

1

El origen de todas las historias

Todas, o casi todas las historias, poseen un comienzo y un final. Algunos comienzos, empañados por la niebla del pasado que casi siempre resulta difícil de explicar y de relatar. Pero, haciéndolo de la mejor forma posible y con todo el afán del mundo, este sería el comienzo de todo. Los finales, por otro lado, también se escriben y acontecen, a su pesar. Pero las historias deben seguir para unos y para otros. Con cierres apoteósicos, amaneceres embriagados de luz y entusiasmo o terribles pasajes vacíos de ilusión y llenos de terroríficos porvenires. El origen de las historias es remoto e ilusorio, tal y como lo es la mente de cualquiera que imagine con el corazón. Para unos, fantasía; para otros, una sencilla distorsión de la realidad. Para otros tantos, una razón por la que seguir soñando.

Todo comienza en una isla de Continenthar: el Continente, también conocido, como la Gran Isla, sencillamente porque difiere de los demás islotes por su gran tamaño. Cada isla ha sabido llevar bien el transcurso del tiempo: propias culturas, diferentes formas de contemplar vivencias, hechos y acontecimientos. Lenguajes desconocidos, tradiciones y gentes de recónditos parajes. Las restantes islas se encuentran distribuidas por todo el mundo rodeando a El Continente, no muy alejadas unas de otras. Se diferencian por ser menores en tamaño, pero no en esplendor.

Una vez habiéndonos sentido admirados por las montañas imponentes y sus valles aterciopelados de verdor y rama ancha, llegó el momento de la elaboración de un plan más exquisito y delicado. La creación de la carne y el hueso sobre la faz de Continenthar. Los seres con un cierto sentido de la razón fueron creados, siguiendo un riguroso orden, según las

grandes tradiciones antiguas en los hielos de las montañas Eternas. Seres de diferente raza y forma que, desde allí, desde las Eternas, se esparcieron por las demás islas del mundo. Los dioses, perpetuos y misteriosos en todo su ser, crearon Continenthar. Y sobre ese mundo, las diferentes estirpes que constituirían las últimas formas de vida sobre el planeta. Animales, vegetación y demás entidades no fueron menos.

Humanos: seres mortales e imperfectos. Débiles ante algunas adversidades, pero con corazón y templanza que muchos admiran y contemplan. En sí, son una raza especial y están repartidos por todo Continenthar. Han levantado templos en honor a sus reyes y han esculpido lápidas con dolor a sus familias. Han construido fortalezas y han impuesto sus normas y sus leyes. Su raza es también la más abundante.

Elfos: únicos por su naturaleza, divinidad, inmortalidad y por la perfección de su metafísica. Habitan casi por completo en la isla Ponente Este, en las montañas del Reino de Odossin y Reino de Froester; dominantes casi en la totalidad de la isla salvo en Moriem. Aunque hay también algunos otros por allí que se interesan por las artes de la magia y su aplicación. De orejas afiladas y ojos almendrados, cabellos rubios y castaños, cuerpos atléticos y sin rasgos de imperfección. Soberanos en sus conclusiones, magos ante su hegemonía y forma de vivir.

Orgos: gigantes de peso tenaz, imperturbables en mente y espíritu, fuertes ante la lucha y enormes con un colosal poder de ataque. Se ocultan en zonas cavernosas y alejados de la luz del sol, apartados del mundo exterior y morando en la oscuridad más tenebrosa. Desprenden un olor pútrido y horrendo que a largas distancias serían reconocidos fácilmente. Total ausencia del pelo en su cabeza, frente terminada en pliegues que adosan casi al completo ojos y nariz. Su narigón es ancho y aplastado contra los pómulos. En conclusión, seres deformes y malcarados.

Goblins: criaturas pequeñas entre los cincuenta y ochenta centímetros, algunos pueden llegar al metro sobresaliendo

entre sus congéneres. De constitución consumida, colmillos pequeños que sobresalen imponentes de su boca. Algunos de ellos despuntan entre los demás por llevar barba larga, lo que determina el rango social de un goblin. Se encuentran camuflados en cualquier tipo de bosque, ya que los árboles y las plantas los confunden fácilmente por su pigmento verdusco, aunque, a pesar de dicha protección, necesitan pequeñas pieles de animales silvestres adosadas a su cuerpo en caso de ataques o incursiones no deseadas. En lo referente a su tono, se puede decir que es verde musgo; y en cuanto a sus rasgos físicos, presentan piel fina y tersa bien consolidada a sus huesos. Narices desecadas, orejas punzantes y manos escuálidas. Sus armas están hechas con la propia madera de los árboles, se denominan *oxes*.

