne y hueso o una prótesis robótica.

Los habitantes de los dos planetas más avanzados en tecnología, designan el nombre de Itquenmvos a aquellos seres que tienen una o varias prótesis robóticas; esa palabra significa "androide falso".

Numsegóhgs {Numsegógs}

(Época del nuevo comienzo)

Poco antes de que terminaran los trabajos en los tres planetas menores, para llenarla de vegetación y agua, la deidad única y suprema tiene una conversación con Húnem, quien se encuentra paseando por la selva de Gámrn.

—¿Estás seguro, padre? Siempre consideré que la energía de los tísegops es demasiada pura para combinarla con otro ser —comenta Kijuxe.

«Sí, lo es», responde una voz que proviene de todos lados; «pero es buen experimento para realizar».

Habiendo decidido la siguiente tarea del día, Guirn se dirige a una pradera despejada color café claro, que se ubica entre las ciudades de Siopu Dimítvoem y Kinrsátemip Exrsap; convoca a una gran cantidad de tísegops hombres y de átbermins en ese mismo lugar. Kijuxe se dirige a

las átbermins, dándoles las siguientes instrucciones.

—Quiero que junten ambas energías suyas, justamente igual a como lo hacen cuando crean vida nueva; enséñenles a mis hijos los pasos que tienen que realizar para lograrlo.

Los rituales de procreación de los ótbermins en Nusueri, siguen siendo los mismos que en los inicios de la época de la formación.

Cada tísegop se toma su tiempo para escoger una pareja átbermin, separándose unos de otros. Para iniciar, ambos seres tienen que tomarse de las manos y empezar a canalizar su "amor" mutuo; en esos momentos el pasto de su alrededor empieza a replegarse, delineando un círculo de pura tierra, dejando a la pareja en medio. Tísegop y átbermin se hincan y empiezan a formar un pequeño montículo de tierra, justo en el medio del círculo; habiendo terminado de formar ese montón de tierra nuevamente la pareja se toma de las manos; pero esta vez entrecruzan los dedos, hasta que las puntas de ambos pulgares se tocan. Las colocan alrededor de la tierra que han reunido; nuevamente enfocan esa energía misteriosa llamada "amor", mas la concentran en sus manos y en la tierra. Poco a poco, una planta semejante a una lechuga romana (pero de forma ovalada) va creciendo más y más; hasta que sus hojas verdes se abren completamente, dejando al descubierto a un bebé. Aunque el nenito tenga apariencia humana, no es un ótbermin o un tísegop; es un numsegohg. Esta palabra, la ideó la entidad excelsa suprema y significa "fruto maravilloso".

Las nuevas familias se quedan en la pradera, construyendo cabañas de madera y paja para formar una aldea mediana. Año tras año, la población de numsegóhgs va aumentando lentamente; pero no el tamaño de la aldea. Cuando el numsegohg llega a la adultez, se tiene que mudar a cualquiera de las dos ciudades principales.

Al llegar el año 500 (E. N. C.) Kijuxe llama a todos los numsegóhgs existentes, ordenándoles mudarse a cualquiera de los tres planetas disponibles, junto con los ótbermins y faipfems. Una vez que llegan a su nuevo hogar, sus cuerpos de tierra y energía yaerp pasan a ser de carne y hueso; ahora son mortales, pero conservan sus poderes yaerp, herencia de sus padres.

La característica especial de los numsegóhgs, es que pueden elevarse en el aire a grandes alturas. Hay algunos que nacen con alas de ave en la espalda y otros que carecen de ellas; también hay Numsegóhgs que pueden invocar esas alas especiales, para luego hacerlas desaparecer. Otra característica única de los "frutos maravillosos", son las plumas de sus alas: son de color azul cobalto brillante; al mismo tiempo, ese es el

color de ojos que más se repite entre ellos.

No solo conservaron la energía yaerp; la sabiduría de sus padres, fue otro talento que pudieron llevarse de Nusueri. Poco después de arribar a los tres astros, empezaron a escribir estos conocimientos; para después empezar a estudiar todo acerca del nuevo mundo. Su pasatiempo favorito es entrenar y convertirse en soldados fuertes, para luchar en contra de las amenazas invisibles de los cilnlumoíts y qumksos problemáticos; al igual que los Yútvefis, ellos pueden ver ese mundo invisible. Sus armas favoritas, son las lanzas y alabardas.

Los numsegóhgs son considerados los segundos seres más inteligentes y cultos, justo después de los genkbops; al mismo tiempo, son calificados cómo los segundos guerreros más fuertes y hábiles, junto con las arsdus y después de los erpaes.

Ótsilpers

(Época del nuevo comienzo)

Son ótbermins y faipfems expertos en la rama de la metalurgia.

En los planetas Sepnaru y Monsílut, recolectan, producen y estudian los diferentes metales existentes, inventando nuevas aleaciones de vez en cuando. Son los principales productores y exportadores de material para construcción, además de otros productos.

Muy diferentes a sus semejantes en Persua Ifpabe; aquí, los ótsilpers son los maestros supremos de la herrería, forjando (más que nada) armas de guerra. Recolectan en especial tres metales: el íbqul, el ecsupdi {esupdi} y élpiu.

A diferencia de los herreros numsegóhgs, los herreros ótsilpers trabajan el metal élpiu solo por encargos, cobrando una suma fuerte por sus servicios, no importando el bando del interesado; los herreros nomsegóhgs lo hacen gratis, siempre y cuando el interesado sea un guerrero seguidor de Kijuxe. En caso de no cumplir este requisito, se negarán a realizar el encargo.

Póbufs

(Época del nuevo comienzo)

Sociedad de ótbermins y faipfems, quienes poseen poderes sobrenaturales.

Es la etnia más reciente que ha surgido en Rómgednar, teniendo los primeros registros en el año 2800 (E. N. C.) en el planeta Monsílut. A según su propia historia, una divinidad visitó a los habitantes de una ciudad pequeña, regalándoles ciertas habilidades mágicas.

Esa deidad desconocida tenía una anatomía peculiar: alas de ave multicolor, cabeza de un dephasu (que en el idioma español significa canguro) y cuerpo de ótbermin (cuerpo humano).

Los pobufs se encuentran en los tres astros; pero los del planeta Persua Ifpabe pueden usar sus poderes más abiertamente que en los otros dos. Ellos pueden mover y manipular con los pensamientos los cinco elementos naturales, que a según su filosofía son: úxbirnk {úxbirk}, ojksú, lava, electricidad y hielo. La población de la clase media (el ochenta y cinco por ciento), solo puede controlar un elemento; mientras que la clase alta (el siguiente quince por ciento), puede controlar dos o tres elementos esenciales. El líder y su familia de cada comunidad, son los únicos que pueden dominar los cinco simultáneamente.

Pueden invocar bestias enormes, llamadas Fhiesperns.

Útmezls {Útmels}

(Época del nuevo comienzo)

Tribus faipfems de utmocs (lobos en idioma castellano), luszus (que en nuestro planeta se conocen como zorros) y doezvs ({doevs} coyotes en español).

Aparecieron desde el año 1115 (E. N. C.) en el planeta Persua Ifpabe.

Son nómadas; nunca se quedan en un mismo sitio por más de seis meses. Su segunda característica especial, es que son los únicos que pueden domar a unas creaturas fantásticas, llamadas uocmús.

Capítulo 14

Creaturas Fantásticas

Abkgulls {Abkguls}

(Época del nuevo comienzo)

En los primeros tiempos de la época del nuevo comienzo, cuando Kijuxe empieza a poblar los diferentes astros con los animales, Madogis experimenta con uno en particular. Escoge a un grupo de zilhaos {ziljaos}, que es el nombre del caballo en este universo, empezando a cambiarlos de apariencia. Hace varios intentos, pero no le gusta el resultado final de la nueva creatura; preocupado a que Húnem se aparezca en cualquier momento, se escapa rápidamente del planeta Persua Ifpabe.

Cuando aparece Kijuxe, le extraña ver a un grupo de zilhaos muy diferentes a los demás: tienen cabezas y cornamentas de venados, cuerpo de caballo y cola de pavo real; esto en el caso de los machos, porque las hembras no tienen cuernos, manteniendo la larga cola multicolor. Sabe que Madogis estuvo cerca y es el responsable, mas no se enoja con él. Decide terminar el trabajo, tatuando por completo el cuerpo de los nuevos animales con diferentes estilos y colores; para finalizar, envuelve la cola y los cascos de sus patas con una leve capa de fuego, que es del mismo color de los tatuajes luminosos; de hecho, los ojos y marcas en su piel, también irradian algo de esa lumbre.

A diferencia de sus parientes comunes y corrientes, los abkgulls pueden moverse en el aire, dando la ilusión de que vuelan; ya sea que lo hagan en tierra firme o arriba de él, cuando galopan dejan un rastro de llamas que poco a poco se va extinguiendo. La velocidad, es otro detalle que Guirn mejora. Son un poco más veloces que un zilhao de carreras, alcanzando una velocidad máxima de cien kilómetros por hora; no es un animal que sea un popular medio de transporte.

Tanto en Sepnaru como en Monsílut, solo se pueden encontrar en museos; ya sea una escultura o un dibujo. En Monsílut han fabricado copias: itqas-jisuis que actúan como ellos, incluyendo la capacidad para volar.

Pocos habitantes pueden domar a uno de verdad, además de las escasas ocasiones que los han logrado montar; las almas salvajes de los abkgulls no pueden ser apaciguadas por un cualquiera. No pueden tener un dueño; necesitan de un compañero que acepte la vida difícil que les aguarda, si es

que aceptan tal desafío. Solamente dos grandes reyes del planeta Persua Ifpabe han logrado tal hazaña.

Hay un relato casi olvidado, acerca de un "extranjero" que no le costó nada de trabajo montar a uno; dicen que el animal ya lo estaba esperando desde el principio, pero el desconocido desapareció de un día para otro, sin dejar huella de su paradero.

A según dice ese cuento, ese ábkgull todavía deambula por las tierras y los aires de Persua Ifpabe, esperando que su mejor amigo regrese algún día.

Esfehúps {Esfejúps}

(Época del nuevo comienzo)

Poco después de que Madogis empezara a experimentar con los zilhaos, a Kijuxe también se le ocurrió cambiar la apariencia de uno de los animales, que a según él necesita ayuda.

Llega con un grupo de rinocerontes, que en estos lugares son conocidos como ítsudsupvos, y les provee de dos pares de alas emplumadas. También le agrega un par de cuernos de ovsu (toro en idioma castellano) a cada uno; para finalizar, los hace crecer hasta alcanzar de 6 a 11 metros de largo.

