

Historias de Regnum 0 (El caldero se tiñe de rojo)

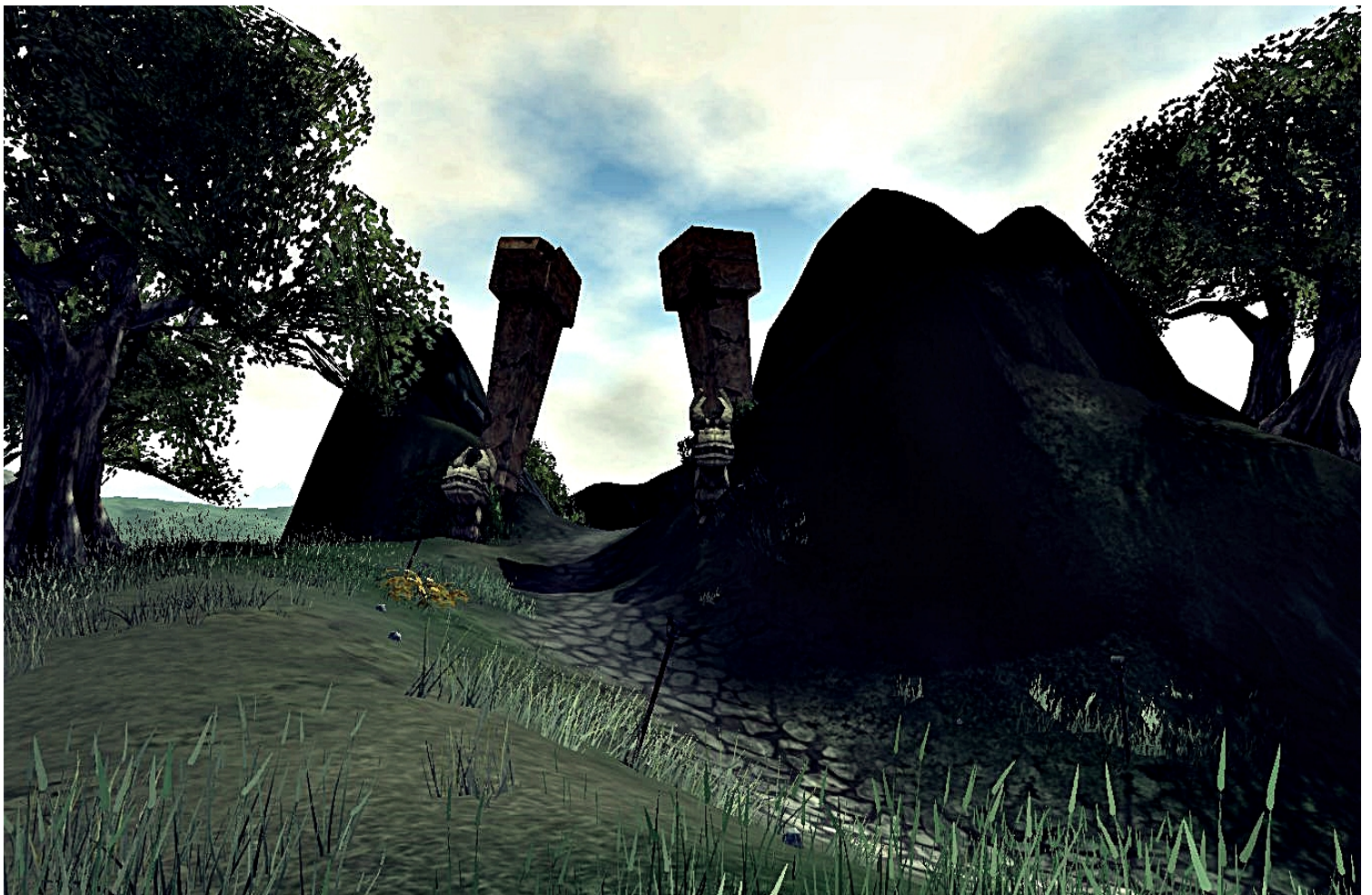
Rolando Patricio ([Leer descripción](#)) Nogales Garcia



Capítulo 1

Ya han sido 30 años de paz, y los tres reinos de Regnum deciden celebrar con un torneo en la Isla de Guerra, zona que fue el centro de la primer guerra entre Syrtis e Ignis. Las familias reales y grandes figuras van llegando en los botes y navíos, cada uno por su punta para no arruinar las formalidades que cada una dispone.