Colmiks/Sharkus: seres especiales, cuya parte superior es la de un jabalí y la inferior es la de un toro. Dedicados en cuerpo y alma a la lucha mortal y sangrienta, nacidos para adiestrarse, ya sea para el bien o para el mal, aunque siempre han sido comandados con el único fin de aliarse a sus seres oscuros y crear clima de inestabilidad. Se encuentran repartidos en comunidades por el Continente, aunque la más importante de todas y la que rige a las demás se halla cerca del Reino de Syndarur. Una entidad que trata de pasar desapercibida, pero es bien conocida por cualquiera.

Trolls: seres fríos, esbeltos, fuertes y con poco sentido común. Viven en las montañas, alejados de las civilizaciones. Por naturaleza, no son violentos ni muestran señas de hostilidad, pero su genio es significativo. Nadie ha probado nunca a meter un dedo en la boca de un troll porque sus dientes son como sierras y cuchillas, desgarradores y sin aliento.

Existen multitud de seres más por todo el mundo, habiendo citado anteriormente los más importantes y abundantes en su especie. Criaturas extraídas de los más lóbregos manuscritos de la criptozoología, seres de los que jamás se creyó su

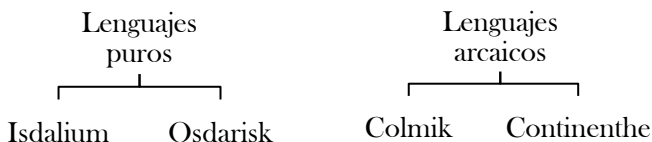
existencia, pero que han sido vistos y sentidos. Animales extraños que escapan al sentido común. Algunos piensan que el mundo de Continenthar es demasiado pequeño para tanto habitante, mientras que otros más conservadores afirman que el mundo no es pequeño, sino los propios habitantes que pueblan el planeta. Cuando los seres vivos estamparon sus primeras huellas sobre la faz de Continenthar, se inició una carrera ascendente de construcciones e interesantes dominios que determinarían la terminología de las montañas, los ríos y todo lo que el mundo aportó a la raza viva.

En lo que se refiere a los idiomas y lenguas de Continenthar, también se ha escrito mucho de ello y se podría englobar en dos pilares lingüísticos: uno puro, cuyos idiomas no han sufrido modificación alguna, como son el *isdalium* y el *osdarisk*, y otro arcaico, que sí que ha transformado estructuras gramaticales y fonología por adaptación. Sin embargo, estos dos idiomas arcaicos no mantienen la cohesión de un lenguaje completo. Se encuentran, por lo tanto, fragmentados e inconexos, ausentes de una estructura comprensible. Se hacen llamar *colmik* y *continenthe*.

El osdarisk es el idioma utilizado en su absoluta mayoría por las entidades oscuras. Un segundo idioma, de la luz, hablado por las criaturas del bien —especialmente por magos, hechiceros, elfos, sabios y en menor medida, por humanos—, denominado isdalium. El siguiente idioma de carácter especial y difícil de entender se encuentra entre el vocabulario extraño y de ardua comprensión, hablado por goblins, sharkus, meblorbs y criaturas ancestrales y algunas atadas a las raíces más antiguas del mundo. Dicho lenguaje se denomina colmik. Un último idioma —bastante incompleto y basado en signos y manifestaciones añejas de los comienzos—, en desuso y casi extinto, aunque rememorado y practicado por algunas tribus y aldeas escondidas de Continenthar: el continenthe.

Muchos escritos indican que el continenthe fue la base de todos los idiomas que se fueron derivando de él. Dicha lengua

tomaba la referencia de los astros, la naturaleza y los animales. A través de toda esta argamasa se originó el isdaliium, que no es más que el primer idioma que derivó directamente del continenthe.