Estos animales alados recorren muchos kilómetros a diario, buscando las más altas montañas y poder construir sus nidos en esos lugares perfectos para vivir. Algunos han sido capturados para ser llevados a los otros planetas, usándolos para entretener o para estudiarse.

En Persua Ifpabe, es el único lugar donde tiene uso bélico, convirtiéndose en un tanque viviente. Tienen una habilidad especial para defenderse, que los cazadores y domadores de estas bestias utilizan para su propio beneficio: los esfehúps pueden canalizar una enorme energía a través de sus cuatro cuernos, proyectándola hacia el frente y causar mucho daño.

En el año 400 (E. N. C), se utilizaron muchos Esfehúps en intensas guerras por todo Persua Ifpabe; después, algunos son utilizados para transportarse.

Elniubs

(Época del nuevo comienzo)

Esta es una leyenda más que nada.

Llegamos al año 1925 (E. N. C.) en el planeta Monsílut.

Es una era difícil, similar a una etapa en la época de la devastación: guerras y revoluciones son las noticias diarias. Varias urbes mantienen la paz; entre ellas, está la ciudad de Dernlos, que se encuentra debajo y entre dos países en conflicto. Sus ciudadanos están muy nerviosos por las acciones bélicas que los pueden alcanzar; pero hay otros que no se preocupan para nada. La nación ha permanecido neutral hasta el momento y no ha habido problemas.

Entre los pobladores serenos, se encuentra la familia Hímns {Gímns}, que pertenece a la clase alta. Está conformada por el señor Arthur Hímns, su esposa y tres hijos (todos ótbermins); agregando sirvientes, cocineros y jardineros (ótbermins y faipfems).

Ha llegado el verano, hora de trasladarse a las afueras de la ciudad, al principio de un amplio bosque; ahí se encuentra su segunda mansión, que solo utilizan en esta época del año. En los primeros días, unas nuevas mascotas se integran a la familia. Son seis ísobus (erizos en español) de 18 centímetros de largo; los niños los encontraron entre los árboles cercanos, no tardando en adoptarlos, quedándose con dos para cada uno. En el día juegan con ellos en el gran jardín, divirtiéndose todo el tiempo.

Pocas semanas después, en la tarde golpea el desastre.

Un pelotón de soldados armados se acerca a paso tranquilo, conformado por útbermins y faipfems. Varios sirvientes los divisan desde el segundo piso, moviéndose por la vereda principal. No saben si es un desfile o algo parecido. Sus dudas son resueltas, cuando una lluvia de balas cae sobre la mansión; todos los residentes corren, mientras que los invasores se mueven para tomar el edificio.

La familia y empleados tratan de llegar al pasadizo secreto que está en la sala principal, detrás del fondo falso de la chimenea; el tiempo es otro enemigo y ha tomado mucha ventaja. Con los soldados a pocos metros de la entrada principal, el matrimonio Hímns tiene que salvar a sus hijos; son los miembros más (y únicos) importantes. Acompañándolos, están las seis mascotas.

Nunca es fácil despedirse y separarse de un hijo, menos si es una situación espontanea; los hijos son forzados a meterse adentro. Para tratar de tranquilizarlos, Arthur les hace la falsa promesa de que se reunirán en medio del bosque, después de que escapen por otra ruta. En medio de llantos, los niños se apresuran a llegar al final del túnel que

acaba en medio del bosque. El señor Hímns cierra el fondo falso, para luego correr hacia la puerta trasera, seguido de su esposa y empleados; apenas avanzan unos cuantos metros, cuando las puertas principales son derribadas.

Hasta ahí pudieron llegar.

Minutos después, los niños ya están en la arboleda vecina esperando a sus padres; aguardan hasta la noche, pero no aparecen. Sin saber qué hacer, intentan regresar a la mansión, pero por una ruta diferente; logran hacerlo, por mera y pura suerte.

Ya no hay soldados a la vista, y tampoco ningún conocido. Entran al edificio, solo para descubrir que se han robado la mayoría de los adornos y uno que otro mueble; han vaciado todas las despensas, sin dejar siquiera una migaja de pan. También se dan cuenta de la soledad en que se encuentran. El señor Arthur Hímns y su esposa se hayan a pocos metros de la chimenea; sus cuerpos sin vida están en el suelo, acompañados de la mayoría de los empleados, también muertos.

Los tres niños planeaban irse a dormir, pero están demasiado hambrientos para prestar atención al sueño que tienen encima. Salen nuevamente hacia el bosque, cargando un par de quinqués para poder alumbrar su camino, sumando a sus mascotas; única compañía que les queda. Creen que cualquier baya o fruto que encuentren, servirá por el momento para calmar sus tripas. Nunca tuvieron que preocuparse por ese detalle; siempre que tenían hambre, les pedían a los sirvientes algo para comer.

Es una pena, que el señor Arthur Hímns no tenía conocimientos de botánica, ni le interesaba el bosque; mucho menos a sus hijos. Habiendo comido unas cuantas bayas, los huérfanos creen que calmarán su hambre por unos momentos. Sí fue una mala o una buena decisión, eso ya es de cada quien; pero, los pequeños acaban de elegir el fruto más venenoso de toda la región. En pocos minutos, los tres mueren en medio de dolores de estómago y espasmos musculares.

Así es como acaba la pesadilla en la mansión Hímns… por lo menos, para la mayoría; aún quedan los seis ísobus mascotas.

Los animalillos obtienen la libertad… pero no la quieren; se quedan junto a los niños, chillando toda la noche restante, afligidos por las muertes de sus dueños.

A la mañana siguiente, la ciudad de Dernlos ha sido tomada. Las facciones enemigas han llegado a un acuerdo de paz; pero han unido fuerzas, decidiendo conquistar el país vecino, repartiendo la mitad para cada

quien.

Entre tanto, dos personajes se adentran a la mansión, toda llena de agujeros de balas; encontrando cadáveres en la sala y en el piso de arriba. Salen por la puerta trasera, encaminándose al bosque vecino, encontrando a los niños y a los ísobus… que también han fallecido. No por algún germen o daño externo; simplemente murieron de tristeza.

—Bueno —dice el epsúolhimf en voz alta—. Aquí estamos.

—¿Estos son los seres especiales? —pregunta sorprendido el coeflhom que lo acompaña—. ¿Está seguro de esto, amo? A mi parecer es una pérdida de tiempo.

—Claro que estamos seguros —responde la voz de Madogis desde el cielo.

—Este va a ser un experimento entretenido. —Ahora se escucha la voz de Kijuxe, quien ordena al final—. Empiecen con el ritual.

Sin atrasarse más de lo debido, epsúolhimf y coeflhom se van acercando a los cuerpos de los tres pequeños, dirigiendo sus poderes a cada uno; las carnes en descomposición pasan a ser tierra seca en un segundo. El epsúolhimf escarba un poco en cada montón que se ha formado, encontrando en total tres semillas de una planta; tienen formas de lágrimas y miden 4 cm.

—Háganlo también con los Ísobus —ordena la voz de Tevfocpu.

—¿Con los animalillos? —pregunta el coeflhom—. Yo digo que con tres es suficiente.

—Dije que los Ísobus también —recalca Madogis serenamente.

—¡Está bien! ¡Está bien! —acepta malhumorado el vasallo—. ¡Solo decía! ¡Solo decía!

Se juntan a los ísobus, formando un pequeño montón, repitiéndose la magia yaerp y rupmohe de antes; cuando terminan, los dos seres buscan entre la arena, hallando otras seis semillas.

—Planten tres en cada astro, bastante lejos uno del otro —instruye Húnem—. Utilicen sus poderes luminosos y oscuros conjuntamente para hacer crecer el árbol. ¿Cómo dijiste que se iba a llamar, Madogis?

—Árbol Éub —responde Tevfocpu.

—Esa será su tarea final; cuando acaben, pueden separarse por caminos diferentes.

Es lo último que escuchan por parte de sus dueños, antes de que regrese la calma del bosque.

—Parece que vamos a tener una jornada algo larga —comenta el epsúolhimf con una sonrisa.

—¡Oh! Ya cállate y empecemos a buscar un lugar para el primer árbol —responde seriamente el coeflhom.

El primer lugar que encuentran, es un pequeño claro cercano. Cavan un pequeño hoyo utilizando sus manos, para luego sembrar una semilla; turnándose por tiempos, utilizan luz yaerp y polvo rupmohe para hacer crecer un árbol especial, que mide 25 mts de alto. Toda su corteza es café tostado, dando la imagen de un árbol sano; pero no tiene nada de hojas o flores, en ninguna de las tantas ramas que nacen del tronco principal. Todas están completamente desnudas.

Hecho el trabajo, se encaminan a otro lugar lejano.

En los siguientes días, no pasa nada, hasta que termina una semana completa. En la mañana del octavo día, una bolsa café comienza a formarse en la punta de una de las ramas; muy parecida a la crisálida de una mariposa. Conforme pasa el tiempo, crece y crece de tamaño, tardándose menos de seis días en estar listo.

Cuando madura, el ser de adentro sale de su cuarto provisional, sintiendo la tierra por primera vez. La nueva creatura, es un faípfem de un ísobu; mide un 1.10 cm. Tiene la tarea de conseguir comida. Cualquier fruto es suficiente; da igual: es inmune a cualquier veneno. Una vez satisfecho, recolecta las semillas que ha apartado, sembrándolas alrededor del árbol Éub.

Más sacos van apareciendo a lo largo de las siguientes semanas, ocupando la mayoría de las ramas todo el tiempo. Ocurre lo mismo cada vez que un faípfem nace: se muda a nuevas tierras, junto con una semilla del árbol Éub que trae en una garra.

El primer elegido que vio la luz del nus (sol) tiene que cuidar y proteger del árbol Éub, los arbustos o árboles frutales que ha plantado y a sus hermanos en lo que tarden en salir del capullo. Esa es la rutina diaria durante las próximas dos semanas; al inicio de la tercera semana, solo seis sacos empiezan a desarrollarse simultáneamente. Cuando llega el momento, todos salen de sus crisálidas y bajan por el tronco principal, muy rápidamente; es una carrera, ya que ninguno quiere ser el último. Al pobre perdedor, le toca cambiar de puesto con el faípfem jardinero y

protector que estuvo desde el principio; tiene que hacerlo inmediatamente, ya que las otras seis creaturas tienen que irse a otro lado, pero con las garras vacías.

