

EL DRAGÓN DE LAS LLAMAS VALIENTES

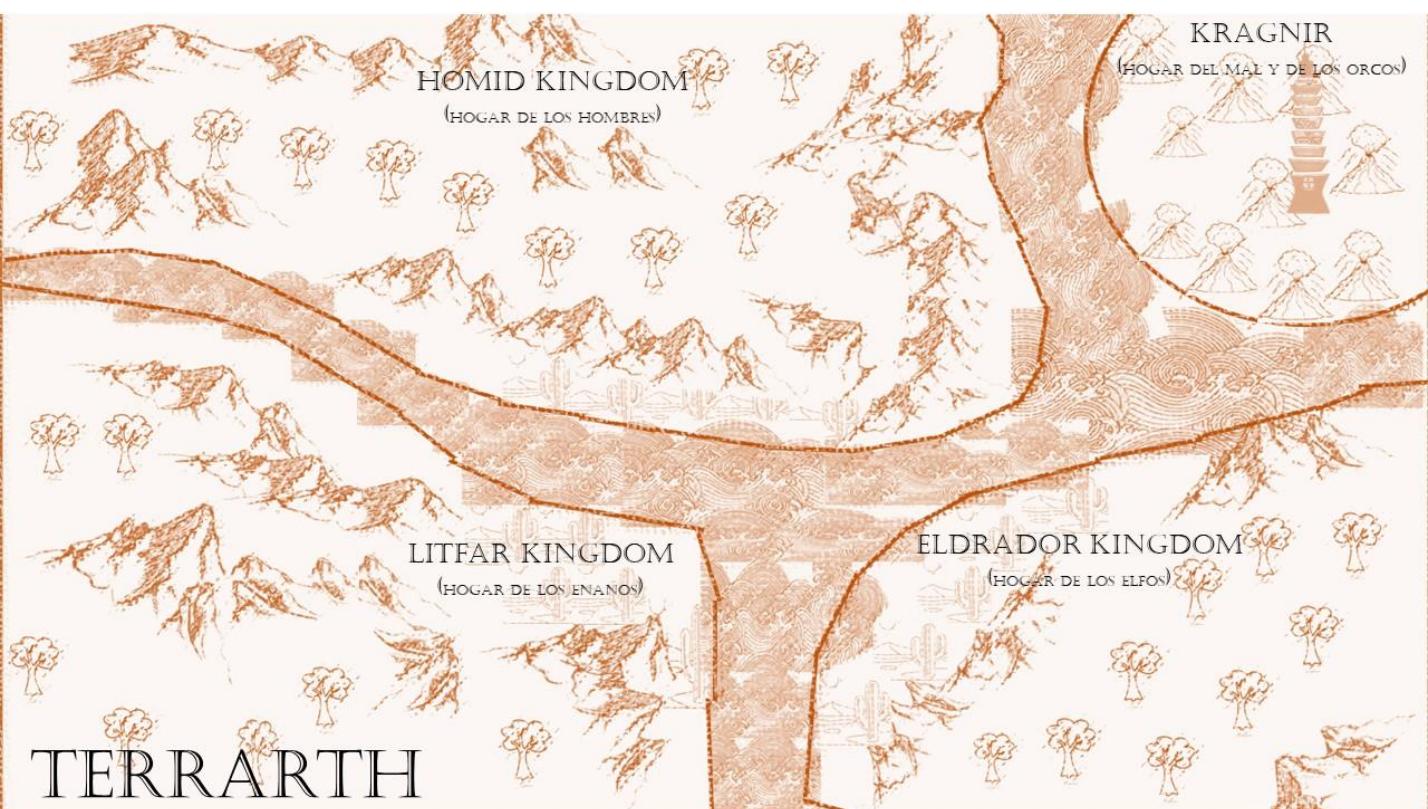
Miguel López

Villa Elisa

Sede A

Jornada Mañana

Grado 901



Mapa de Terrarth

En el reino de Eldrador, hogar de los elfos, transcurrían tiempos de paz entre las tres especies. Hombres, enanos y elfos. Era una gran época de inventos e ideas revolucionarias, había genios, inventores, artistas y avances casi a diario. Todos querían llegar a ser tan grandes como la estrella más brillante de la galaxia y tan importantes como el más grande dios que conocieran. Entre estos muchos inventos y avances consecutivos, apareció la invención de los barcos y otros medios de transporte, lo que les abrió muchas más oportunidades para el progreso, permitiéndoles al fin conocer y explorar más, no solo de las tierras que tenían sino descubrir hasta el más pequeño rincón de la arena del planeta. Con esta tecnología, descubrieron otras partes inexploradas del mapa, hallando incluso tres pequeños continentes más. La noticia de estos continentes, al principio fue bien recibida pero poco a poco, esta positiva primera recepción se deterioró y se convirtió en el más grande conflicto de Terrarth. Las tres especies, que llevaban grandes siglos de armonía, empezarían una disputa por estos lugares, esto tras el descubrimiento de Kragnir. Una tierra calurosa pero muy codiciada en distintos sentidos. Este conflicto se dió debido a que un ambicioso hombre llamado Elmildas trataría de robar todas las riquezas del lugar, trayendo así el nacimiento de la maldad y la oscuridad en toda Terrarth. Lo que Elmildas no sabía era que estas riquezas contenían una terrible maldición y es que poco a poco corromperían a quienes se atrevieran a robarlas y así sería como llegaría el nacimiento de los orcos, una

especie humanoide deforme creada única y exclusivamente por maldad y caos. Desde entonces, la tierra de Kagnir sería llamada “La tierra del mal”.

Toda esta ambición de poder ocasionaría una guerra entre estas especies, acabando con el gran periodo de paz e iniciando la guerra de las cuatro tierras. Después de muchos años de disputas y conflictos, finalmente se acabaría con la guerra. Esta guerra supondría un gran declive en toda la situación de Terrath, afectando vidas y recursos a todas las especies que habitaban el planeta.