Por lo tanto, y una vez que las razas fueron establecidas, las montañas se asentaron cómodas y los ríos extendieron sus brazos por la tierra. Las Eras dieron comienzo para marcar el tiempo, la estancia y la vida sobre la faz del planeta. Dirección suroeste se puede acceder hasta la segunda región terrestre de Continenthar; la peculiar isla Tortuga. Sus bahías, golfos y la curiosa forma de su montaña central la hacen ver como un inmenso monstruo marino petrificado que permanece dormido sobre las aguas tenues del océano. Cualquiera podría pensar que, el día menos acertado, dicha isla despierte de su sueño profundo, arquee sus pezuñas, se incorpore y acomode camino y dirección.

La tercera isla al este se denomina Crepuscular. Nadie ha puesto un pie allí, nada se ha construido, tan solo los dioses la moldearon y la dejaron flotar sobre los océanos. Algunos que han navegado cerca de ella la detallan como un paraje inhóspito, un mundo selvático y de clima agobiante, caluroso y lleno de terribles tormentas que desgarran de raíz los árboles como si fueran simples yerbajos. Para otros, es una isla oculta que alberga demasiados secretos. La última isla por el sureste se llama Ponente Este; allí se concentra un número elevado de civilizaciones: desde la élfica hasta la humana, pasando por los goblins en el bosque Índico, además de magos, druidas y hechiceros en la ciudad magna de Moriem.

2

Bredamor de Gou Bur

2ª Era de Continenthar. Año 406

El hogar del matrimonio de Ceires y Eliese estaba preparándose para recibir a su primer hijo. Lo cierto es que los intentos no habían sido pocos, ya que el matrimonio deseaba tener descendencia con premura. Ceires era hijo de Eabert, fundador del Reino de Gou Bur. Sin embargo, ni su padre ni su madre vivían. Al padre se le había rendido homenaje con una lujosa estatua de bronce que adorna la fuente principal de la villa. A su madre, Haitgena, también se le hizo una sentida consideración, decorando con unas impresionantes y coloridas adelfas en torno a la fuente. En ese momento, en la ciudad no había un gobernador que la representase, sino que era el pueblo quien lo hacía en su lugar.

Volviendo a la escena principal, Eliese dio a luz a su primer hijo, un hermoso varón de piel clara con una buena panza y color rosado. El parto, dentro de las dificultades que presenta, se mostró largo y doloroso, ya que era el primer hijo de Eliese. Como madre orgullosa de sus esfuerzos y de su cariño engendrado, recibió al mundo un niño al que, nada más asomarse al exterior, alzó en brazos y comenzó a maravillarse con él.

—Mi niño, hijo mío, ¡qué grandes alegrías nos vas a brindar! ¿Verdad que este pequeño llenará la casa en poco tiempo de felicidad, Ceires? —dijo Eliese.

Ceires, absorto por la situación y algo parco en palabras, trataba de escoger el nombre correcto para el pequeño varón. Lo curioso vino cuando ninguno de los dos se puso de acuerdo para elegir uno. Tan sencillo y, al mismo tiempo, tan dificultoso. Ceires sugería rememorar el nombre del fundador

de Gou Bur y hacerlo llamar como su padre, idea que a Eliese no le agradaba demasiado.

—Eliese, ¿por qué no llamamos al pequeño como a mi padre? Es un nombre meritorio y de seguro respetado —comentó Ceires.

Sin embargo, para Eliese aquellos tiempos ya habían expirado y era momento de renovar la familia con un nombre fresco y que no atañera a ancestros ni fundadores. Al mismo hilo que Ceires y Eliese discurren sus planes de llamar a su hijo de una forma u otra, la matrona se despidió de ellos deseándoles que el pequeño les aporte felicidad infinita. Y así, tras un periplo de no menos curiosas decisiones, Eliese atinó finalmente por ponerle a su hijo un nombre.

—Hijo mío...te harás llamar Bredamor. Bredamor de Gou Bur. Es un nombre de varón muy poco frecuentado por aquí y no quiero que te sientas incómodo más adelante con acertijos acerca de tus raíces o comparaciones erróneas —expresó Eliese.

Fue una decisión correcta; al menos Ceires no se opuso a ella, aunque en el fondo hubiera deseado otra denominación.