Tal vez nunca regresen, o tal vez se aparezcan después de unos días. En el caso de que vuelvan de arreglar sus asuntos, descansan por un par de días completos, para después retirarse otra vez; por el contrario, si es que sus hermanos desaparecen y ya no los vuelve a ver, el faípfem que ha quedado atrás, puede terminar viviendo solitariamente, muy fácilmente durante un poco más de un siglo completo. Terminando esa espera, otras seis crisálidas vuelven a nacer de las ramas, iniciando el ciclo de vida de las nuevas criaturas, que serán conocidas como elniubs.

Cada treinta y dos años, el árbol Éub produce una sola flor y una sola semilla. Esa es la señal para que el cuidador busque una nueva región para mudarse; puede ser que lo acompañen sus hermanos o puede que tenga que hacerlo solo.

Al tanto que deambulan por los planetas, buscando lugares adecuados para sembrar las ocho semillas restantes, el epsúolhimf y el coeflhom van esparciendo rumores de una nueva criatura misteriosa; hablan de prosperidad y muerte, de bendiciones y maldiciones o de alegrías y horrores. En pocos días, los chismes pasan a ser relatos, para luego evolucionar a cuentos de fantasía o de miedo; muchos afirman que el amigo de su primo los ha visto, o que él mismo fue atacado por ellos.

Fue así como la leyenda de los elniubs se da a conocer:

"Escucha bien esta advertencia, ciudadano, campesina y todos por igual.

Los Elniubs pueden habitar en cualquier lado, incluyendo las grandes urbes; cualquier árbol que veas puede ser su hogar; inclusive, ¿quién asegura que no se han adaptado a la vida moderna?

Su procedencia no es importante, pero si tienes que estar atento a las visitas inoportunas que aparezcan.

Ellos tocarán a la entrada de tu casa a cualquier hora.

Si abres la puerta y encuentras a un pequeño animalillo, a un ísobu para ser más exactos, adóptalo y dale la bienvenida a su nuevo hogar. Cuando cierres la puerta, tocarán de nueva cuenta; estarán esperando otros cinco ísobus, a los cuales también tienes que dejar entrar.

No te preocupes por la comida o por los problemas venideros, ya que de ahora en adelante nada te faltará. Los seis elniubs se presentarán ante ti,

convirtiéndose en tus sirvientes y guardianes; traerán la buena fortuna, la dicha y la bendición de Kijuxe a tu vida y a la de tu familia, hasta el final de tus días.

No cometas el grave error de negarles la ayuda.

Si llegan a tu vida y le cierras la puerta al pequeño ísobu desde el principio, dejándolo a la intemperie, acabarás por firmar tu sentencia de muerte.

Por fortuna son benévolos… muy, muy poco benévolos.

Tienes un minuto para salir de la casa, pero no puedes hacerlo por la puerta principal.

Si tienes padres, hermanos, esposa o esposo e hijos viviendo contigo, sácalos también.

Al terminar el tiempo establecido, entrarán por la fuerza por cualquier acceso disponible; ventanas más que otra cosa. No hay nada que pueda detenerlos.

Destrozarán todo lo que encuentren, se acabarán toda la comida que hayas almacenado y asesinarán a cualquier otro ser viviente que se encuentre adentro del lugar.

Terminando el trabajo, regresarán junto con su séptimo hermano, festejando por las maldades ocasionadas.

Así que tengan cuidado y presten atención a quien le abren la puerta".

Ñuqnloins {Ñuknloins}

(Época del nuevo comienzo)

Son itdusvoups (escorpiones en español) gigantes que viven en los fondos marinos de los tres astros menores; pueden sobrevivir en tierra firme.

Gocsums

(Época del nuevo comienzo)

Bestias poderosas que pueden invocar las aptivs, que en realidad son los espíritus de los árboles fusionados con el cuerpo de madera y hojas;

pueden moverse libremente a cualquier sitio.

Miden de 5 a 6 metros de alto. Los Gocsums adoptarán la forma física del animal más fuerte que viva adentro de la zona que protegen; pero tendrá una piel de corteza de árbol, junto con hojas y varias pequeñas ramas sobresaliendo de todo su cuerpo. Sus ojos siempre van a ser totalmente de color verde.

Un poder "especial" que tienen, es que pueden hacer brotar raíces del suelo (que de hecho son las de ellos mismos) inmovilizando a sus enemigos; hasta pueden hacerlas rígidas y que terminen muy puntiagudamente para empalarlos.

Kerklus

(Época del nuevo comienzo)

Desde el final de la época de la gran confrontación, los espíritus de las montañas y las esencias del agua empiezan a experimentar celos de los ótbermins; pero únicamente por su armadura de tierra, que les permite tener demasiados sentidos; sobre todo, los cinco fundamentales: audición, gusto, olfato, vista y el tacto.

Las esferas luminosas pueden flotar e inclusive ser más veloces que un ótbermin, pero estos entes de la naturaleza sueñan con tener piernas y brazos, para poder sentir el pasto cuando caminen o las pieles de los diferentes animales con sus propias manos; la petición de las esencias y espíritus, es poseer una copia exacta de las armaduras de los ótbermins.

Hablan personalmente con Kijuxe, pero él se rehúsa a cumplir sus deseos. Le insisten en todo momento, hasta que llegan los primeros 290 años de la época del nuevo comienzo; por estos tiempos, Húnem ya no quiere discutir el tema, dejándoles en claro que nunca lo va a hacer. En los siguientes días los espíritus y esencias se quedan muy tristes, terminando las labores en los tres astros menores; solo algunos aceptan la realidad.

Madogis ha estado atento a estos hechos desde el principio, sintiendo mucha pena por los entes de la naturaleza. Les quiere ayudar, pero no sabe si puede intervenir o no. Por fortuna, sus dudas son aclaradas cuando la deidad única y suprema habla con él, dándole autorización para inmiscuirse en estos asuntos ajenos.

Muy feliz por ayudar, Tevfocpu se dirige al planeta Persua Ifpabe, en donde se encuentra la mayor cantidad de espíritus y esencias de la naturaleza; junta a una gran cantidad de entes, llegando a la cantidad de tres millones. Prepara una mezcla especial, parecida a la que preparó

Kijuxe en los principios de la época de la formación. Copiando la anatomía de los ótbermins, Madogis le regala a cada espíritu y esencia esa armadura que por tanto tiempo rogaron obtener.

Acabado su trabajo, se dirige al siguiente planeta; pero la entidad excelsa y suprema vuelve a hablar con Tevfocpu, ordenándole regresar a Omdípmuc.

«Ya hiciste el trabajo que tenías que hacer», es lo que le dice la voz misteriosa. Satisfecho por el trabajo, Madogis regresa a su reino.

En el primer día con su nueva imagen, los espíritus y esencias se dispersan por todo Persua Ifpabe, disfrutando de las sensaciones agradables que los cinco sentidos les permiten experimentar; descubriendo que no se compara con lo que habían imaginado… es mucho mejor.

Llega la noche y la hora de descansar; los ótbermins y faipfems llegarán en los próximos cinco años, así que los entes de la naturaleza tienen que dormir a la intemperie.

Al arribar la luz del siguiente día, ocasiona que los entes se despierten y descubran una tragedia dolorosa. Por alguna razón, las armaduras se han desmoronado, volviendo a ser un montón de tierra común; extrañados por el suceso, las esferas luminosas claman el nombre de Madogis, pidiéndole que regrese y les vuelva a dar la armadura especial. Tevfocpu estaba a punto de dirigirse con los espíritus y esencias, pero la deidad única y suprema lo detiene, ordenándole quedarse en Omdípmuc.

—Pero, ¿qué pasó?, ¿qué hice mal? Tal vez si me das la receta correcta… —supone el dios oscuro.

«Aunque te diga los ingredientes exactos, y te explique paso a paso la manera en que tienes que revolver todo, nunca podrás igualar el trabajo de Kijuxe », explica "Él"; «te permití intervenir en el principio, para que te des cuenta de algo: aunque tengas buenas intenciones, no puedes y no tienes por qué ayudar a otros. Tú destino es diferente, aunque te duela aceptarlo».

Con mucha pena, Madogis les comunica a las esencias y espíritus que ya no puede hacer nada al respecto.

Sorprendidos por la noticia, los entes luminosos se llenan rápidamente de enojo y rencor, separándose en tres grupos diferentes: dos se dirigen a los otros astros menores, mientras que la tercera aglomeración se queda en Persua Ifpabe. Esos tres millones de entes de la naturaleza, terminan por vivir apartados de las sombras de ambos poderes divinos; odian a Madogis por haberlos decepcionado, y odian a Kijuxe por negarles esa

simple petición que solicitaban.

Meses después, los espíritus de las montañas y esencias del agua rebeldes, se percatan que Tevfocpu les ha regalado un don por accidente; son bastante más poderosos que sus semejantes, quienes todavía son fieles a Húnem. Una gran parte de la energía rupmohe de Madogis, se quedó impregnada en las armaduras que duraron todo un día; esa energía fue absorbida enteramente por los entes de la naturaleza. Las esferas de energía desertoras pueden controlar sus elementos en enormes cantidades; las esencias del agua, también pueden controlar el viento. Una vez que descubren esto, los espíritus y las esencias deciden vengarse con los dos dioses supremos.

Hacen maldades a diario, deformando los paisajes de los astros menores y aniquilando a los animales, plantas o árboles que encuentran en su camino; Kijuxe los regaña y trata de castigar, pero ellos ya no están bajo su control.

Llega el año 300 (E. N. C).

Húnem tiene que enviar a los ótbermins para que puedan habitar sus nuevos hogares, pero los entes rebeldes siguen haciendo sus fechorías a diario; Guirn no puede posponer esta fecha especial más tiempo. A pesar del peligro, los ótbermins son enviados a nuevas tierras.

En Sepnaru y Monsílut, los habitantes han aprendido (no del todo) a lidiar con los sucesos sobrenaturales, nombrándolos de muchas maneras: terremotos, huracanes, maremotos, erupciones volcánicas, tornados, etc… Inventan términos climatológicos o geológicos, tratando de explicar los eventos inesperados.

Muy pocos usan la palabra “kerklus”; utilizada en el planeta Persua Ifpabe para referirse a los espíritus y esencias revoltosas. De hecho, en el astro medieval, los Kerklus pueden invocar una armadura de tierra, parecida a las que les regaló Tevfocpu en esos tiempos de antaño. Estos gigantes de tierra, llegan a alcanzar los 30 metros de alto; además, puede ser un espíritu de las montañas o una esencia del agua.

Ya sea en su forma esférica invisible (Sepnaru y Monsílut) o de gigantes de tierra (Persua Ifpabe), los kerklus son los responsables de las catástrofes naturales.