Cabe resaltar que esta paz no es mas que aparente, pues si bien las guerras han terminado los conflictos siguen latiendo en sus tierras. Es imposible que los elfos y sus alturians puedan coexistir con sus contrapartes malignas del desierto. La muerte del lider de los nórdicos no será olvidada, ellos mantienen el honor en lo mas alto y no es todo el pueblo el que esta conforme con estas reuniones, pero las grandes familias sacan provecho para si mismas. Cada reino tiene una opinión personal de los demás, y si bien los conflictos físicos acabaron, la economía sigue siendo uno de los centros de atención, y siempre esta aquel momento que quiebra todo lo hasta ahora conocido.



Entrada a la Isla de Guerra.

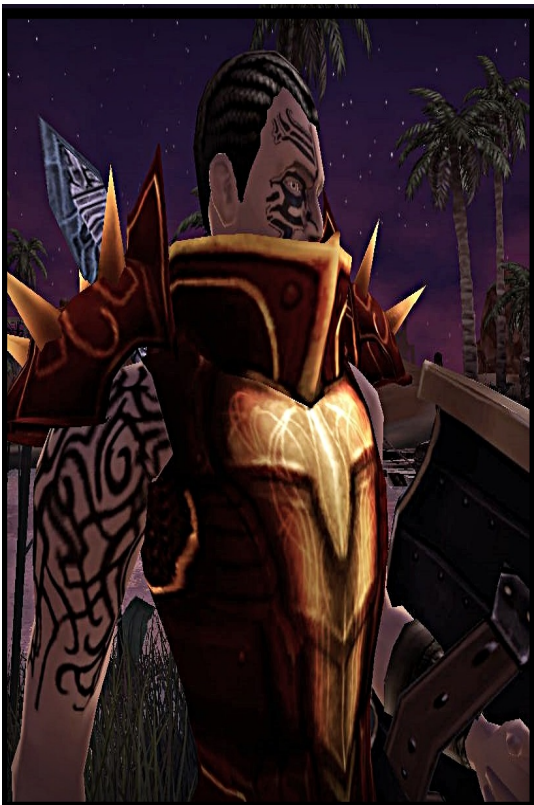
Desde el muelle de la isla hay un camino hasta la entrada a la gran arena. Como bienvenida esperan dos estatuas de los dragones mellizos; Pockard y Donlaw, los dragones hijos de Tenax que fallecieron ese mismo día a manos de la fuerza de los elfos y semi-elfos. Como parte de supuesta muestra de comprensión y para evitar la enemistad, los maduros syrtienses ofrecieron construir estas dos estatuas en recordatorio a los mellizos de fuego. Años pasaron sin que se dirigiesen la palabra, pero al final los ignitas aceptaron, pero Tenax sigue sumergido en sus cavernas ardientes jurando la muerte a Syrtis.

Los plebeyos. Aquellas personas de riqueza que disponen de un lugar en los eventos de la paz, como se le suele decir a estas pocas reuniones entre las naciones. Pero estos ricos no serian nada mas que publico en la arena, simples civiles a ojos de los campeones y los clanes nobles.

Dos familias son las que representan a Ignis; en sus corceles negros y liderados por la esquelia Alexkandria Jermes, el clan de los Inmortales ingresa a la zona exclusiva de la arena, reconocidos por portar consigo los huesos y restos de rivales vencidos en el pasado, la líder posee escamas y armadura hecha en la lava de Tenax. A pesar de su apariencia femenina y frágil, la caballera líder de los Inmortales se ha ganado la reputación suficiente como para liderar a un clan sanguinario como lo son ellos.



Seguido de estos, la familia de los Sultanes se presenta acompañado de sus características y gigantes hienas, con cadenas usadas de correa por el jefe Molok , Genos Sultan y su hermana Miyera Sultan. Midiendo casi dos metros, como es costumbre en los Molok, Genos se hace paso aun entre los enormes uthgars que acompañan a los clanes y familias de Alsius, rivalizando la estatura de estos. Como si ya fuera costumbre, no hay ni un solo elfo oscuro presente en Ignis, y eso es porque el odio que sienten hacia los elfos del bosque es inmenso, algo que va mas allá de conflictos bélicos.