Cada especie se quedaría con una parte del mapa. Los humanos, siendo los más ambiciosos, se quedarían en el territorio de Homid, el territorio con más mineral y recursos. Los elfos, por otra parte, se quedarían en Eldrador con el fin de preservar las antiguas costumbres. Y por último los enanos, siendo los más indefensos, se quedarían en Litfar, ocultos de la guerra y las disputas. Sin embargo, a pesar de todos los esfuerzos y tratados que se llegaron a dar, los orcos querían más y más, por lo que organizaron varios ataques hacia las otras tierras. El mundo de Terrath estaba sumido en el miedo, la destrucción y el caos hasta que de repente, casi como un milagro, un fuerte hechicero apareció y confrontó a los orcos. Todos los habitantes de los tres reinos sorprendidos observarían curiosos ante la idea de lo que era la magia o hechicería. Su aparición recorrió como noticias por todos los reinos, todos sabían quién era él y a la vez, no sabían nada sobre quien era. Pero tendrían el honor de ver al primer y más poderoso hechicero de la historia y sus grandes técnicas, era el creador de la magia, era Ronghanf “El primer hechicero”. Este gran hechicero lucharía durante días con todas sus fuerzas, liberaría pueblos y ayudaría a los afectados. Con gran valentía, se dedicó cada momento posible en ayudar a todo el pueblo de Terrath a recuperarse y a volver a la paz que tanto había perdurado. Pero el poder de los orcos lo termino superando y Ronghanf se vio obligado a contenerlos durante mil años en Kagnir para evitar el caos en Terrath. Tras el suceso, Ronghanf sería recordado y conmemorado por sus actos valientes y heroicos, se le recompensaría con la corona de Homid y toda su descendencia serían quienes gobernarían en la tierra de los hombres y así llegaría la paz durante mucho tiempo.

(Año 900 Después de la guerra) Se han avistado recientemente y sin ninguna explicación la aparición de misteriosos seres de alas largas y mandíbulas grandes con dientes filudos y peligrosos. Estos seres misteriosos serían llamados “dragones” por los diferentes pueblos del mundo. Todas las especies, asustadas y dudosas por la aparición de estos y sin saber nada sobre estas criaturas o de lo que son capaces, se harían muchas preguntas ¿Son bestias de Kagnir? ¿Son los jinetes del apocalipsis? ¿Son agresivos? ¿Qué son? Eran muchas preguntas y dudas sobre estos, las medidas de seguridad eran estrictas y los reinos no sabían cómo actuar ante todo este miedo.

En Eldrador, un joven e indefenso elfo de baja estatura y cuerpo delgado llegaría a la respuesta. Eira, hijo de Rondsha y Goillpo se perdería en las montañas de los límites del reino, tal suceso conmocionaría a todo su pueblo. Con mucho miedo de que no regresara, se unieron todos los elfos para buscarlo en distintas partes de la montaña, pero después de una larga búsqueda, no lograrían encontrar rastro alguno del pequeño elfo. Era casi como si hubiera sido completamente eliminado del mundo, como si alguien lo hubiera escondido. Sin embargo, Eira volvería tras solo 3 días con un pequeño dragón rojo con partes amarillas junto a él. El pequeño elfo afirmaba haber sido salvado por este dragón, todo el pueblo, sorprendido, temía de este dragón por el gran misterio que había detrás de este y de dónde podría venir, se pensaba por algunos historiadores que podía poseer un poder incluso más grande que

el de Ronghanf. Pero Eira, sin ningún tipo de miedo, lo adoptaría como su mascota y lo llamaría Tharros. Eira, con mucha confianza prometería a todo el pueblo algún día demostrar a todo el reino que los dragones eran sus cuidadores y que no había por qué tenerles miedo.

(Año 1000 Despues de la guerra) Despues de unos años, Eira cumpliría 15 años y se organizaría una gran fiesta en su honor, siendo reconocido como el más prometedor guerrero de los elfos. Habían sido 15 años de grandes reconocimientos y hazañas. Se creía que podría llegar a ser el más grande guerrero de la historia de Eldrador. La fiesta transcurriría con normalidad, Eira disfrutaba de su fiesta, de la comida, la gran cena, los fuegos artificiales, entre otras muchas maravillas de su fiesta. Pero entonces, aquella fiesta se vería interrumpida, pues uno de los elfos se percataría de un extraño fuego proveniente de la casa de Eira y su familia. Eira, inmediatamente se alertaría y se pondría todo su armamento de soldado y se dirigiría desesperado hacia el lugar. Eira buscó a Tharros sin mucho éxito, pero al mirar al cielo, abrió sus ojos de golpe, los abrió tanto como si el mismo sol se hubiera aparecido frente a ellos. Se quedó paralizado unos segundos y comenzó a temblar al observar como un grupo de orcos se llevaban a un dormido y amarrado Tharros, Eira se llenó de furia y al recuperar la conciencia y el control de su cuerpo, comenzó a seguirlos y a lanzar múltiples objetos para tratar de atacar a los orcos, quienes llevaban a Tharros en un gran globo con el cual se transportaban. Eira hizo todo lo posible para alcanzarlos usando sus habilidades, pero al final se encontraría con el mar, y sin un barco, no podría seguirles el paso. Eira, entre lágrimas, trataría de nadar y alcanzarlos con mucho esfuerzo, pero las fuertes olas lo arrastraban y lo frenaban con fuerza, acabando con cualquier posibilidad que el joven elfo pudiera conservar, para salvar a su compañero en ese instante. Eira finalmente se cansó y con sus últimas fuerzas, gritaría el nombre de su amigo con la esperanza de que volviera, pero no recibiría ninguna respuesta más que el fuerte golpe de las olas y el suave y elegante sonido de la brisa, mientras a lo lejos, el atardecer se dibujaba frente a él. El elfo, destrozado, comenzaría a llorar desconsoladamente en medio del agua, sus lágrimas, llenas de tristeza y desolación comenzaron a fusionarse con el agua salada del mar y como por arte de magia, Eira tendría una visión. Vería Kragnir, al parecer, el hechizo de Ronghanf finalmente se había roto. En la visión observaría a los orcos, quienes contaban con grandes armas y una gran fortaleza "la torre de Kragnir" pero en el cielo estaban los dragones, en circulo, casi como si rodearan el sol. Los dragones comenzarían a bajar a tierra y entonces... El padre de Eira lo hallaría y lo sacaría del agua, acabando con la visión. El guerrero se lamentó por unos segundos en silencio por su amigo y le dió un abrazo a su padre con el rostro empapado en tristeza.

Eira volvería a casa, mirando al suelo con los ojos aguados y la cabeza empapada, escucharía comentarios hacia su amigo desaparecido que no eran de muy buen gusto. - Eira, tal vez deberías dejarlo ir, no creo que esperaras quedarte con un dragón toda la vida -. Sería el comentario que el padre de Eira, Goillpo le diría de camino a su hogar. - ¡No era tu dragón! -. Reclamaría Eira casi a punto de llorar. - Hijo... -. Diría Goillpo, cuando entonces, Eira completamente acabado le daría un gran abrazo a su padre y con sus ojos envueltos en tristeza le diría. – Voy a rescatarlo padre... Lo prometo... Les demostraré a todos que no es una bestia -. Diría el joven elfo. Su padre quedaría asombrado y sin palabras tras escuchar esto, pero finalmente aceptó que su hijo saliera en esta aventura. – Está bien, hijo -. Diría Goillpo. Frente a su hogar, se agacharía y le hablaría a su hijo seriamente. – Si crees que podrás hacerlo, confiaré en ti... Eres de nuestros mejores guerreros... Pero recuerda siempre que un guerrero no es quien lucha y hace daño, sino quien sigue sus valores al momento de la amenaza... Un

guerrero es quien no se doblega ante la desesperación, recuérdalo siempre -. Eira no entendería muy bien las palabras de su padre, pero asentiría con la cabeza y con una sonrisa y limpiándose el rostro, le daría un abrazo a su padre, Posteriormente subiría a su caballo y con una sonrisa se despediría de su padre. Eira se iría del lugar y se dirigía primeramente al puerto de barcos, mientras su padre lo miraba con orgullo y confianza, con total seguridad de que su hijo volvería siendo incluso mejor de lo que ha sido él en toda su vida.