Fhiesperns {Fiesperns}

(Época del nuevo comienzo)

Los fhiesperns son animales salvajes de gran tamaño (de 1 a 8 mts de alto), compuestas enteramente de algún elemento natural de los pobufs: lava, vidrio, electricidad, úxbirnk u ojksú.

Uocmús {Ucmús}

(Época del nuevo comienzo)

Estas son bestias gigantes, de 10 mts de alto. Su aspecto físico es del insecto conocido como la mantis religiosa; pero en el universo Rómgednar, es conocido con el nombre de Nértnlov {Nertlob}. Los uocmús son capaces de volar, gracias a sus cuatro alas de insecto; además de poseer la capacidad de exhalar fuego, igual a como lo haría un dragón.

Esqoéps {Eskoéps}

(Época del nuevo comienzo)

Guardianes que protegen y custodian la entrada principal de las montañas sagradas de los Urisds. Todos miden cientos de metros de altura y están constituidos de materiales diferentes.

Son seis gigantes, dispuestos de la siguiente forma:

En el astro Sepnaru, uno de fuego morado y el otro de fedhíu {fedgíu}.

En el astro Monsílut, uno de ídsue y otro de foswu {fosgu}.

En el astro Persua Ifpabe, uno de udcmer y otro de úcfepoa.

Capítulo 15

Habitantes especiales

Ibebs

(Época del nuevo comienzo)

Año 1982 (E. N. C.) en el planeta Sepnaru.

Hay ótbermins y algunos faipfems terrestres que empiezan a anhelar una cosa en común: el poder volar. Existen los aviones y helicópteros, sumando algunos deportes extremos como el paracaidismo y el salto BASE; pero ellos quieren hacerlo sin necesidad de máquinas, artilugios complejos o accesorios. Igual a como lo hacen los faipfems de aves.

Los voucs, Úfyed y Wiegmr quieren intervenir y cumplir esos sueños; a pesar de que no lo han consultado con Kijuxe; apenas si llegan al final de la ciudad sagrada, cuando escuchan a Húnem preguntarles.

—¿A dónde creen que van?

Se detienen y dan media vuelta, descubriendo a su señor atrás de ellos; atrapados en medio de la escapada, no tienen más remedio que revelar sus planes.

—Nos dirigíamos al astro Sepnaru —dice Úfyed.

—¿Para qué?

—Hemos escuchado a bastantes ótbermins tener el mismo deseo: quieren volar, igual a un ave.

—¿Pensaban cumplir sus caprichos? —inquiere Guirn seriamente.

Los ócneims solo bajan la cabeza, avergonzados; Kijuxe ya no dice nada por unos momentos, terminando con unas instrucciones.

—Está bien. Pueden hacerlo; pero no se excedan con la generosidad. Solamente cumplan los sueños, de aquellos que lo desean fervientemente con toda su alma y corazón.

Muy felices por el permiso concedido, los hermanos ócneims bajan al planeta Sepnaru, visitando a los ótbermins que reúnen la condición especial; al recibir la visita, los elegidos agradecen a los espíritus por el

regalo tan solicitado.

Usando sus poderes místicos, los voucs les proveen de alas de diferentes aves, las cuales emergen de sus espaldas, dándoles una rápida lección de cómo utilizarlas; hay unos pocos ótbermins que piden cambiar sus brazos por esos elementos emplumados para poder volar.

Continuando con la travesía, Úfyed y Wiegmr viajan a los otros dos planetas, convirtiendo ótbermins a ibebs; que según los dioses, significa "ser que goza de libertad". Pasan los días y los ibebs se van encontrando, fundando ciudades y pueblos en diferentes lugares; su sitio preferido es lo alto de las montañas.

Hóhepvis {Jógepvis}

(Época de la gran confrontación)

Estás son cilnlumoíts femeninas que han adquirido un gusto por la carne, tanto animal como de los ótbermins.

Los sirvientes de piel violeta muy oscura de Madogis no necesitan comida o agua para sobrevivir; pero durante las primeras batallas en el planeta Erpímnev, un grupo femenino de estas creaturas por simple curiosidad prueba la carne. Ellas estaban junto con un ejército de ótbermins seguidores de Tevfocpu, cuando varios de ellos les invitaron acompañarlos mientras comían. Desde ese día que degustaron la carne asada, ya no pudieron pensar en otra cosa para calmar una sensación inexplicable. No es hambre; sus cuerpos no han cambiado en lo absoluto.

En los primeros años de la época del nuevo comienzo, esas mismas cilnlumoíts invitaron a otras a iniciar una "dieta" carnívora. Las hóhepvis se volvieron un problema grave rápidamente, hasta que Madogis intervino y las sancionó. Desde ese día se calmaron, pero desertaron del bando de Tevfocpu; viviendo por cuenta propia en algún lugar desolado de cualquiera de los tres mundos disponibles. Nunca desaprovechan la oportunidad de invitar a más de sus semejantes para convertirse en carnívoras.

Los ótbermins fueron los que las bautizaron como hóhepvis, que significa "alma carroñera".

Távsouds

(Época del nuevo comienzo)

Los Távsouds son Yútvefis y Pu-Naisvus que han evolucionado y ahora pueden respirar bajo el agua.

Rovséims

(Época del nuevo comienzo)

Al mismo tiempo en que los hukfe-núns empezaron a llegar a los diferentes planetas, junto con los ótbermins; varios éphimits fueron aceptados por Madogis, convirtiéndose en sus nuevos soldados.

Cuando cambian de bando, los cuerpos de los éphimits sufren un cambio importante: la luz yaerp de la que están constituidos en su interior, cambia por humo rupmohe; su "piel" y forma física, no cambia en lo absoluto. Sus espadas y escudos pasan a ser de íbqul negro, que es íbqul natural recubierto con polvo rupmohe. Sus ojos pasan a ser negros y les aparecen dientes afilados.

Los Rovséims pueden habitar en cualquier lugar del universo Rómgednar, excepto en el planeta Nusueri.

Jócsolfus {Yócsolfus}

(Época del nuevo comienzo)

Mientras nacen los rovseims en Omdípmuc, simultáneamente y al otro lado del reino de Tevfocpu, en el planeta Nusueri, Kijuxe les da la bienvenida a un grupo de cilnlumoíts desertores y que ahora quieren servirle a él. Va aceptando a varios cilnlumoíts al pasar los años, hasta que ha juntado los suficientes para una tarea especial; todavía, hoy en día, Kijuxe sigue reclutando cilnlumoíts desertores.

Cuando los seres violetas aceptan servir al dios de la luz, sus cuerpos se liberan de todo el polvo rupmohe y es sustituido por energía yaerp; sus cadenas pasan de ser de íbqul negro a íbqul blanco.

Llegada la hora especial, Guirn envía a sus nuevos soldados a un bosque especial en el planeta Persua Ifpabe, ordenándoles protegerlo de las fuerzas malignas de Madogis; él es quien los nombra cómo jócsolfus.

El bosque que tienen que vigilar se llama Keslofp Nífip.

Urisds {Urids}

(Época de la formación)

Después de la gran conquista (año 300 E. N. C), Kijuxe cita a los siete urisds en su palacio, encomendándoles una nueva tarea.

—Necesito que vayan a los tres planetas y vigilen a los ótbermins; ustedes serán sus jueces y decidirán su destino final.

—¿Cómo vamos a hacer eso? —pregunta Sólrudm.

—Yo les daré suficiente poder para que puedan visualizar la vida que caminaron mis hijos. Cuando lleguen a los diferentes astros, Tevfocpu les dará la suficiente sabiduría para discernir entre el bien y el mal; de esta manera, la sentencia será lo más justa posible.

—¡¿Queeé?! —exclama Hávlif muy sorprendida, para luego preguntar—. ¡¿Va a dejarnos bajo las garras de ese monstruo?!

—Es necesario. Tienen que juzgarlos inteligentemente; si no obtienen los conocimientos necesarios, enviarán a todos por igual a mi reino. No puedo permitirlo.

—Así se hará, señor —responde Juff, aceptando el encargo.

Sin esperar otro segundo más, los Urisds son dispuestos de la siguiente manera:

Copej y Juff se acomodarán en el planeta Monsílut.

Hícasej y Sólrudm habitarán en Sepnaru.

Djítif, Ídjex y Hávlif vivirán en Persua Ifpabe.

En los primeros 500 años, los urisds hacen perfectamente su labor; con la llegada de los faipfems, terminan por obtener más trabajo que antes.

Todo avanza con tranquilidad; hasta que varios paseantes y viajeros llegan por casualidad a las montañas sagradas, encontrándose con estos seres especiales. Los rumores de que hay dioses escondidos en ciertas montañas, se esparcen rápidamente.

Para evitar que los ótbermins y faipfems convivan con los jueces supremos, Kijuxe y Madogis trabajan conjuntamente para poner pruebas y trampas alrededor de los hogares de los Urisds.

El último toque que dan ambos dioses, es creando a seis guardianes gigantes, llamados esqoéps.

La leyenda de los urisds empieza a relatarse.

“Si quieres saber el significado de la vida, puedes embarcarte en una travesía hasta los confines del horizonte y más allá.

Los jueces superiores pueden responder tus dudas; pero tienes que pasar las pruebas y sortear miles de trampas.

¿Crees que es difícil?

Primero tienes que enfrentarte a los guardias”.

Capítulo 16

Vocablos y objetos variados

Xigm {Sigm}

(Época de la formación)

Este es un vocablo que utilizan los Romgenses para referirse al principio o el primero de algo. Su semejante en nuestro lenguaje, es la primera letra del alfabeto griego: Alfa

Haur {Jaur}

(Época Xigm)

Vocablo que hace referencia al punto cardinal del Norte.

Muvl

(Época Xigm)

Vocablo que hace referencia al punto cardinal del Sur.

Puitvi

(Época Xigm)

Vocablo que hace referencia al punto cardinal del Este.

Gitvi

(Época Xigm)

Vocablo que hace referencia al punto cardinal del Oeste.

Hautvi {Jautbi}

(Época de la manifestación)

Vocablo que hace referencia al rumbo lateral del Nordeste.

Háuri {Jáuri}

(Época de la manifestación)

Vocablo que hace referencia al rumbo lateral del Noroeste.

Mulitvi

(Época de la manifestación)

Vocablo que hace referencia al rumbo lateral del Sudeste.

Mitvi

(Época de la manifestación)

Vocablo que hace referencia al rumbo lateral del Suroeste.

Rupmohe

(Periodo de la devastación)

El rupmohe, ya sea en forma de polvo fino, fuego o energía, es en realidad la esencia pura de la maldad y sufrimiento del universo Rómgednar; es invisible a todos los sentidos de los habitantes comunes, al igual que la luz yaerp.