—Eabert solo habrá uno; aquellos tiempos ya han concluido. No por ello desprestigiamos al fundador de Gou Bur en absoluto. De seguro que Bredamor será recordado y rememorado en el futuro..., ¿verdad que sí? —rió Eliese al mirar el rostro adormecido de Bredamor.

Ceires dejó a un lado el capítulo de los nombres y de las adivinanzas para pensar en el grandioso hecho de ser padre y comenzar una nueva vida en compañía de su hijo. Sonriendo a Eliese, le dio un gran abrazo y la besó en la frente. Después de unos minutos, cansada y abatida por el parto, decidió tenderse mientras Ceires retiraba al pequeño de los brazos de su madre. Lo miró y acarició delicadamente mientras le cantaba una canción de las tierras del sur.

*De la tierra dulce y fértil que la semilla brotó,
atendiendo y recibiendo región y reino
la flamante huella del destino clavase en tu sino.
Causa de muerte y portador de excelsa vida
entre la consumación de un deseo,
luciente en el crepúsculo.
Entre los secretismos del porvenir,
adelantase la mirada ante el pensamiento
y encanecida figura detenga el tiempo y la razón.
Cantemos las gracias y los felices
bien llegados cuales gaviotas
surcan Soury y Crepuscular.
Despertado del sueño ancestral
y arropado al tiempo del vivir,
deseo cumplido y anhelo bien culminado.*

Bredamor fue creciendo en compañía de sus padres. Su escaso contacto con el mundo exterior le hacía tener una relación muy estrecha con ellos. En sí, su timidez no le impedía para nada disfrutar de una niñez llena de aventuras y juegos. Bredamor iría conformando su propia personalidad y la ciudad costera de Gou Bur, sus padres y la inocencia que lo caracterizaba no podrían ser mejor carta de presentación para este nuevo habitante de El Continente. Y a medida que Bredamor comenzó a echar sus primeros pasos sobre la tierra, Ceires y Eliese anhelaban poder presentar a los reyes de Dhar su hijo. Cada nuevo nacimiento que tenía lugar en las tierras del sur podría gozar de un pequeño privilegio: recibir, de Sandor y Asha de Dhar. Una muestra de su bendición y protección. Y no tardarían mucho tiempo en llevar al pequeño hasta el reino. El mero hecho de llevar a un hijo ante los reyes indicaba que un sentimiento de madurez y seguridad se podría imprimir en el corazón de los nuevos pobladores de El Continente.

Fueron caminando por las calles de Gou Bur, contemplando los amaneceres y los fuegos del faro del puerto, que cada noche arrojaba la llegada de los navíos hasta el hogar. Y en una de las salidas al océano Soury observaron cómo Bredamor fijaba su mirada en el horizonte de una forma más extasiada de lo normal, para después preguntar a sus padres acerca de la neblina que cubría el horizonte del propio océano.

—¿Qué hay más allá de estas aguas? —preguntó Bredamor.

Podría parecer una pregunta con poca retórica y al mismo tiempo llena de misticismo y compleja explicación. Pero aquella misma duda no solo se la formulaba un niño de escasos dieciocho años¹, sino también gente anciana e incluso algunos que jamás habían puesto un pie más lejos de una misera milla océano adentro. ¿Qué es lo que había más allá del océano que dibujaba una niebla bucólica? Eliese comprendía muy bien al pequeño, por lo que le intentó responder de la mejor forma posible para que las grandes incógnitas de su corta vida no representaran difíciles rompecabezas sino un pequeño puzzle que con el tiempo se fuera completando.

—Allá a lo lejos donde tu mirada ya casi no puede alcanzar, se hallan tierras nunca vistas por nosotros, pero que se encuentran allí, ocultas bajo esa espesa niebla, intactas en la lejanía... —explicó Eliese.

Era cierto; Bredamor, tan joven como era, solo conocía Gou Bur y poco más. Sus padres tampoco habían tenido tiempo para mostrarle más de la cuenta. Bredamor era un crío todavía, su vida se hallaba en el puerto por el momento, y su futuro también. Sin embargo, a un niño todo le parece insuficiente. Ceires tampoco podía hablar demasiado de su vida con relación a viajes y hazañas, y de poder explicar al chico sus experiencias, posiblemente no conllevaría emocionantes relatos. Pero sí que podía relatar el cómo fueron

¹ La equivalencia de la edad de Bredamor en el mundo real sería de 5 años aproximadamente.

los primeros años de Gou Bur como ciudad pesquera y comerciante.