Una sola comunidad representa a Syrtis, el clan conocido como "La Legión de los Mirmidones". La línea sanguínea De Rosa es la que va al frente y actualmente es quien lidera al clan, con su elegante y blanca ropa de gala, vestidos llamativos para las femeninas y trajes tejidos a manos por los mejores costureros de las tierras de Cam. Edrum semi-elfo y cabeza de la familia es quien encabeza el paso de los jinetes blancos en su familia. Detrás de él viene su esposa humana Micaela y sus tres hijos. La confianza que provoca la sonrisa del líder hace que sea fácil confiar en alguien como él. Su público lo recibe con aplausos y ovaciones.



Y para finalizar en Alsius, son dos facciones representantes que pisan en la cumbre de la isla; el clan de nombre "La Jihad". Directo de su fuerte Aggersborg y caracterizados por sus famosos "bersekers" la Jihad se hizo conocer en todo Regnum como un clan de sádicos guerreros. Eso fue en el pasado, en el presente sus representantes son lo suficiente civilizados para una comunión entre reinos como la que esta sucediendo ahora. Caminando a pie firme, el líder enano Vegas Ironeye entra escoltado por los mejores guerreros enanos y su fiel hija, Soni Ironeye.



Y por ultimo en Alsius, la familia real de los tesoros, los Olhousser. El clan famoso por su numerosa cantidad de miembros. El simbolo de la familia son los osos, y es liderado por los gemelos de oro y plata que llegan montados en osos pardos gigantes, ellos son Slyferius y Asiel Olhousser, junto con una gran cantidad de miembros, saludan a las demás familias y toman asiento en la mesa de la zona exclusiva.



Ahora, ya con todos presentes, la ceremonia puede comenzar. Todos

beben un vaso de vino del gran caldero de la isla, como rito de iniciación para el torneo. Parece que quien se toma la molestia de dirigir todo el evento es la cabeza de la familia syrtiana. Cuando él da el anuncio de comienzo, las familias revelan a sus campeones.

Representando a los macabros inmortales, Kha'Zud, un experto tirador esquelio que gana un torneo preliminar para poder participar.

Los sultanes eligen a un miembro de los caballeros personales de Genos, 4 fuertes guerreros que deben ser altamente calificados y probados para llegar a proteger personalmente a su patrón, el nombre del caballero elegido caballero es Shogun.

La elegida en las filas del clan de la Jihad es Paw Hothammer, una enana barbara de una fuerza increíble para su tamaño. Sus ojos están fijados en Kha'Zud por alguna razón.

Los Olhousser escogen a Niels, nordo bárbaro que porta un martillo y lanza en sus manos, uno de los guerreros más victoriosos en el ejército de la familia de los osos.

La sorpresa fue cuando Syrtis eligió a su campeón, el joven y a la vez cabeza de la familia Lethal Warriors, Edrum, se dispone a participar él mismo en el torneo. Queriendo demostrar de esta forma su valentía. Esto inquieta en parte a los demás, como a la vez despierta curiosidad. ¿Que pasaría si alguien tan importante como él resulta herido o muerto? Solo hay una forma de averiguarlo.

Ya con todos en la arena, es hora de comenzar con el torneo de la alianza.

El despliegue de habilidades y maniobras es intenso, sin excepción. Todos los campeones demuestran un valor y una fiereza en el combate única y que es un espectáculo para los demás. Por los primeros 10 minutos de combate la balanza no se inclinaba a favor de nadie, todos estaban igualados.

El más ágil y rápido, casi imposible de alcanzar es el arquero ignita, quien mantiene la distancia y amenaza con su gran variedad de flechas contaminadas de mana y venenos. Un solo tiro certero de Kha'Zud y sería el fin para cualquiera de los participantes, pero a su vez, no puede darse el lujo de malgastar sus provisiones. Enfrentando y cubriéndose detrás de rocas que ofrece el campo de batalla, Niels y Paw avanzan. Los dos alsirios no tienen intenciones de enfrentarse aun en la batalla, el nordo estratégicamente elige al tirador como objetivo a atacar y Paw es guiada por una furia desconocida para todos, una furia que ha expresado desde el

principio del torneo al maldecir con su mirada a Kha'Zud.