Yaerp

(Época del nuevo comienzo)

La luz yaerp o energía yaerp, es la felicidad y majestuosidad que irradia el dios Kijuxe, expandiéndose a todo el universo Rómgednar. Los habitantes comunes solo tienen la capacidad de apreciarla como luz común (luz solar); solamente los hijos directos de Guírn y los seres intermediarios, pueden manipular esa energía a su antojo.

Lídjoibs {Lídlloibs}

(Época de la gran confrontación)

Esta palabra, es un término popular para referirse a cualquier habitante (ótbermin, faípfem, Itqa-Jisui, etc…) que posea poderes sobrenaturales. En un principio, solo se utilizaban con los coeflhóms; ya en la época del nuevo comienzo se generalizó su uso.

Hevpóus {Gebpóus}

(Época del nuevo comienzo)

Este es un vocablo, que utilizan los Rómgenses para referirse a seres especiales; más específicamente, seres que tienen una anatomía física compleja, ya que es una combinación de diferentes especies (ya sea animal o razas de ótbermins) en un solo cuerpo.

Muchos dioses son hevpous, por el hecho de que son humanos con una o más partes animales; por ejemplo: Madogis es un hevpou, ya que tiene cuerpo humano, cabeza de serpiente, alas y cola de pájaro y una segunda cola de rata.

Úxbirnk {Úxbirk}

(Época del nuevo comienzo)

El úxbirnk es un tipo de árbol que puede llegar a medir 10 mts de alto; lo especial de este árbol, son sus frutos que crecen cada primavera: el quéluv y la ierésnalm.

Si comparamos estas frutas, con las más similares a nuestro planeta tierra, su aspecto físico sería: un mango por fuera, pero durazno por dentro (el quéluv); y un durazno por fuera, pero mango por dentro (la

ierésnalm).

Ojksú

(Época del nuevo comienzo)

Segundo metal más utilizado en el planeta Sepnaru y en Monsílut; es muy solicitado para la fabricación de cables eléctricos y los circuitos electrónicos. Es de color cobrizo y fácilmente maleable.

El origen de este metal, es un misterio.

Fedhíu {Fedgíu}

(Época del nuevo comienzo)

En la época del nuevo comienzo, mientras Kijuxe preparaba los tres planetas para los ótbermins, Madogis empezó a experimentar con su poder, creando nuevos elementos de la naturaleza. Este es uno de esos experimentos.

El Fedhíu es un conjunto de minerales (la mayoría de las veces piedras preciosas) que se han cristalizado alrededor de una roca común y corriente, formando una gruesa capa alrededor de la piedra, terminando en una superficie muy irregular o llena de largos prismas de diferentes formas.

Ídsue

(Período de la manifestación)

Metal que creó Tevfocpu en un momento de ira. Durante el final del período de la manifestación, lo produjo en masa y lo envío a los tres planetas menores.

En la época del nuevo comienzo, después de la gran conquista, el ídsue es el segundo metal más abundante en todo el universo Rómgednar. Es el material preferido por los habitantes de Monsílut, para construir sus viviendas y fabricar a los Itqas-Jisuis; los lugareños de Sepnaru también lo utilizan, pero en menor medida.

Foswu {Fosgu}

(Época del nuevo comienzo)

Esta es una creación de Kijuxe.

El foswu es un mineral que en su estado natural es un líquido; solo se puede encontrar en pozos medianos, en lo alto de ciertas montañas.

El método para cristalizar y endurecer el foswu, es hornearlo a muy altas temperaturas por un par de horas; obteniendo un mineral bastante parecido al vidrio común. Para colorearlo, antes de meterlo al horno, se tiene que agregar polvos de diferentes minerales (eligiendo el color deseado) y revolver bien.

Para que este mineral vuelva a ser líquido, necesita mezclarse con más foswu en su estado natural y a muy bajas temperaturas, casi llegando al punto de congelación (0 grados centígrados o 32 grados Fahrenheit).

Údcmer

(Período Xigm)

Este es un tipo de árbol que ha existido desde el principio de los tiempos; en lenguaje castellano, se llama roble.

Úcfepoa

(Época de la gran confrontación)

Este es otro mineral creado en el planeta Omdípmuc, pero no fue hecho por Tevfocpu.

Muy aburrido y sin saber qué hacer, un coeflhom vaga por el desértico y desolado paisaje. Haciendo un pequeño experimento, junta polvo rupmohe con arenas de alrededor; sin embargo, no se concentra para obtener a un qumkso; en su lugar, solo se concentra en obtener una pequeña piedra muy plana. Con ayuda de un par de cilnlumoíts que pasaban cerca, calienta la piedra con fuego rupmohe, creando un nuevo mineral cristalino, color rojizo y áspero; añadiendo que tiene puntos y

vetas negras (tanto en su interior como su exterior).

El coeflhom le muestra el mineral a Tevfocpu, quien a su vez lo produce en masa. En la época del nuevo comienzo, Tevfocpu sigue produciendo este mineral y lo esparce a los planetas del universo.

Ásnerm

(Periodo Xigm)

Metal creado por Kijuxe y repartido a todo el universo Rómgednar en la época del Nuevo Comienzo. Es el metal más valioso en cualquiera de los tres planetas principales y es el que tiene más variaciones.

Ásnerm dorado: semejante al oro puro de nuestro planeta.

Ásnerm plateado: semejante a la plata pura de nuestro planeta.

Ásnerm puro: metal que únicamente pueden invocar los éphimits o tísegops. Este ásnerm dorado es 100 veces más fuerte que el ásnerm común.

Hay otro tipo de ásnerm plateado impregnado con energía yaerp pura, pero este metal es conocido como éqmev común; este metal solo lo pueden invocar los tísegops.

Íbqul

(Período de la manifestación)

Segundo metal que forma el dios Madogis en un momento de ira.

Es el metal más abundante en todo el universo, y por ende, el más utilizado en los tres planetas menores.

Hay dos variaciones especiales de este metal: íbqul blanco (cuando está impregnado de energía yaerp) e íbqul negro (cuando está impregnado con energía rupmohe).

Ecsupdi {Esupdi}

(Época del nuevo comienzo)

Metal inventado por los primeros ótbermins que poblaron los mundos. Se obtiene con la combinación del ojksú y el estaño.

En Persua Ifpabe es utilizado para fabricar armas de entrenamiento y puntas de flecha o lanzas. En Sepnaru y Monsílut, es más utilizado para tuberías y objetos decorativos.

Élpiu

(Época del Nuevo Comienzo)

Metal muy codiciado en el planeta Persua Ifpabe, en comparación que en Sepnaru y Monsílut.

Con este metal, se fabrican las mejores armas de combate; solo los soldados de elite o grandes líderes, pueden empuñarlas y ser dueños de ellas.

En los otros dos astros, se usa para ciertos materiales de construcción y adornos de hogares.

Vésnefis-Gaihus {Vésnefis-Gaijus}

{Ifgáis}

(Época del nuevo comienzo)

Este es un vocablo que utilizan los írebmins para referirse a las armas que pueden materializar. Son exactamente iguales a las armas de fuego comunes (pistolas, escopetas, fusiles, etc…), pero solamente pueden disparar balas yaerp o balas rupmohe.

Para abreviar ese largo nombre, los írebmins usan mucho la palabra ifgáis.

Éqmev

(Época de la gran confrontación)

Metal exclusivo que solo pueden invocar los tísegops y éphimits; solo pueden invocarlo en forma de sus armas antes de iniciar una pelea o batalla.

En realidad, el éqmev es ásnerm plateado impregnado con energía yaerp, pero es 100 veces más fuerte que el ásnerm puro.

Hay otra variedad mejorada del éqmev, el cual es el éqmev puro; pero ese metal es exclusivo de los 5 superiores de los éphimits y tísegops (Kobedap, Ócnum, Bíxyab, Zegnmari y Quífvoc). Las armas de ellos y armaduras de los 3 capitanes de los tísegops están forjadas con éqmev puro, el cual es 5 veces más fuerte y filoso que el éqmev común.

Capítulo 17

Un recinto único

Keslofp Nífip

(Época del nuevo comienzo)

El proyecto lo inició Kijuxe, cuando apenas comenzaron los trabajos de los espíritus de la naturaleza en los tres astros menores.

Guirn siempre había deseado que los ótbermins que vivían afuera del reino de Nusueri, pudieran contemplar los paisajes del planeta luminoso; así no tendrían que esperar hasta su muerte para poder hacerlo. Se le ocurrió la idea de apartar un extenso territorio en cada planeta y ahí encargarle a los espíritus y esencias copiar una sección, de los tantos paisajes coloridos de Nusueri.

Apenas planeaba dar las órdenes, cuando la deidad única y suprema lo detiene; le advierte que es una mala idea, recomendándole que solo lo haga en el planeta Persua Ifpabe. Cumpliendo la voluntad de la entidad excelsa suprema, Húnem decide formar una isla verde, casi llena de un bosque frondoso. El trabajo se realizó clandestinamente, debido a que Kijuxe no quería que Madogis se enterara de esto; al final bautiza al lugar con el nombre Keslofp Nífip (paraíso personal).

Llega el día de la conquista por parte de los ótbermins, día que iniciaron todos los calendarios de los habitantes en los tres planetas principales, porque fue el día en que llegaron a sus nuevos hogares. Meses después, en el planeta Persua Ifpabe varios epsuolimfs propagan un chisme acerca de un lugar sagrado, donde solo los más puros de corazón pueden entrar; los coeflhóms no tardan en enterarse de estas noticias, pasándole el recado a su dios.

Enojado y celoso de que su némesis tenga un paraíso personal en el astro de Persua Ifpabe, Madogis ordena a sus soldados que destruyan tal lugar. Actuando rápidamente, Kijuxe envía a los jócsolfus que ha reunido a Keslofp Nífip, ordenándoles protegerlo a toda costa.

El bosque Keslofp Nífip ha permanecido intacto, mostrando sus vivos colores. Muchos llegan cada año, ya sean ótbermins o faipfems, intentando pasar y disfrutar de este jardín privado; pero la mayoría no puede hacerlo. Solo las almas más puras pueden pisar el pasto sagrado. En el caso de que logren hacerlo, tienen dos opciones: pasar el resto de sus días en ese lugar, o ir a la montaña Tulbái para resolver las dudas que

tengan.

Si eligen vivir en el bosque, vivirán hasta los mil años, gozando de los privilegios de no sufrir por el hambre, sed u oxígeno. Al final de ese milenio, sus cuerpos se extinguen y renacen en cualquiera de los tres planetas menores, olvidando todo recuerdo de su vida pasada; si por azares del destino se enteran otra vez de este paraíso e intentan regresar a la isla sagrada Keslofp Nífip, ya no serán bienvenidos.