Eira emprendería su viaje a caballo y se guiaría con su mapa. Tendría un plan simple, el cual consistía en pasar en barco por los límites del reino de Homid y desde ahí llegar a Kagnir, parecía fácil pero cuando cruzaba de Eldrador a Homid en su barco, una gran tormenta apareció, las grandes olas chocarían con fuerza el barco. Eira permanecía firme con confianza, enfrentándose a la tormenta con el alma de un gran guerrero como el que aspiraba a ser. Después de unos minutos, una grande y violenta ola chocó con tanta fuerza el barco hasta el punto de destruirlo completamente. El elfo, valientemente se enfrentó a ella con todas sus fuerzas, haciendo hasta lo imposible para salvar el barco de su padre. El agua y sus inesperados y agresivos movimientos serían mucho más fuertes que el joven elfo, superándolo finalmente. Eira se quedaría sin fuerzas tratando de cruzar al otro lado del lugar, comenzaría a perder la conciencia y cuando menos lo pensó, se desplomó en el agua. Los cuerpos inconscientes de Eira y su caballo seguirían el flujo de las aguas y llegarían a las costas del desierto de Litfar, donde permanecieron durante varias horas.

Al despertar, Eira se encontraría amarrado y rodeado de múltiples enanos con la intención de hacerle daño o hasta incluso, acabar con él. Eira suplicó por su vida con todas sus fuerzas hasta que llegaría un enano más grande y fornido, quien portaba una corona que indicaba que era el líder. - ¿Qué te trae por aquí? Asqueroso elfo -. Diría el más grande de los enanos. – Te lo diré si me dices tu nombre, enano guerrero -. Respondería Eira. – Eres astuto joven elfo, soy Grimbolt... Y todos ellos son mis seguidores -. Diría el fornido enano. - ¿Quién eres tú y que haces en mis tierras? -. Preguntaría de nuevo Grimbolt. – Me llamo Eira y estoy en busca de mi dragón, se llama Tharros y se encuentra en la tierra de Kagnir -. Grimbolt se sorprendería tras tal respuesta. - ¿Planeas ir tú solo hasta Kagnir? -. Diría muy asombrado Grimbolt. – Eres hombre muerto muchacho, los orcos no dejan pasar a nadie... Si tu dragón en verdad esta allá, está muerto -. Diría un amargado Grimbolt. Eira oiría el comentario y cerraría el puño con cierta insatisfacción al escucharlo. - ¡Tú no sabes nada! -. Dijo Eira enfurecido, rompería las cuerdas que lo tenían amarrado y empuñaría su espada contra Grimbolt, alertando a los demás enanos del lugar. - ¿Planeas luchar contra mí, muchacho? -. Diría Grimbolt con una suave risa. – Esta bien chicos, déjenlo, luchare con él -. Ordeno Grimbolt a sus enanos. Grimbolt se acercaría más a Eira y le indicaría. – Si yo gano, te exterminamos... Pero si tú ganas, te daré un grupo con mis mejores guerreros para que encuentres a tu amiguito -. Sería la apuesta que propondría Grimbolt. Eira lo pensaría por un rato, pero al final aceptaría. Ambos se ubicarían y se prepararían para la batalla. Se miraron fijamente por unos segundos antes de empezar a atacar. Grimbolt tenía una mirada orgullosa y confiada, mientras que el rostro de Eira se veía concentrado y serio. La batalla comenzaría y Grimbolt comenzaría con fuertes y rápidos golpes que con suerte Eira logró esquivar. Al principio. Eira no tendría oportunidad, pues los ataques de Grimbolt eran muy rápidos, era obvio que, en algún punto, Eira no podría seguir esquivando. Finalmente, Grimbolt sería el primero en acertar un golpe, lograría darle un fuerte puñetazo a Eira, quien resultaría muy herido. Grimbolt, en ese momento, vio una oportunidad para terminar esta batalla y comenzó a darle más golpes al joven elfo. Grimbolt tomaría a Eira entre 1

sus brazos y se dispondría a acabar la batalla. Con mucho esfuerzo, Eira lograría escapar de los brazos de Grimbolt y ya muy exhausto, sacaría su espada para contraatacar. A pesar de los esfuerzos de Eira, el fornido enano no se dejaría herir. Eira, desesperado, atacaría cada vez con más rapidez y fuerza hasta que finalmente caería al suelo exhausto. – Supongo que gane-. Dijo Grimbolt confiado con una sonrisa, pero al tratar de darle el último golpe a Eira, el elfo rápidamente patearía a Grimbolt en los tobillos, haciéndolo caer. Eira se levantaría rápidamente y empuñaría su espada contra el líder de los enanos y exclamaría con orgullo. – He ganado yo -. Afirma Eira con mucha confianza y seguridad. – Esta bien, joven Elfo, has ganado... -. Respondió Grimbolt, cerrando los ojos con insatisfacción. - Te llevare con nosotros y te presentare a tus guerreros-. Agregó Grimbolt con amargura tras haber perdido. Eira le daría una mano a Grimbolt y lo ayudaría a levantarse. Todos los enanos del lugar aplaudirían al elfo tras las grandes habilidades que demostró durante la batalla, mientras Grimbolt pensaba quienes serían los guerreros que irían con Eira.