Y de repente, dos espadas chocan entre si, la espada del verde Edrum y la espada del caballero Shogun. El líder de la familia De Rosa demuestra un gran conocimiento en batalla, dando a entender que no es solo la cabeza por nombre y apellido, sino que también esta preparado para defender aquel nombre con su escudo y espada. Shogun muy contrario, se ve presionado por la intensidad de las fintas del syrtiano, si bien demuestra una buena habilidad defensiva, no cabe duda que si el duelo sigue de este modo entonces caerá ante el semi-elfo.

Con un frenesí en su avance y con mucha cautela en sus movimientos, Paw se decide de abandonar la roca donde se estaba protegiendo y dirigirse hacia el arquero. Este teniendo una muy buena ventaja de distancia logra conectar una flecha en el pie. Aprovechando ese momento es cuando el nordo corre frenéticamente hacia el tirador e intenta destripar su pecho, pero Kha'Zud esta muy bien entrenado para el combate cuerpo a cuerpo defensivo, y logra esquivar como a su vez conectar un golpe en el mentón y gracias al tiempo que le da esto, ha logrado propinar una flecha corta al hígado de Niels. La flecha es una molestia en el cuerpo de un bárbaro que ya ha asimilado el dolor.

Drasticamente, se voltea para ver que la enana se ha librado de su flecha en el pie, y es ahí cuando teme por su vida e intenta volver a esquivar, y lo logra, cosa que ya se vuelve frustrante para los dos nordicos. Con la intención de darle fin a esta disputa desigual, junta una cantidad absurda de magia azul en su arco y flecha, dispara un proyectil invernal con la intención de congelar a Paw. Un destello celeste navideño no deja ver que ha pasado, pero lo mas seguro es que la enana ha quedado fuera de combate. En ese mismo momento en el que todos pensaron que ya todo termino para La Jihad, es cuando Kha'Zud empieza a sangrar por la boca, producto de la lanza que se acaba de insertar en su estomago. El estado de desquiciamiento de Paw es tal que la ola invernal ha congelado su cuerpo, pero no lo suficiente como para detener su voluntad de avanzar, sufriendo por el frió, ella aun puede moverse y asesina de forma cruel, sacando e insertando nuevamente la lanza ahora en el cuello del ignita. Hasta alli llega el torneo para Los Inmortales, quienes aplauden tal demostración de volicion de parte de la enana.

-iPAW!- Grita para que esta se voltee y le mire a los ojos, se trata de Niels, se mantuvo como un espectador desde aquel golpe en su mentón. Escupiendo sangre sin desviar la mirada, apunta con sus dos armas a la Hothammer para que se prepare. Ambos corren el uno hacia el otro, ambos en desventaja pero con la firmeza de querer ganar.

Espada con escudo, patadas y golpes sucios, todo eso es lo que sucede entre Edrum y Shogun. Ambos están cansados, sudando y su armadura pesa mas de lo común, pero deben seguir adelante. El sultan esta herido

en su muslo, un golpe certero de parte del De Rosa es lo que impide la movilidad total del caballero acorazado de Ignis, lo que lo incapacita. Mas defensivo que nunca, busca un hueco en la postura del rival para ejecutarlo.

Parece no importarle que se trate de alguien tan importante como lo es el príncipe Edrum, pero esto solo aviva la llama de combate en la mente del semi-elfo. Esgrimes precisos, fintas y parece ser que nada hará caer a su rival, y es ahí cuando el líder de la familia de los elfos decide terminar con esto. Un movimiento característico de él que consiste en avasallar al oponente, un golpe certero con el escudo que causaría el mareo y luego la muerte por el filo de su espada.