En cambio, si los visitantes solo quieren ir a la montaña Tulbái, la historia es diferente.

Todas las necesidades que requieren los animales y las plantas son solventadas por espíritus especiales, llamados exrrons.

Exrrons

(Época del nuevo comienzo)

Espíritus verdes flotantes que ayudan a la flora y la fauna del bosque Keslofp Nífip a sobrevivir; les ayudan en lo que pueden, incluyendo el suministro de agua necesario.

Cuando están en movimiento, adoptan la forma física de vapor verde; cuando permanecen inmóviles, adquieren la forma de una llama de fuego verde.

Tulbái

(Época del nuevo comienzo)

Montaña que se encuentra en el bosque Keslofp Nífip.

En este lugar se puede hacer contacto con Kijuxe; pero únicamente se podrán comunicar con él, ayudados por un epsúolhimf intermediario.

Una vez resueltas las dudas, los visitantes tienen que retirarse de Keslofp Nífip para seguir con sus vidas. El dios Guirn no puede resolver cualquier duda banal que llegue; tiene que ser un acertijo complejo. Cada habitante, posee un número limitado de preguntas; las cuales, solo puede responder Kijuxe.

Capítulo 18

Enciclopedia transdimensional “Cóvniem”

Trabajo hecho en un principio por un ótbermin, durante el periodo de la manifestación.

Basándose inicialmente en “Las leyes de Nusueri”, el residente escritor añade los nuevos acontecimientos que han ocurrido. Al final de la enciclopedia, añade toda la historia que había sucedido hasta ese momento, terminando con los primeros trabajos para levantar la ciudad de Kinrsátemip Exrsap. Insatisfecho por la forma en que acaban sus escritos, el ótbermin se empieza a preguntar varias dudas que tiene, llegando a la pregunta clave.

Llama a algún vouc cercano, siendo Neultak el primero en llegar.

—¿Me llamaste? —pregunta el dios primigenio.

—Sí lo hice. Tengo una pregunta que hacerles —responde el ótbermin.

Sin esperar a que aparezcan los demás, realiza la pregunta.

—¿De dónde vienen?

En esos instantes aparece Écsejen, quien ha alcanzado a escuchar la indagación.

—¿A qué te refieres? —pregunta ella.

—A según las historias de “Las leyes de Nusueri”, ustedes fueron los primeros en llegar a este planeta, mas nunca nos dijeron su lugar de origen. Nuestros antepasados le preguntaron esa duda al dios Wiegmr, mas él nunca la respondió.

—No puedes tener ese conocimiento. —Es la respuesta que da Neultak.

A pesar de la insistencia del ótbermin, el ócneim no responde otra cosa.

—¿Por qué no debo poseer esa respuesta?, ¿no soy lo suficientemente inteligente para entenderlo?

—El raciocinio que tienes, nada tiene que ver con la duda que deseas resolver.

Dice la voz de Kijuxe, que se escucha por todos lados.

—Esa información, tú no la podrás obtener; solamente uno de tus descendientes la recibirá. Hay que esperar el tiempo adecuado, pero no lograrás vivir el lapso requerido.

Aceptando la respuesta del monarca omnipotente, el ótbermin regresa a su vida cotidiana.

En los primeros 200 años de la época del nuevo comienzo, uno de los tantos re tátara nietos que tuvo aquel ótbermin, es llamado por el mismo Kijuxe. Ya en la presencia del dios omnipotente, le da la noticia que por fin podrá terminar la enciclopedia especial, empezada por su re tátara abuelo; en especial, esa duda que nunca pudo ser respondida.

—Aunque hay un ligero problema —le dice Guirn al ótbermin.

—¿Cuál? —pregunta aquel.

—Si yo o alguno de los voucs te dicta para que tú escribas, no podrás entenderle y no sabrás que escribir; pero ya he solucionado ese problema —anuncia feliz Húnem—. Ven, vamos a la ciudad.

Ya afuera de su palacio, Kijuxe se dirige con el primer tísegop que alcanza a ver.

—Hijo —le dice el padre celestial cuando se acerca—, quiero encargarte un trabajo especial.

—Lo que usted ordene, excelencia —responde el habitante de la ciudad sagrada, mientras realiza una reverencia—. ¿Qué quiere que haga?

—Voy a dictarte algo muy importante, pero quiero que lo escribas en un lenguaje muy simple; lo suficiente para que los ótbermins puedan leerlo y comprenderlo.

—Sí señor.

Encogiéndose de tamaño, Kijuxe acompaña al tísegop hasta su hogar junto con el ótbermin. Con todos los elementos listos para escribir, Guirn empieza a dictarle a uno de sus hijos; revelando la vida pasada de los voucs.

Los ócneims son viajeros que han visitado otras dimensiones y otros universos. Cuando Kijuxe apareció, obtuvo esos conocimientos en el primer instante; también adquirió el poder suficiente para poder

transportarse a esos lugares distantes.

Básicamente esa es la explicación que da Kijuxe.

—Listo —expresa el dios luminoso.

—¿Ya está terminado el libro? —pregunta el ótbermin.

—Aún no; falta un detalle.

Tomando las hojas con sus manos, Kijuxe se aleja de Nusueri, llegando al planeta Persua Ifpábe; ahí llama a Tevfocpu para que se encuentre con él. El dios oscuro no tarda en aparecer.

—¿Ahora qué quieres? —pregunta Madogis.

—Necesito que completes estos escritos con tus memorias: desde que llegaste hasta cuando creaste estos tres astros.

—¿Por qué? —inquiere Tevfocpu sin entender nada.

—Necesito que los ótbermins conozcan toda la historia completa. Cuando termines, encárgate del encuadernado; pero no utilices polvo rupmohe. Usa materiales comunes y corrientes.

Encargado el trabajo, Madogis regresa a su reino, empezando a escribir inmediatamente. Al finalizar, les encarga a varios coeflhóms la tarea del encuadernado. Debido a que en Ómdipnuc no hay vida (solo rocas), los vasallos de Tevfocpu no tienen materiales para fabricar las cubiertas; así que deciden ir a cualquiera de los astros menores, donde los espíritus de la naturaleza están trabajando arduamente. El equipo de trabajo se traslada a Sepnaru, donde escogen al primer árbol que encuentran para fabricar las cubiertas; le piden permiso a los espíritus florales para sacrificar al habitante del bosque; ellos les permiten hacerlo.

Mientras trabajan, un epsúolhimf (que está de paseo) llega con los coeflhóms.

—Hey, ¿qué están haciendo en las tierras de Kijuxe? —pregunta el profeta, un poco incómodo.

—Es un encargo especial de Madogis —contestan los vasallos, sin distraerse de sus labores.

—Nosotros no tenemos la culpa que nuestro hogar esté muerto —responde otro coeflhom, siendo el único en voltear.

Intrigado por saber qué pasa, el epsúolhimf espía por sobre los hombros de sus enemigos, observando como acaban de darle los últimos retoques a la cubierta del libro: son tres tablas delgadas las que conforman la cubierta, contracubierta y el lomo. Un largo hilo grueso, el cual pasa por muchos agujeros de la cubierta y contracubierta, mantienen las hojas y el lomo en su lugar.

—¿Un libro? De seguro son instrucciones para formar más qumksos y nuevos seres —asegura el profeta, alejándose un poco.

—Madogis no es tan tonto para dejar información al descubierto, y mucho menos nosotros —dice un coeflhom.

—De hecho, es una buena fortuna que hayas aparecido —comenta otro vasallo del dios oscuro—. En realidad es un encargo de tu señor, así que te lo dejamos para que hagas tu trabajo de mensajero. —Luego se dirige con sus compañeros—. Vámonos. Ya terminamos de elaborar aburridas manualidades.

Sin otra tarea por realizar, los coeflhóms se alejan, dejando el libro sobre una gran piedra cercana. Incapaz de comprender que acaba de ocurrir, el epsúolhimf se acerca a los escritos, revisando todas las hojas. Aprende muchas novedades; pero la que más atrae su atención, es la procedencia de los Ócneims. Cumpliendo su trabajo, el epsúolhimf llama a su dios, quien aparece al instante siguiente.

—Aquí está el trabajo terminado, señor —dice el epsúolhimf.

—Muchas gracias por llamarme —responde Húnem.

—¿Puedo hacerle una pregunta, su majestad? —inquiere el profeta.

—Claro, ¿cuál es?

—¿Es posible que alguno de los seres inferiores pueda viajar a otras dimensiones y universos?

Guirn se queda callado por unos momentos.

—Sí. Sí pueden.

Es lo que dice el dios luminoso con tranquilidad, para después desaparecer sin siquiera despedirse; ya en Nusueri, Kijuxe le entrega el libro terminado a su dueño original.

—Aquí tienes el trabajo de tu antepasado —le dice Guirn al ótbermin,

justo afuera de la ciudad Kinrsátemip Exrsap.

—Le agradezco la ayuda brindada, mi señor —contesta el ser mientras recibe el libro.

—Guárdalo muy bien en tu hogar y deja que otros le den una leída; comparte toda la información que contiene.

—Delo por hecho, gran excelencia.

Así se despide el ótbermin, regresando muy feliz a su casa. Tiempo después, el ótbermin recibe la visita de un epsúolhimf, pidiéndole que le deje revisar los escritos; él lee atentamente la sección donde viene el origen de los doce voucs.

—Aquí es —expresa el profeta, llegando al final de tal sección.

—¿Qué?, ¿qué ocurre? —pregunta el ótbermin.

—Un compañero mío que vive en uno de los pequeños planetas, me ha pedido que agregue una frase al final de esta hoja. ¿Me podrías facilitar una pluma y tinta? Por favor.

—¿Está de acuerdo el rey omnipotente? —pregunta el dueño de la enciclopedia, dudando de la palabra del visitante.

—Claro que estoy de acuerdo —dice la voz de Húnem que proviene del techo del cuarto—. Deja que escriba esa frase.

Con la aprobación del regente de Nusueri, una línea más se agrega a la sección del origen de los dioses primigenios, la cual dice:

"Si alguno está interesado en visitar uno de esos otros mundos, la puerta se encuentra abierta".

Con el encargo terminado, el epsúolhimf se retira y sigue con su vida.

En el año 300 (E. N. C.), varios amigos se despiden del cuidador de la enciclopedia, antes de ser enviados a alguno de los astros menores.

Pasan otros 1562 años de tranquilidad en Kinrsátemip Exrsap (pero el calendario en Pérsua Ifpabe dice que es el año 1262), hasta que un

tísegop llega a la casa del ótbermin vigilante de los escritos.