Tras la batalla, Grimbolt llevaría a Eira a una mina, el lugar donde se refugiaban la mayoría de los enanos y le daría su propia habitación temporal durante el tiempo que se quede en Litfar. Después de unas horas. Se daría a cabo un banquete en el cual serian presentados los guerreros que acompañarían a Eira en su misión. En un gran comedor con una tela roja cubriendolo casi por completo, contaban con suaves y cómodas sillas elegantes, era una sala muy grande, iluminada casi en su totalidad por velas que danzaban su fuego para darle luz al lugar. Allí estaba sentado Eira, esperando las presentaciones de sus guerreros. El primero en presentarse seria Arin, un guerrero de pelo largo y castaño, barba larga y café y la mitad de una armadura de la realeza sin placa. “Fue expulsado del reino de Homid por una razón misteriosa y está pagando su condena mientras busca redimirse por sus errores” fue la descripción que dió Grimbolt acerca del misterioso hombre a través de una hoja de presentación. - ¿Qué estas pagando exactamente? ¿Qué crimen cometiste? -. Preguntó Eira, muy curioso. – Pago por la sangre y miedo de mi pueblo. Por las pobres almas que con el orgullo se cruzaron, aquellas que sellaron su destino a manos de una capa -. Respondió Arin de una manera confusa, pero a la vez poética, cada vez lamentándose más mientras lo decía. A pesar de las dudas de Eira, finalmente aceptaría que Arin fuera parte del equipo. Luego entraría Jandoo, un enano delgado, sin cabello, grandes gafas, ropa rota y un gran cinturón “No cuenta con mucha fuerza, pero si con gran inteligencia y agilidad al momento de la batalla” fue la descripción de este. - ¿Crees poder ayudarnos a crear una estrategia para llegar a Kagnir? -. Preguntó Eira muy dudoso. – Eso... Eso creo... Señor... Tengo varios estudios sobre batallas, los reinos y... Y las diferentes criaturas del mundo... He servido por años a... Al señor Grimbolt -. Dijo el enano un tanto tímido. – Tiene razón, ha sido de gran ayuda para mí por años -. Dijo Grimbolt, confirmando las palabras de Jandoo. Eira lo miraría fijamente por un momento y con un poco de fastidio, le daría la bienvenida al equipo con cierta duda. Por último. Entraría Baknarian, un orco con menor peso y tamaño que los demás “Fue capaz de resistirse contra la maldad y escapo de Kagnir, nos puede ayudar a entrar, conoce bien su pueblo” Fue la descripción de este. Eira se mostraría muy dudoso de si realmente alguno de estos 3 guerreros seria el indicado para esta misión, pero Grimbolt lo miraría fijamente por un momento y en sus ojos observaría la esperanza y confianza que este le tenía al grupo. – Dales una oportunidad muchacho... -. Susurro Grimbolt al oído del joven elfo, quien al final aceptaría a este grupo para rescatar a su dragón. Este equipo, junto con Grimbolt y Eira serian quienes se encargarían de llegar a Kagnir para rescatar a Tharros. Pero antes, descansarían una noche, antes de partir a la tierra del mal.

Al día siguiente idearían un plan usando su mapa y el conocimiento de Baknarian acerca de Kagnir para poder ingresar. – Muy bien, primero que todo ¿Cómo llegaremos a Kagnir? -. Preguntó Grimbolt. – Necesitaremos un barco para llegar a Homid, cruzaremos Homid y cuando lleguemos a su límite, pasaremos con otro barco a Kagnir. Necesitaremos los 2 mejores barcos que tengan para esta misión -. Sería la respuesta de Jandoo. - ¿Por qué no llegar en barco desde aquí hasta Kagnir? -. Fue la pregunta que hizo Eira. – Porque hay fuertes tormentas de agua desde que se rompió el hechizo de Ronghanf. Sera más fácil pasar a Homid y desde allí, cruzar a Kagnir... Y así podremos vencer a los orcos y sea quien sea su líder -. Respondió Arin. – Pero Arin, tu fuiste expulsado de Homid, no podrás pasar -. Diría Baknarian. – Lo sé, llevaré una capa y me tapare la cara con una máscara -. Respondió Arin al comentario de Baknarian. – Muy bien, llegamos a los límites de Homid y pasamos a Kagnir ¿Luego qué? -. Dijo Eira. – Allí nos dividiremos en 2 grupos. Jandoo y Grimbolt, los dos enanos, harán un camino subterráneo al calabozo, donde esta tu dragón, les daré los planos para que puedan llegar. A la vez, Arin, Eira y yo, Baknarian. Entraremos con una cuerda directamente a la habitación del líder, tiene que ser sigilosamente porque el mínimo ruido atraerá a todos los demás orcos ¿Entendido? -. Fue el plan que ideo Baknarian. – Solo hay un problema... -. Dijo Jandoo. – Para llegar a los límites de Homid tendremos que pasar por el sendero de Ronghanf -. Agregó el delgado enano. - ¿Qué tan difícil puede ser? -. Fue la respuesta de Grimbolt. – El paso de Ronghanf es un lugar entre las montañas, es el lugar exacto en el que Ronghanf contuvo a los orcos, allí se creó una extensión de Kagnir en la tierra de los hombres, nadie sabe que se esconde allí o que puede venir de allí... Solo hay leyendas sobre 1 grandes bestias y monstruos... Ese no es el mayor problema. El sendero está lleno de peligros. Acantilados, pinchos, tormentas y otros peligros. Pero es extremadamente corto, esa es una ventaja... Si queremos pasar por allí, tendremos que hacerlo muy rápidamente si no queremos morir -. Dijo Arin con mucha seriedad. – Dices que es corto ¿No es así...? -. Preguntó Eira. – Así es -. Respondió Arin. - ¿Qué tan corto? -. Preguntó el elfo con un poco de miedo. – De Diez a Treinta minutos. Todavía no se da una respuesta clara -. Respondió Arin. Todos estarían sorprendidos acerca de esto, pero al final aceptarían el plan. Finalmente, Jandoo trazó la ruta con un mapa y el grupo partiría hacia Kagnir.

Primeramente, llevarían el barco más resistente que podían ofrecer los enanos, el Littitan. Con este barco, cruzarían a Homid. Arin se pondría su máscara y su capa y comenzarían a caminar. Tenían previsto un viaje de 6 días por Homid para cruzarlo por completo, su primera parada sería un pequeño pueblo de agricultores donde se quedarían durante la primera noche. La mayoría de personas del pueblo los veían de manera curiosa, pues no era muy común ver personas de otras razas en el reino. Miraban curiosos la máscara de Arin, preguntándose quién estaba debajo. Finalmente llegarían a una pequeña taberna donde comerían. – Tráiganos 4 bandejas de Unicornio y 4 vasos de leche de Grifo -. Sería lo que ordenaría Arin. - ¿Te conozco de algún lado? Reconozco esa voz... Quítate la... -. El mesero trataría de quitarle la máscara a Arin, quien lo tomaría de un brazo, sin dejarlo poner siquiera un dedo en la máscara. – 4 bandejas de unicornio y 4 vasos de leche de grifo, por favor -. Ordenaría Arin con mucha molestia. – Esta bien señor -. Respondería el mesero para irse posteriormente. – Veo que eres un tanto famoso -. Comentó Grimbolt. – Baja la voz, pueden escucharte... Después de lo que hice... Nadie en este reino desearía jamás estar junto a mí... -. Respondería en voz baja Arin lamentándose. - ¿Qué fue lo que hiciste? -. Preguntó Eira muy curioso. – Prefiero no hablar de eso... -. Respondió Arin en voz baja, como si contuviera las ganas de llorar. Después de comer, llegarían a un hotel donde pasarían la noche, los miembros del grupo descansarían, excepto Arin, quien no podría dormir mientras se lamentaba por lo que hizo.