—Parece mentira, pero a veces creo olvidar cómo se fundó esta ciudad marítima; tenía un futuro prometedor. Toda esta gran plataforma de madera, un tiempo atrás, era agua salada y todo lo que vemos en el horizonte será piedra con el tiempo. Solo somos testigos banales del tiempo presente, el futuro es incierto para todos —reflexionó Ceires.

El tiempo, un testigo implacable que nunca envejecía. Eliese pensaba lo mismo y, junto con ello, el pasado siempre trataba de evocarle lindos recuerdos de cómo conoció a Ceires y también de cómo el hecho de conocerlo le llevó hasta Gou Bur.

—Todo ha cambiado desde entonces. Ceires, tus padres ya no viven y los míos están lejos de mí. En cuanto al reparto de las tierras, no nos podemos quejar, puesto que nos ha tocado lo mejor —sonrió Eliese.

El reparto de tierras fue equitativo para todos y Gou Bur no se llevó la peor parte: una zona alejada, agreste, atada a las raíces del océano y apabullante en derredores de verdor esplendor y naturaleza majestuosa. En conclusión, una zona linda para admirar y vivirla. Ceires lo creía así también.

—Entonces, que lo mejor sea duradero y se mantenga así por mucho tiempo, querida. A Bredamor todavía le resta un largo camino de grandes conocimientos para poder comprender y poder emitir sus primeros juicios —dijo Ceires.

Largas horas pasaban juntos padres e hijo frente a las ventanas del océano Soury, que daba una puesta de sol magnífica de contemplar, pero no tanto como las puestas de sol de la bahía de los Grandes Senescales que se describen como maravillas vivientes del mundo entero. Allí, mientras Ceires y Eliese unían sus manos, el pequeño Bredamor no dejaba de correr por las maderas del puerto y tirar piedras al agua, además de imitar a las gaviotas que no dejaban de visitar el puerto un día sí y otro también. Los barcos iban y venían,

algunos llenos de comida, otros llenos de lujosos minerales o de útiles para el transporte. La isla en sí era un mercado continuo abierto a la expansión total. Y allí de nuevo, sin dejar de mirar el océano, con el venir grácil de las olas, los sentimientos también iban y venían, porque el océano podía hacer despertar emociones ocultas, y eso es lo que podría suceder de aquí a un tiempo con Bredamor, descubrir en él su auténtica personalidad.

El día llegaba a su ocaso y el océano se volvía claro y reluciente en el venir de las dos lunas maravillosas que alumbraban la costa y la tierra. Bredamor, en sus sueños, no podía dejar de pensar y soñar con la neblina más allá del océano Soury, su misterio y lo que tras toda esa clara bruma se podía esconder. Ya con la noche caída, varios barcos pesqueros regresaban de faenar; el gran faro del puerto les guiaba hasta su hogar. Últimamente se habían sucedido diversos naufragios que habían promovido miedo entre los marineros. Las razones no se conocían en absoluto, pero todo indicaba a que los tiempos cambiaban y a su vez lo hacían las aguas. Criaturas enormes parecían habitar el fondo de los océanos y que sus garras intentaran rozar la superficie, los brulotes, navíos, barquichuelas... No importaban las dimensiones, todos caían como aves de presa. Nadie quería hablar de ella, la que cubría y endemoniaba los cielos cada cierto tiempo, pero la estrella podría ser la dueña de todas las respuestas, a cada cual más horrenda.

Gou Bur se expandió vorazmente abriendo rutas comerciales por los cuatro puntos cardinales. Una de las más fructíferas se comenzó a dar con la ciudad costera de Gou Nar, ubicada al norte de la isla Tortuga. Aquello favoreció un desarrollo rápido y fructífero entre ambas ciudades. Aunque bien es cierto que quedaba mucho mundo todavía por descubrir, tierras desconocidas que, por suerte o desgracia, sería mejor que siguieran bajo el encanto de su anonimato.