Avanzando cuidadosamente, finalmente da ese golpe con el escudo, pero tal vez fue que le faltó fuerza por la confianza que le dio saber que su rival está lastimado, ya que Shogun no ha caído. Es mas, Shogun se encuentra mas firme que nunca y logra bloquear precisamente ese ataque, como si su escudo estuviera hecho de un material mucho mas duro que el de Edrum De Rosa. Ahora es su momento, y Shogun avanza sin importar lo herida que este su pierna, golpea repetidas veces con su escudo al contrario. Por alguna razón, parece ser que el ignita posee mas fuerza que el syrtiano, y es cuando el príncipe se encuentra en aprietos. Un golpe tras otro sofocan a Edrum, el cual no puede mas y tampoco puede ver la finta de su oponente, lo que lo hace caer de inmediato. Ya en el piso, tan solo basto de un esgrime preciso al escudo y la mano del joven para alejar el escudo de su cuerpo y luego patear la espada. Shogun es el claro ganador.

Todo ese final es algo agri dulce, y no porque el gran favorito haya perdido el combate, sino que Shogun ha demostrado ser increíblemente audaz y agil, mejor caballero que la cabeza de la familia real de Lethal Warriors, eso genera una sonrisa en los Sultanes.

Lo agrio tambien proviene de que no ejecuta su rival. Sin mas que hacer, guarda su espada y se da la vuelta, ante este acto da a entender que perdona la vida del semi-elfo, y todos aplauden el honor y misericordia del caballero del desierto.

Shogun sabe que no ha terminado, se voltea para ver quien ha sido vencedor entre el enfrentamiento de dos alsirios.

Un alsirio no termina con la vida de sus hermanos, es el dicho que esta escrito en el pilar de Birka, eso explica que la enana este viva pero inconsciente, Niels ha vencido.

Kha'Zud ha hecho un buen trabajo en debilitar a las dos mas fuertes en la arena, osea Niels y Paw. Si ellos dos estuvieran con sus fuerzas al máximo

entonces la historia seria distinta para los caballeros.

Shogun de los Inmortales VS Niels de Los Olhousser es la gran final.

Pero esta batalla final en el torneo era algo que no se digeria como deberia, puesto que todos pensaban que el principe Edrum seria quien llegue a la final.

Niels agotado y herido, contra un Shogun que esta al maximo de sus condiciones. No es muy dificil adivinar que fue lo que paso despues...

Todos de pie y aplaudiendo, Shogun es su nuevo campeón y lo celebran con un trago del caldero de la isla.

Los conjuradores de la Jihad llegan al rescate de Paw, quien poco a poco se recupera de sus heridas y los males dentro de ella.

Ahora es cuando llega lo intrigante, Shogun debe retirar su casco, pues no se ha desprendido de él en todo el combate. Para muchos esto es para mas defensa, para otros muchos también impide ver con claridad el combate, será una u otra razón por la cual no se ha quitado esa parte de la armadura.

-Haz luchado con honor y gloria, caballero Shogun. Este campeonato no ha tenido un guerrero igual. Por favor, muestra a Regnum tu rostro para que pueda ver a su campeón- Dice Edrum, con la mano extendida a su rival ignita.

Ahora el campeón es el centro de atención, desabrocha los ganchos metálicos en la parte de la nuca del casco que lo conecta con su pechera y con lentitud y misterio deja ver su rostro.

Lo primero que se ve son unas largas orejas, parecida a la de los elfos. Lo segundo es un pelo blanco grisaseo en punta que parece haber estado aplastado por el casco todo este tiempo. El tono purpura y oscuro en su piel, algo mas allá del negro ordinario. Y por ultimo, esos rojos endemoniados que parecen lava ardiendo. Shogun es un elfo oscuro.

Un elfo oscuro en medio de toda una alianza que tiene como figura importante a los syrtianos, un elfo oscuro quien debe estrechar la mano de un semi-elfo, algo que no se ha visto nunca en la historia. La razón de la escases de la presencia de los elfos oscuros en la arena es porque todos ellos, absolutamente todos desean la muerte a los elfos del bosque, y a su vez y aunque no lo digan, los elfos de syrtis sienten un desprecio interior

hacia los oscuros.

Los Inmortales están expectantes de la reacción de su representante. La razón por la cual Shogun es el único elfo oscuro en ese lugar es porque es un elfo redimido diferente a los demás, que poco a poco va deshaciendo ese odio sin sentido hacia su contra-parte de la luz. Se le ha enseñado a odiar, pero nunca se le enseñó el porque.

Los Alsirios son espectadores con una sonrisa impaciente y como si vieran un espectáculo frente a sus ojos.