Durante la noche, Arin observaría una luz extraña por su ventana, por lo que decidiría seguirla, se pondría su mascara y saldría a averiguar. Tras seguir un rato a esta luz, llegaría a una cueva. Arin prendería su antorcha y empezaría a recorrer la cueva donde habían escritos y jeroglíficos muy antiguos donde lo único que reconocería seria la figura de Ronghanf tal vez atacando a una figura alada. Arin, confundido, seguiría revisando la cueva y encontraría la figura de esa misma criatura alada tirándole fuego a una extraña torre pintada en sangre. Arin quedaría completamente asombrado al ver esto, daría unos pasos hacia atrás con miedo y finalmente saldría corriendo de la cueva a avisarles a los demás. Al volver al pueblo. Arin observaría múltiples caballeros del reino buscándolo y junto a ellos, se encontraba el mesero que los atendió en la taberna. Arin sigilosamente entró al hotel por una ventana y los despertó a todos. Confundidos, todos despertarían y observarían un momento a Arin, quien les indicaría instrucciones con señas, moviendo los dedos de manera confusa y poco entendible. Los miembros del grupo se asomarían por la ventana con cuidado y verían la razón del desespero de Arin y con mucho sigilo, lograrían escapar. Pero cuando menos lo esperaban apareció uno de los caballeros, quien atraparía a Arin con una cuerda, y de entre los árboles, saldrían muchos más caballeros que atraparían a todo el grupo en cuerdas. – ¡Déjenlos a ellos, ustedes solo me quieren a mí! -. Suplicó Arin. De los árboles saltaría un caballero más fuerte que los demás, quien le quitaría la máscara agresivamente a Arin y respondería a sus suplicas. – Me temo que no podemos hacer eso, son tus cómplices ¿No es así? Arin... ¡“La espada de las 10 coronas”, hijo de Adanin y heredero del mago Ronghanf...! Debería darte vergüenza deshonrar al primer hechicero y su herencia... Dime ¿Tus amigos saben de lo que hiciste? ¡¿De todos tus crímenes?! -. Dijo este caballero. - ¿Quién eres? -. Preguntó Arin. – Yo soy Alapot ¡jefe de los caballeros del sur, hijo de Ipotelot! Seguro que lo recuerdas muy bien ¿No es así? -. Respondió el caballero. Arin sorprendido y lamentado respondería con la cabeza baja. – Si... Así es... Lo recuerdo muy bien... Cada noche... Lo lamento Alapot -. Dijo Arin, cada vez con más posibilidad de romperse. - ¡¿Tu lo lamentas?! ¡Debiste ver como se sintió la familia por tu culpa...! ¡Debiste verlo porque tu...! Tu fuiste quien la destruyo -. Le reclamó Alapot. - ¿Qué fue lo que hiciste Arin? -. Preguntó Eira. Arin, con mucha tristeza, se prepararía para responder, pero Alapot lo interrumpiría. - ¡¿Quieres saber que hizo?! ¡¿En serio quieres saberlo?! El... El entro a casa de mi padre y... -. Alapot seria interrumpido al ver que Grimbald se desataría de sus cuerdas y le daría un fuerte golpe. - ¡Ya cállate! -. Dijo Grimbald furioso después de ese gran golpe. Los demás caballeros se pondrían alerta e irían a atacarlo, pero Grimbald, con su gran fuerza, los debilitaría a todos, uno por uno. A la vez, los demás del grupo desatarían sus cuerdas y cuando estaban a punto de escapar, Alapot lanzo una pequeña bomba que los dejaría inconscientes a todos los miembros del equipo.

Al despertar, el grupo se encontraría amarrado en un carro, rodeados de caballeros. Al ver por la ventana, Arin se percataría de que estaban en Imbradid, la capital de Homid. Con mucho miedo, el grupo se mantendría en silencio hasta que el carro los conduciría al palacio del rey de Homid. Serían encadenados y obligados a bajar del carro por los caballeros, quienes los guiarían a la entrada del palacio, donde los esperaría Alemag, el rey del reino de Homid. – Bienvenidos seáis vosotros... Un elfo, dos enanos, un orco y... Mi hermano, Arin ¿Cuánto tiempo sin vernos hermano? -. Dijo Alemag al verlos, dejando sorprendidos a todos al saber que Arin era hermano del rey. – Hola Alemag ¿Cómo estás? -. Dijo Arin. – Muy bien, ojalá pudiéramos decir lo mismo de papá ¿No crees lo mismo? -. Respondió el rey. Arin miraría hacia el piso con lamento y diría. – Mira, Alemag... -. Sería interrumpido por Alemag. – Majestad para ti, traidor -. Dijo Alemag con molestia. Arin se desconcertaría momentáneamente y

continuaría. – Si... Bien. Su majestad, lo que hice... Se lo que hice... -. Diría lamentándose para girarse y ver a Eira. – Pero ahora... ¡Soy alguien nuevo...! -. Volvería a ver a Alemag. - ¡Te lo prometo herma...! Se lo prometo majestad... Este elfo... Me necesita. Kagnir y sus orcos han despertado junto con su caos, es... ¡Es nuestra oportunidad para acabar con la oscuridad y el miedo de una vez por todas! Si lo ayudo a recuperar a su dragón, podremos vencer a Kagnir y a sus fuerzas... Juntos... Todos los reinos, una vez más -. Le dijo Arin a su hermano, esperando una respuesta positiva de su parte, pero entonces se asombraría cuando Alemag diría. - ¿Es en serio...? ¿Te atreves a traicionar así a tu propio pueblo? ¿Te atreves a simplemente desaparecer por tantos años...? ¿Y crees que puedes volver así nada más excusándote en un elfo de quince años? -. Dijo Alemag molesto. – “La espada de las diez coronas, la capa de los cinco miedos” ¿Lo recuerdas? -. Dijo Alemag cada vez más furioso. – Mira hermano, yo... -. Trató de decir Arin antes de ser interrumpido. - ¡Ni una palabra más! Me das asco... ¡Llévenlos al calabozo! ¡Quiero que todos sean ejecutados al amanecer! -. Ordenó Alemag a los caballeros, quienes tomarían al equipo por la fuerza y llevarían a un oscuro y escondido calabozo bajo el castillo.