—Hola, ¿en qué puedo ayudarte? —pregunta él al atender la puerta.

El tísegop no dice nada; la voz omnipresente de Kijuxe habla por él.

—Necesito que le entregues la enciclopedia a mi hijo para que vaya al planeta Monsílut y empiece a escribir los nuevos anexos, acerca de la vida que ha evolucionado en ese lugar.

—Pero… ¿por qué no mejor le provees de los materiales necesarios para que escriba, o que los consiga él cuando llegue allá?

—¿Estás cuestionando mi autoridad? —inquiere la voz de Húnem.

—Perdón, perdón su majestad —se disculpa el ótbermin.

Sin demorarse otro segundo, va por los escritos, entregándoselos al tísegop.

—Gracias.

Es lo único que dice él, para después irse volando. Con ayuda de un portal que abre Kijuxe, el tísegop llega en un segundo a su destino: el sector Iota-4 de la ciudad 32-C.

En Monsílut es el año 2810 (E. N. C).

Asombrado de las construcciones que han erigido los ótbermins y de la tecnología que inunda las calles, el tísegop empieza a escribir sobre las últimas hojas de la enciclopedia, que de hecho es la mitad total de las tripas; por fortuna, todas están en blanco. Tardando solo minutos en aprender del internet, lenguajes cibernéticos y las tantas invenciones de última generación, el tísegop empieza a investigar acerca de la historia de Monsílut. Tiene que navegar en bibliotecas electrónicas, ya que las bibliotecas públicas han desaparecido. Los únicos libros impresos solo pueden comprarse en tiendas especiales; además de que cuestan una fortuna.

Acaba el trabajo en solo días, dejando una buena cantidad de páginas en blanco. Antes de poder elevarse por los aires y regresar a Nusueri, escucha la voz de Kijuxe, ordenándole dejar la enciclopedia en Monsílut. Sin contradecir a su amo, él obedece. Busca por todos lados, encontrando una casa abandonada; lo deja escondido debajo de un viejo sillón. Terminada su labor, el tísegop regresa a su hogar.

Pasa una semana y media, cuando una cadena de comida rápida compra el mismo edificio. En medio de las obras de construcción, encuentran los

escritos; pero ocultan el descubrimiento al público. El dueño del nuevo establecimiento se queda con él, para luego vendérselo a un amigo millonario que conoce. Pocos días después, el millonario dona la enciclopedia a un centro de investigación.

Los científicos se maravillan por las historias que leen, que son muy parecidas a otro libro religioso: "Las leyes de Nusueri"; pero estos textos están en un lenguaje más simple y común. Al llegar a la sección donde habla de otros universos y mundos, los científicos prestan más atención a la frase del final.

—La puerta está abierta; pero, ¿dónde se encuentra tal entrada? —Es la interrogante que se formulan.

Consultan con muchos líderes de ambas facciones de esa religión en común: fieles de Kijuxe y seguidores de Tevfocpu. Aprenden muchos ideales; pero sobre todo, se enteran de las energías fundamentales: la luz yaerp y el fuego rupmohe. Suponiendo que ambas fuerzas sobrenaturales tienen algo que ver con la dichosa "puerta", los ótbermins, faipfems e Itqas-Lírts integrantes del equipo de investigación trabajan arduamente para inventar un dispositivo, que les permita ver a aquellos seres que dominan estos "poderes". Semanas después y gracias al apoyo del gobierno, producen un tipo de audífonos; pero en vez de reproducir música o sonidos, envían ligeras descargas eléctricas a ciertas zonas del cerebro (más específicamente a las zonas que se encargan del sentido de la vista). Las descargas ayudan a los ojos del individuo que tiene puestos los dispositivos, para que tengan la capacidad de observar a aquellos sirvientes de los dioses.

Se consolida un grupo secreto de investigación, que en los próximos 50 años buscará y cazará a éphimits, cilnlumoíts, epsuolhimfs y coeflhóms. Investigan todo acerca de ellos, logrando cometer el sacrilegio de poder producir una luz y un fuego, bastante parecidos a los mismos elementos divinos.

El siguiente paso que se tiene que dar, es encontrar la forma de llegar a otros mundos y otros universos; les toma otros 84 años de viajes y expediciones para hallar las respuestas. Descubren grietas en el espacio-tiempo, ubicadas en diferentes puntos geográficos del planeta Monsílut y el astro Sepnaru; no pueden explorar Persua Ifpábe, debido a la prohibición de la tecnología. La única forma de abrir esas grietas, es combinando la cantidad exacta de luz yaerp y fuego rupmohe. 28 años más les toma a los hijos del equipo de investigación inicial, completar un directorio con las coordenadas de las diferentes grietas en ambos astros de Rómgednar.

Para terminar el trabajo, se reencuaderna completamente la enciclopedia especial; reemplazando la cubierta de madera por otra más gruesa de

silicón duro. La cubierta, contracubierta y lomo parecen estar forradas con cuero café oscuro, e inclusive se siente como cuero; en el centro de la cubierta y contracubierta, se coloca una gran piedra pulida de jaspe rojo en forma romboidal. Todo esto son puros adornos falsos; en realidad, las tres partes son carcasas huecas, y en su interior se encuentran los más complejos y avanzados circuitos electrónicos del planeta; llenos con noudsips de última generación. También han agregado más hojas a la enciclopedia, sumándole a las tripas un cuarto más de las hojas que tenía al principio, pero se repite la historia del encuadernado; las hojas que agregan son hojas inteligentes.

Una lámina muy delgada, fabricada con un plástico anti electricidad estática, está llena de nano circuitos; luego, a ambos lados colocan delgadas pantallas de LCD, las cuales tienen la apariencia y grosor de una fina hoja de papel. Estas tres láminas juntas conforman una hoja, de las tantas que agregaron los científicos. Las hojas inteligentes están conectadas al encuadernado, que tiene una segunda cualidad especial: toda la superficie externa la han llenado de sensores sensibles al tacto.

Cualquiera que tome el libro puede ir directamente al último cuarto de los escritos, llegando a las páginas especiales, pero va a encontrar todas las páginas en blanco; para lograr que las palabras y enunciados se hagan visibles, necesitan de un par de guantes hechos con nylon, que en la punta de cada dedo tiene otros sensores. Ya con ambos elementos puestos, las páginas inteligentes mostrarán el directorio completo de las diferentes dimensiones, igual a una pantalla digital; para acceder a los sub directorios de los astros y las coordenadas de cada grieta en ellos, se tiene que usar la voz.

Con la enciclopedia acabada satisfactoriamente, también se prosigue con la siguiente fase de la investigación secreta. El título del libro será: enciclopedia transdimensional “Cóvniem”; utilizaron las palabras ócneim y vouc para el título. Se convoca a un grupo de exploración, para embarcarse al astro Sepnaru, donde abrirán la primera grieta.

Abordan la primera nave espacial al día siguiente, esperando ansiosamente por llegar al planeta vecino; desafortunadamente, la mala fortuna también está de pasajera. Al ingresar a la atmósfera de Sepnaru, el escudo protector de la nave falla completamente; la mayoría del fuselaje de la aeronave espacial soporta el intenso calor, pero los circuitos e instrumentos de navegación se terminan de estropear.

Es el año 1950 (E. N. C.) en el astro Sepnaru, a mediados del mes de Mayo.

Esa fecha en especial es muy recordada en la ciudad de Epdacís, en el país Deséff; ya que la nave espacial se estrelló ahí, justamente en la zona centro y en la hora pico de la tarde. Miles de personas murieron ese día;

de los pasajeros y tripulación de la aeronave, no sobrevivió ninguno.

Mientras que los trabajos de remoción de escombros avanzan, los bomberos encuentran un estuche especial; las autoridades confiscan el descubrimiento y lo llevan a un centro de investigación cercano. Al abrirlo, descubren la enciclopedia transdimensional, junto con los guantes de nylon; descubren la historia ancestral del tiempo y la investigación secreta en Monsílut.

Debido a que los científicos de Deséff no están preparados para un descubrimiento de esta magnitud, deciden llevar el paquete con una nación amiga y vecina, separada por kilómetros del océano pacifico: Japón.

Los japoneses estudian a fondo los escritos, quedando muy interesados en las grietas dimensionales. Sería fantástico si tuvieran una de esas invenciones Monsíluitas que producen luz yaerp y fuego rupmohe; pero, todas se destruyeron durante el accidente.

Tratan de mantener el descubrimiento en secreto, hasta que la información se filtra paulatinamente, llegando a los medios de comunicación; la noticia de que se puede viajar a otras dimensiones, se vuelve una primicia a nivel mundial. Sin otra opción mejor, el libro es presentado a la población en general.

El primer ministro japonés envía un comunicado a Monsílut, específicamente a la ciudad 32-C, pidiendo que lleven un par de esos artefactos especiales para abrir las grietas. Los Monsíluitas aceptan, pero tardarán en construir los nuevos dispositivos y una semana (que es el tiempo que dura un viaje espacial entre ambos astros), dando un total de un año Sepnáruita.

Con bastante tiempo de sobra, todas las naciones piden dar un vistazo a la enciclopedia especial. Muy renuente a la idea, el primer ministro de Japón autoriza que se haga una exhibición internacional de los escritos, mientras esperan a los científicos de Monsílut.

Es así como la enciclopedia empieza a pasar de mano en mano, viajando metros y kilómetros de continentes y océanos. Muchos expertos, profesores y graduados en diferentes campos de la ciencia, aprovechan las hojas en blanco que quedan (antes de llegar a las páginas inteligentes), agregando una parte de la historia de Sepnaru; en pocos días, se escribe la última palabra en el último espacio disponible.

La exhibición andante pasa por muchas ciudades, ricas o pobres: Rusia, Brasil, India, Afganistán y Taob, son algunos países que recibieron los

escritos.

Días antes de que los Monsíluitas lleguen a Sepnaru, la enciclopedia llega a su último destino en su tour internacional: el museo de Louvre, en París, Francia. Desde los primeros minutos de su apertura, hasta el último segundo de su clausura, la exhibición de la enciclopedia transdimensional "Cóvniem" está llena a más no poder.

A la mañana siguiente, se prepara todo para que el libro regrese al país nipón; aunque ahora, el gobierno francés tendrá mucho que explicar, ya que se han robado los escritos. Tal vez fue por la prisa que llevaban o por pura ignorancia; sea cual sea el motivo, los ladrones han dejado atrás los guantes de nylon. Se inicia una exhaustiva búsqueda y cacería de los maleantes, que burlaron la seguridad del Louvre; realizan redadas o allanamientos al azar, esperando encontrar los escritos. Solo después de muchos meses, Francia se percata que gastó dinero y esfuerzo en vano.