Edrum está impactado y asombrado, su rostro expresa una incompreensión a lo sucedido, atónito y tragando saliva.

El elfo oscuro opta por la paz y por la alianza, por la muestra definitiva que Regnum está en una edad en la que ambos reinos pueden convivir, que ambas razas puedan coexistir en paz y armonía. Ha demostrado valor, su audacia habla por sí sola, y ese apretón de manos es lo que lo convertiría en el mártir del que hablarían por años.

Con asco y frustración escondida, se observa la figura del príncipe Edrum rechazando el apretón que él mismo ha ofrecido. Él no está listo, y parece que no va a estarlo en mucho tiempo.

A diferencia de lo que tanto tiempo y esfuerzo mental le costó a Shogun, Edrum fue educado de otra manera, teniendo a los elfos oscuros como el centro de todo el mal en el mundo, que ellos son los causantes de toda desgracia y que uno le haya vencido, le haya tenido misericordia y demuestre un nivel como persona aun superior, revuelve su mente en un mar de ideas que no puede comprender.

Shogun está ofendido. Tanto trabajo le ha costado entender y perdonar, ser sincero e intentar estar a la par con sus hermano de sangre y no de ideales.

Con esa mirada de desprecio en los plebeyos y familia de Syrtis, las risas y miradas desafiante de los de Alsius y viendo como estaba siendo humillado entre toda esa multitud, hace que el caballero sufra una crisis nerviosa.

No puede contenerlo, ese rostro de asco se plasmó por siempre en su mente y ya no hay vuelta atrás, está viviendo una vergüenza cuando él solo intentó ser alguien mejor.

Todo se arregló de la forma más medieval posible, algo que derramó el vaso de estabilidad, hasta los enanos y los siempre serios Olhouser reaccionaron impactados ante tal acción. Los Ignitas no podían creerlo, no hay nadie que pueda detenerlo. Y es cuando los Syrtianos empiezan a

gritar y llorar al ver la cabeza de su príncipe y líder desprenderse del cuerpo, y rodar y rodar por toda la arena ensangrentada. Shogun tomo su decisión.

-¡PRINCIPE EDRUM!- Desesperados y con un shock emocional, un grito desgarrador departe de la guardia real del príncipe, pero nada tan desgarrador como el grito de su esposa Micaela.



Todos saltan a la arena listos para vengar la muerte de su líder.

Los Ignitas no dejaran morir a los suyos y saltan a defender a Shogun, Genos ayuda a los suyos y ordena escoltar a un Shogun perplejo hacia los barcos.

Alexkandria se encarga con sus tropas de defender a las tropas Inmortales en la arena.

Los Alsirios con ansias de guerra y dando por hecho que eso fue el quiebre de la alianza, no tienen otra intención mas que pelear.

Toda la isla es un completo desastre, todos corriendo por las familias enfrentándose. Ese día, el caldero se tiño de un vino tinto en sangre, caldero que fue robado ese mismo día.

-Alisten los barcos, saquen a todos los alsirios y evacuen a Aggesborg- En completa calma atento a todo, Asiel Olhouser da la orden a sus soldados, mientras sus guardias reales los escoltan.

La Jihad solo pelea y combate contra todo a su paso, todo lo que buscan es guerra. Obstruyen gran paso de los barcos Syrtenses, asesinando mujeres, niños y guerreros. Los mirmidones fueron lo suficientemente

habiles como para repeler el ataque alsirio, pero aun asi debieron retirarse, eran superados en numero.

Los Inmortales defienden a los suyos y se unen junto a los Sultanes en evacuar la isla, no sin antes derramar sangre de Syrtis.

La familia de los Lethal Warrior esta desecha, una Micaela hundida en lagrimas debe abandonar el cuerpo de su esposo en el barco que va rumbo a Herbed, y de ahí escoltarla inmediatamente a Fisrael, hogar del clan de Syrtis.

El hijo mayor del principe jamas olvidaria el rostro del asesino de su padre. Ninguno de los presentes ese día, esa noche, olvidaría como el pacto fue roto entre los tres reinos.

Estas son...

HISTORIAS DE REGNUM

Capitulo 1: El caldero se tiñe de rojo.