En el calabozo, todo el grupo se vería encadenado a las paredes. Con tanta oscuridad como arrepentimiento, Arin soltaría un gran llanto, llenando toda la habitación con su lamento. Todos los demás miembros del equipo, confundidos, observarían a Arin, quien no era capaz de cesar con tanta culpa. El grupo simplemente observaría a Arin hasta que se quedaría dormido entre sus lágrimas. Después de esto, Eira se encontraba aterrorizado, pues el plan había fracasado completamente y ni siquiera sabía cuál era la razón de todas las lágrimas de Arin. Todo el equipo se lamentaría este suceso mientras entre balbuceos, Arin continuaba arrepintiéndose entre sus sueños. – Diez hermanos... Cincuenta y dos so... ¡No! ¡No! ¡No...! ¡Por favor...! ¡Padre por favor discúlpame! -. Serían algunos de los pocos balbuceos entendibles de los lamentos de Arin. Todo el equipo trataría de dormir en el oscuro, silencioso y frío lugar con mucha dificultad.

En medio de la noche, Grimbald despertó sorpresivamente y encontraría a Arin viendo hacia el pasillo a través de los fríos y delgados barrotes de hierro del calabozo que los separaban de cualquier tipo de libertad en ese momento. Arin se percataría de que Grimbald lo observaba y entre lágrimas le diría. – Lo arruine todo... ¿No es cierto? -. Dijo el arrepentido hombre mirando a Grimbald a los ojos. – No lo sé... Tal vez un poco -. Grimbald se sentaría a un lado de donde se encontraba Arin y se acomodaría. - ¿Qué hiciste exactamente? Digo... Si no quieres hablar... -. Preguntó Grimbald preocupado. – Tranquilo, de cualquier manera, me ejecutarán mañana... -. Dijo Arin mirando entre los barrotes del calabozo. – Asesine a tanta gente... Todo por una corona... Soy el mayor fracaso de la familia real... Ronghanf... Ronghanf me odiaría después de lo que hice... Cualquiera lo haría... -. Agregó Arin recostando su cabeza en los barrotes. – Arin, es mejor que descanses... Mañana todos saldremos de aquí... ¿Sabes? Mi padre una vez me dijo... “El pasado de una persona no ocupa su cuerpo entero, solamente es parte de sus cicatrices” -. Respondió Grimbald, tratando de animar a Arin. – Las cicatrices... El dolor... Por más que nos acostumbremos a él... Siempre seguirá ahí... Siempre será parte de nosotros y todos siempre lo verán. Una persona nunca piensa igual de otra tras ver sus cicatrices -. Se lamentó Arin con dolencia. – Puede que sea así, pero ¿Qué hay del resto de ti? ¿Acaso nadie lo ve? Si, las cicatrices seguirán ahí y todos siempre las verán, pero nosotros decidimos que significa cada cicatriz para nosotros, así como cuantas más permitimos... Supongo que sin importar nuestras cicatrices... Siempre podemos aprender de ellas -. Dijo Grimbald haciendo un mayor esfuerzo por

ayudar a Arin, quien solo suspiraría como respuesta. Grimbald se dirigiría a dormir hasta que Arin le diría. – Ustedes aún pueden escapar... Los ayudare a escapar, pero yo me quedare aquí y pagaré por mis crímenes. Ya tengo un plan... -. Dijo Arin muy decidido, quien le contaría el plan a Grimbald para llevarlo a cabo al siguiente día.

Durante la mañana del día siguiente, el equipo sería llevado al lugar de su ejecución, El rey Alemag observaría con expectativa como los miembros de este grupo eran llevados a una guillotina. En el lugar comenzaría a dictar la sentencia de cada uno de ellos, así como también los crímenes de los que se les acusa. – Cómprlice de evasión de ley -. Fue lo que dijo Alemag refiriéndose a Eira, Grimbald, Jandoo y Baknarian. Luego miraría a Arin fijamente y diría. – Traición al reino, abuso de poder, Manipulación de la corona, sesenta y tres asesinatos, entre los que se encuentran diez herederos al trono, cincuenta y dos soldados y el mismo rey -. Todos los miembros del equipo se sorprenderían al oír esto y mirarían a Arin aterrados. – Alemag, ellos no deben pagar por esto, solo yo debo pagarlos... Ellos no tienen nada que ver con esto -. Dijo Arin mientras Grimbald desataba sus esposas usando un trozo de uno de los barrotes de el calabozo. – Ellos no merecen sufrir por mí, por mi pasado -. Dijo Arin. Grimbald logaría desatar sus esposas y rápidamente tomaría a un caballero de la realeza. Todos los demás soldados observarían y se pondrían alerta con este suceso. A la vez que esto sucedía. Arin se dirigía a la guillotina, dos caballeros lo tratarían de posicionar en esta pero rápidamente Arin aprovecharía su agresividad para romper sus esposas y debilitarlos a ambos. Arin tomaría una de las espadas de estos caballeros y rápidamente se dirigiría a la posición de Grimbald, donde comenzaría a debilitar a otros caballeros mientras Grimbald liberaba a los demás miembros del equipo. Alemag, indignado, bajaría de su posición y retaría a Arin a una batalla. Grimbald terminaría de liberar a los demás, quienes seguirían sorprendidos por lo de Arin. - ¡Huyan! -. Les gritó Arin. Eira estaría a punto de reclamarle a Arin por sus crímenes pasados hasta que Arin le diría. - ¡Huye! ¿Qué no escuchaste? -. Con esto, Todo el grupo se iría mientras Arin se quedaría allí para luchar con Alemag.

La batalla entre Arin y Alemag comenzaría con una gran lucha de miradas entre ambos, quienes darían pasos de lado a lado, esperando el movimiento del otro. Arrastrando su espada, Arin se detendría y simplemente observaría a su hermano, cerraría sus ojos y susurraría para sí mismo “El pasado de una persona no cubre todo su cuerpo, solamente hace parte de sus cicatrices” Tras esto, abriría los ojos y levantaría su espada, apuntándola hacia su hermano con una mirada desafiante, le diría. – Es hora Alemag, aquí el destino de ambos se ha cruzado para dejar de ser unos niños y finalmente ser los reyes de Homid -. Alemag no terminaría de entender las palabras de Arin, pero con una mirada orgullosa asentiría y levantaría su espada en dirección a Arin para así dar inicio a la batalla. Alemag, con rapidez, trataría de atacar a Arin, mientras Arin esquivaba sus movimientos con gran agilidad y delicadeza, casi como si fuera una gota moviéndose entre las hojas. Arin continuaría esquivando con mucha calma, cada vez haciendo que su hermano se enoje aún más por la desesperación. Después de un momento, Arin daría un salto de para atrás, quedando a la espalda de su hermano y a punto de acabar con la batalla, empuñaría su espada y se prepararía para su ataque, pero entonces Alemag se giraría y le clavaría su espada en el vientre, hiriendo de gravedad a Arin, quien dejaría caer su espada al suelo mientras se arrodillaba a causa de la grave herida. Alemag miraría con odio a Arin y pisaría su espada mientras le hablaba. - ¿Ahora sabes lo que se siente hermano? ¿Ser herido de tal manera por tu propia familia? Los mataste... A todos nuestros hermanos... Y a nuestro padre, deberías estar agradecido de que acabe contigo -. Serían las palabras de Alemag antes de prepararse para acabar con Arin.