Los dos delincuentes más buscados del mundo, ya tenían la vista puesta en los escritos únicos.

Antonio Valfierno (de nacionalidad argentina) y Giotto Peruggia (de nacionalidad italiana), habían seguido muy de cerca la exhibición internacional de la enciclopedia; país por país y museo por museo. Cuando se enteran de que la última parada va a ser el Louvre, saben que solo tienen esa oportunidad de actuar; convencen a otras personas para que les ayuden, prometiéndoles grandes fortunas. La noche del robo, Valfierno y Peruggia logran entrar al museo, gracias a una puerta secreta; pero mayormente, es gracias a los otros cuatro compinches: Etienne Chaudron (jefe de seguridad del Louvre) y otros tres guardias. Los seis ladrones siguen el plan a la perfección, logrando salir con el libro en mano del museo; conducen una camioneta, hasta llegar al aeropuerto interplanetario.

En todo el astro Sepnaru, solo hay cinco países que reciben vuelos interplanetarios; Francia es uno de ellos. Al llegar, el grupo de fugitivos roba una nave perfecta para darse a la fuga; engañan a la torre de control, diciendo que son los dueños de la nave y necesitan partir a Monsílut. A salvo de la ley y viajando en medio del espacio exterior, el grupo de seis festeja en grande.

En la tarde, las autoridades francesas descubren el rastro de los ladrones. Buscan la nave robada, descubriendo que mintieron con respecto a su destino: no se dirigen a Monsílut, se dirigen al planeta Persua Ifpábe. Tratando de alcanzarlos, un par de aeronaves parte a toda prisa; pasarán un par de décadas, antes de que regresen con las manos vacías.

Con bastante ventaja, los ladrones llegan a su destino: el único aeropuerto interplanetario de Persua Ifpábe. Antes de seguir su camino,

tienen que dejar atrás toda clase de artilugios tecnológicos que traigan encima; desde el más simple al más complejo y grande.

Con una maleta de ropa y suficientes provisiones, el grupo de seis se adentra en los territorios del astro primitivo; suerte que han llevado dinero de sobra consigo, suficiente para sobornar a los guardias y dejar pasar la enciclopedia de contrabando. Deambulan por diferentes reinos, pueblos y villas, tratando de ganar algo por los escritos especiales. Viajan por largos caminos, hasta llegar a las tierras inhóspitas de Tufun; territorio controlado por Madogis.

Arriban al reino perverso de Túffune el año 1625 (E. N. C), donde piden hablar con el mismo rey; logran conocer al monarca, ofreciéndole los escritos especiales. Antes de hacer algo, lleva el libro con su hechicero personal: un coeflhom de nombre Lict.

Él se adelanta a las páginas inteligentes, solo para darse cuenta del error que cometieron los ladrones inexpertos; sin los guantes de nylon, no puede ver nada. Por fortuna, tiene a un dios de su lado.

—Despreocúpate —le dice personalmente Tevfocpu a Lict, quién se encuentra en el cuarto de alquimia—. Te voy a explicar un hechizo especial, para poder activar las páginas en blanco. Al finalizar, te dictaré las palabras necesarias para que tus semejantes (los coeflhóms) puedan abrir los diferentes portales en los diferentes astros y dimensiones.

Antes de empezar a trabajar Lict le informa a su rey, que ha encontrado el mejor tesoro de la historia y de todos los reinos conocidos. Muy feliz, el monarca de Túffune recompensa Valfierno, Peruggia, Chaudron y a los otros tres ladrones, regalándoles montañas de ásnerm dorado, mujeres y un territorio a cada uno; teniendo la libertad de gobernarlo a su propio gusto.

Dos días y dos noches después, el libro está listo. Gracias al conjuro de Lict, cualquier coeflhom que revise la enciclopedia, tendrá la oportunidad de activar las hojas inteligentes sin necesidad de artilugios sofisticados. Podrá acceder a los directorios y subdirectorios de las grietas dimensionales (sumando las palabras mágicas, para abrir miles y miles de diferentes portales, agregadas por el poderoso lídjoib coeflhom) ya sea utilizando comandos de voz o simplemente seleccionándolas (pantalla táctil).

Teniendo bajo su poder la guía multidimensional, el rey de Túffune empieza a saquear otros mundos, aumentando su riqueza más que otra cosa. Su estadía en diferentes astros es corta; lo suficiente para reclutar a varios nuevos soldados. Creyendo que ahora es más poderoso, decide regresar su atención a su tierra natal, donde planea conquistar todo Persua Ifpábe. Apenas dirige su primera invasión a los reinos

cercanos de Tsáfleb {Sáfled} y Aivósrav, sufre una aplastante derrota por parte de los defensores y el enorme ejercito de los cuatro aliados que respondieron el llamado de auxilio; el mismo rey muere en el campo de batalla.

Sin regente y sin ningún príncipe, el reino de Tuffune vive tiempos difíciles; los seis marqueses principales se pelean por el trono, ganando al final Sir Valfierno. El nuevo monarca tiene un hambre de poder más fuerte que su antecesor; pero no quiere saber de su universo natal, ya que lo considera una basura. Quiere conquistar otros astros en otras dimensiones.

Manda llamar a Lict junto con la enciclopedia especial. Los guardias reales lo buscan, mas el lídjoib le ha ganado a Valfierno en su profesión anterior. Lict se ha escapado días antes, llevándose consigo el libro "Cóvniem".

Se dirige a un humilde pueblo, en el territorio de Úly; que de hecho, es el reino aliado de Tsáfleb. Ahí se encuentra con un epsúolhimf llamado Mólash.

—Muchas gracias por devolver lo que es nuestro —le dice el profeta al vasallo de Tevfocpu, justamente cuando se conocen cara a cara.

Al principio, Lict se resiste a entregar los escritos.

—¿En serio cree que es buena idea, señor? —pregunta él hacia el cielo, luego hace una observación—. Si nos quedamos con el libro, podríamos obtener más esclavos y soldados de otros millones de lugares diferentes.

—Eso lo entiendo yo cómo más trabajo extenuante —responde Madogis—. ¿Quieres que me quiebre la espalda con nuevas labores y supervisiones? No. Con este universo es más que suficiente —asegura el dios oscuro, ordenándole de nueva cuenta a su vasallo—. Entrégale la enciclopedia a ese ser yaerp. Es hora de que ese libro regrese con su dueño.

Con bastante dificultad, Lict le entrega los escritos a Mólash.

Ya en las manos correctas, la enciclopedia por fin regresará a la ciudad Kinrsátemip Exrsap; pero antes, Kijuxe tiene un encargo para el epsúolhimf.

—Mólash —le llama el dios luminoso.

—¿Qué ocurre, señor? —responde el profeta, quien no se ha marchado de Úly.

—Necesito, por favor, que realices un hechizo especial sobre la

enciclopedia “Cóvniem”.

Igual que su reciente “contacto”, Mólash es un poderoso lídjoib.

Siguiendo las instrucciones de Guirn, el epsúolhimf repite el mismo proceso de Lict, utilizando energía yaerp en lugar de energía rupmohe; se agregan más palabras mágicas al directorio “inteligente” que solo podrán utilizar otros epsuolhimfs.

La enciclopedia “Cóvniem” ya se ha mejorado y actualizado de forma inimaginable. Ambos bandos (coeflhóms y epsuolhimfs) ya pueden revisar la infinita lista de grietas y palabras mágicas, que les permite llegar a otros mundos y universos… no son los únicos.

Extrañamente, cuando ambas energías se juntaron, provocaron que los sensores de las cubiertas y lomo se dañaran. Ahora, cualquier ser vivo que sostenga el libro, puede acceder al directorio multidimensional.

Ya sea mortal o inmortal.

Bueno o malo.

Un ser común y corriente o un ser sobrenatural y misterioso.

Ya no hay restricciones de ningún tipo.

No solo se afectaron los sensores. Especialmente los noudsips y las tarjetas de memoria se alteraron, comenzando una muy lenta evolución en el libro: la “inteligencia artificial”.

Finalizado el trabajo, Mólash se dirige a la montaña Tulbai, en el bosque Keslofp Nífip; lugar donde partirá al astro Nusueri. No puede utilizar el libro, por la sencilla razón de que no hay ninguna grieta o palabra mágica que lo lleve al lugar santo. En un principio le había pedido a Kijuxe que recogiera personalmente los escritos; pero el dios negó la solicitud, ordenándole al profeta tomar el camino largo.

En medio del trayecto, faltándole un par de horas para llegar a la montaña, un pensamiento se forma en la mente del profeta. Una leve inquietud, que empieza a convencerlo de realizar una pequeña e inocente excursión; Mólash tiene mucha curiosidad y quiere visitar una de las tantas dimensiones diferentes. Convencido de que no tardará mucho y sin avisarle a su amo, el epsúolhimf escoge un universo al azar, abre un portal y camina a través del mismo, llegando a otro mundo diferente.

Habrá sido por todas las modificaciones que le hicieron a los escritos sagrados, por orden de los otros dioses existentes, o por esa fuerza desconocida llamada “fortuna” o “destino”; cualquiera que fuera la razón,

Mólash pierde la única llave que tiene para regresar a su hogar, quedando atrapado en otro universo.

Los habitantes de los tres mundos buscan la enciclopedia por varios años; al final se rinden y lo olvidan. Las historias y chismes acerca de los dioses, que antes se creían verídicos, vuelven a ser cuentos de fantasía. Los monsíluitas deciden destruir o mantener en secreto toda la tecnología que crearon, en el tiempo que duró la investigación de los éphimits y cilnlumoíts, olvidándose de que los secretos siempre salen a la luz.

Desde ese momento, el libro Cóvniem "decide" ya no tener un dueño fijo; continuamente pasa de mano en mano y de garra en garra. De planeta en planeta; a veces en el mismo cosmos; otras ocasiones, viaja a otra dimensión.

Mentes de todos los tipos leen y aprenden algo nuevo; aunque, algunas no tienen la sabiduría para comprenderlo del todo. Hay un descubrimiento colectivo que ayuda a incrementar los viajes entre universos: existen otras energías en cada dimensión, muy similares a la luz yaerp y el fuego rupmohe; siendo los perfectos sustitutos de los ingredientes originales, necesarios para abrir las grietas y portales.

Vaya "suerte".

Hay ocasiones en que los escritos regresan a su espacio natal, pero por un corto periodo.

La enciclopedia Cóvniem siempre está en movimiento; ya sea sola y perdida o siendo "compañera" de alguien.

¿Dónde se encontrará ahora?