Mientras esto sucedía, los demás miembros del grupo corrían por los pasillos del palacio, debilitando a varios guardias por el camino. Después de un rato llegarían a las puertas del palacio y se prepararían para irse, subirían a un carro, pero entonces, antes de subir, Grimbolt observaría el palacio por un rato, como si extrañara aquella cárcel en la que los mantuvieron encerrados la noche anterior. - ¡¿Qué haces?! ¡Tenemos que irnos! -. Dijo Eira con desesperación, Grimbolt se giraría y le diría. – No voy a abandonar a mis hombres -. Y volvió al interior del palacio. Eira se sorprendería y lo seguiría, por lo que Jandoo y Baknarian les seguirían el paso. - ¿A dónde estamos yendo? -. Preguntó Baknarian. – Vamos a rescatar a Arin -. Respondió Grimbolt con seguridad. - ¡¿Acaso estás loco?! ¿En serio quieres llevar a un asesino con nosotros? -. Le reclamó Eira. – El ya no es un asesino, en este momento se está convirtiendo en un verdadero hombre -. Respondió Grimbolt. – En ese caso... -. Dijo Jandoo. – Yo los guiaré, me aprendí la ruta del palacio -. Agregó Jandoo.

Después de un rato, llegarían al lugar donde se encontraba Arin, quien estaba muy debilitado por la herida que le había causado el rey. - ¡Arin! -. Gritó Grimbolt, sorprendiendo a Arin y a Alemag, quien estaba a punto de acabar con su hermano. Arin se sorprendería al escuchar a Grimbolt y lo miraría fijamente por un momento. En ese momento, Arin recordaría toda su vida y su charla con Grimbolt aquella noche y con sus últimas fuerzas, detendría la mano de Alemag, evitando así su muerte. Arin lograría levantarse y con sus últimas fuerzas, se dispondría a luchar tal vez por última ocasión. Se pondría en posición de lucha y con gran determinación, comenzaría a atacar. Sus movimientos eran rápidos y fuertes, como si no tuviera una herida mortal. Alemag le trataría de dar un golpe con su espada, pero Arin la desviaría y la lanzaría lejos con una patada. Alemag sentiría miedo y tirado en el piso, comenzaría a rogar por su vida, pero sorprendentemente, Arin le perdonaría esta. Arin lo dejaría vivir, extendería su mano para ayudar a Alemag a levantarse, sorprendiendo a Grimbolt y a los demás miembros del equipo, quienes observaban la batalla con intriga. Alemag, calmado, miraría a su hermano y aceptaría tomar su mano y levantarse. – Esta bien hermanito, ya no eres el mismo ambicioso chico que fuiste antes -. Dijo Alemag con orgullo a Arin, quien aún malherido le daría una sonrisa para luego caer al suelo por el cansancio y la herida que cargaba. Todos los demás miembros del equipo irían a ayudarlo. – Tranquilos -. Dijo Alemag. - Yo lo cuidaré por un tiempo, ustedes pueden continuar con su viaje si quieren... O pueden esperar a que se recupere y seguir con él -. Agregó Alemag mientras subía el cuerpo inconsciente de Arin a su espalda. – Los mejores doctores lo cuidaran, estén tranquilos, les avisare cualquier novedad -. Dijo Alemag antes de irse con el cuerpo de Arin hacia una habitación médica del palacio. – Por cierto, se les permitirá hospedarse en el palacio mientras se recupera -. Dijo el rey para luego lanzarles las llaves de su respectiva habitación, la habitación “112”.

El equipo llegaría a la lujosa habitación, una habitación grande con suficientes camas para otros, allí se tomarían un tiempo para discutir sobre lo sucedido. – Sé que todos están sorprendidos por los actos de Arin pero si juzgamos a alguien por su pasado, nunca conoceremos a la persona que en verdad es -. Dijo Grimbolt tratando de animar un poco a los demás. – Asesinó a mucha gente, no es un simple pasado... Es un crimen, no solo contra la ley sino contra la moral -. Le reclamó Eira a Grimbolt. – Si quieres, puedes ir por tu dragón tú solo, yo no abandonare a uno de mis hombres más fieles después de que se arrepintió por su mal pasado -. Reafirmó Grimbolt. – Pues bien, me iré de aquí ¿Quién viene conmigo? -. Preguntó Eira esperando una respuesta, sin embargo, no recibiría ninguna, por lo que se marcharía él solo en busca de su dragón. - ¿Vas a dejar que se vaya? -. Dijo Jandoo un tanto triste. – Tranquilo, no

llegara lejos, lo alcanzaremos rápidamente -. Respondió Grimbolt. - ¿Qué pasara si le sucede algo? -. Preguntó Jandoo. – Tranquilo, es un buen guerrero, sobrevivirá -. Aclaro Grimbolt para resolver las dudas. – Iré con el -. Dijo Jandoo. – Si eso es lo que quieras, ve -. Dijo Grimbolt. – Yo también iré con él, podríamos perder mucho tiempo aquí esperando -. Agregó Baknarian. – Esta bien, váyanse, en algún momento nos necesitaran de vuelta a Arin y a mi -. Dijo Grimbolt con un poco de enojo contenido. Tras esto, Jandoo y Baknarian saldrían de la habitación e irían con Eira a continuar su aventura junto a él.

Frente al palacio, Eira se encontraba alistándose con su caballo para partir cuando vería a Jandoo y Baknarian yendo hacia él. – ¿Se arrepintieron? ¿Vendrán conmigo? -. Dijo Eira al verlos. – Si, pero Grimbolt... -. Respondió Baknarian desviando su mirada y agarrando uno de sus brazos con su otra mano. – No importa, partiremos nosotros, suban al caballo -. Dijo Eira. Jandoo y Baknarian asentirían con la cabeza y subirían al caballo para ahora sí, continuar con su aventura.

A la vez que esto sucedía, Alemag llevaba a su hermano al cuarto de medicina para que sea tratado con los mejores doctores del reino. Arin sería acostado en una camilla, donde los doctores comenzarían a tratarle su herida de distintas maneras, mientras que Alemag saldría de la habitación y se dirigiría a una sala secreta a la que accedería empujando una de las paredes del palacio. Descendiendo por unas escaleras, Alemag desaparecería en la oscuridad, ocultándose junto a un gran secreto.

Mientras tanto. Grimbolt se lamentaría por la partida de todo su grupo, pero se mantendría firme con su postura de no abandonar a Arin en ese estado. Grimbolt recorrería el palacio buscando algún pasatiempo y decidiría pasar tiempo en la biblioteca para investigar sobre Kagnir, Ronghanf, dragones y otros misterios relacionados con el viaje en el que se encontraba. La biblioteca era tan grande como todo un coliseo, ocupando la mitad del palacio, contenía miles y miles de libros y conocimientos entre sus estantes. Grimbolt buscaría por un rato entre los pasillos de esta, hasta encontrar un libro llamado “Ronghanf: La verdadera lucha” Con mucha curiosidad, Grimbolt comenzaría a leer, esperando encontrar un poco de información que le pueda ser útil. El libro, a pesar de estar en un mal estado, todos sus textos eran aún reconocibles a la vista, Grimbolt se pasaría todo el resto del día hasta el anochecer atrapado en esta lectura. Mientras leía, Grimbolt se percataría de algo, y es que varias de las hojas estaban arrancadas, parecía haber sido casi a propósito, lo más curioso de esto, es que estaban arrancadas después de la línea “Ronghanf estaba derrotado, a punto de sellar su destino, cuando entonces encontró una cueva, una cueva donde descubriría...” Dejando una incógnita en la mente de Grimbolt, quien se preguntaba que habrían podido contener estas hojas. Grimbolt se llevaría el libro a su habitación con la finalidad de investigarlo más adelante.

Al mismo tiempo, Eira y su grupo se irían de Imbradid, abandonando a Arin y Grimbolt. – El viaje tendrá que durar 4 días, es el tiempo que dura el camino de aquí hasta el paso de Ronghanf, de ahí en adelante es difícil calcular -. Dijo Jandoo mientras observaba su mapa. – Pararemos en los pueblos de Roggin, Yerkod, Hadfan y Limbard para dormir ¿Estás de acuerdo Eira? -. Dijo Jandoo volteando a mirar a Eira en su caballo. – No se mucho sobre la tierra de los hombres, así que confiare en ti -. Respondió Eira. Cabalgarían su caballo haciendo unas cuantas paradas para comer hasta que anochecería. – El viaje es confuso con tanta oscuridad -. Dijo Eira con cierta molestia. – Segundo el mapa, debemos estar a poco más de 300 metros de Roggin -. Dijo Baknarian. – Pensé que Jandoo llevaba el

mapa -. Respondió el joven Elfo. – Jandoo esta dormido -. Fue la respuesta del orco mientras Eira seguía cabalgando y controlando los pasos del caballo, quien los llevaba rápidamente hacia su destino.

Grimbold pasaría la noche en el palacio, sin embargo, no podría dormir debido a extraños ruidos provenientes de algún lugar de este. Finalmente decidiría ir al comedor para comer un poco debido a que tantas horas acostado tratando de dormir le habían producido bastante hambre. De camino al comedor, observaría una pared moverse sola, por lo que se escondería detrás de una esquina con miedo de lo que podría provenir de aquel muro. Grimbolt asomaría un poco su curiosa mirada, observando a Alemag salir de esa pared con total normalidad. Alemag simplemente saldría y se iría a su perteneciente habitación en el palacio, sin percatarse de que Grimbolt lo observaba. Al Alemag salir completamente de la vista de Grimbolt, el enano se dispondría a buscar como abrir esta pared y llegar a la habitación secreta en la que se encontraba el rey de Homid, después de un rato de intentar, finalmente se rendiría, dado a que no encontraría como entrar al lugar, pero se propondría a si mismo volver a intentarlo a diario hasta lograrlo.

Eira y su grupo llegarían a la primera parada de su viaje, un pequeño pueblo con poco más de 7 hogares, una tienda y un hogar comunitario. El elfo y sus viajeros se hospedarían en el hogar comunitario durante la noche, para al siguiente día, continuar su travesía. Durante la noche, Eira se vería envuelto en pesadillas y visiones sobre su viaje, observando imágenes de maltratos hacia su dragón y de tropas de orcos saliendo a infectar el mundo con maldad. Entre tantas pesadillas, Eira despertaría muy agitado, solo para darse cuenta que habían estado saliendo lágrimas de sus ojos ya desde hacía un rato. Sin embargo, estas no eran lagrimas normales, estas eran tan azules como un profundo mar y tan brillantes como una estrella emergente. Eira observaría sus lágrimas con curiosidad por un rato hasta que entonces, todo a su alrededor parecería comenzar a moverse, tal vez un temblor, tal vez un terremoto, no se sabía. Eira, desesperado, trataría de despertar a sus amigos, pero de pronto se daría cuenta de que sus gritos se encontraban ahogados y sus movimientos se sentían muy pesados, prontamente se vería envuelto en una habitación completamente oscura y negra, sin absolutamente nadie a su alrededor, hasta que una voz le diría. – La era de la oscuridad llega y con tus lágrimas, el mar se llenará de maleficio -. Eira, muy asustado, trataría de hallar como escapar, en la desesperación, comenzaría a caer en la locura mientras múltiples risas rodeaban su cabeza, hasta que de pronto, Eira volvería al hogar comunitario, ya había amanecido y sus compañeros lo esperaban para partir mientras el elfo, exaltado, se tranquilizaba tras darse cuenta que solo fue una pesadilla.

En el palacio, Grimbolt despertó en un día como cualquier otro, con la diferencia de que se encontraba en uno de los lugares más lujosos de Terrarth. Comenzó su rutina diaria, tomándose su tiempo para su desayuno y para ejercitarse antes del mediodía. Después de unas horas, Grimbolt volvería a la biblioteca en busca de más libros que puedan ayudarle en su travesía y así encontraría “Maldad y otros maleficios” un libro que prometía contener secretos acerca de Kagnir, los orcos y su tan temida fortaleza. Grimbolt comenzó a leer con intriga, pero grande sería su sorpresa al descubrir que el libro le habían sido arrancadas más de la mitad de las hojas. Haciendo esto incluso más sospechosa aquella misteriosa habitación en la que se encontraba el rey durante la noche anterior. Grimbolt comenzaría a sospechar aún más sobre los secretos de este reino y sus escritos, después de las tres coincidencias que había encontrado ya, el enano estaba dispuesto a descubrir la conexión entre estas. Con sigilo, Grimbolt se dirigiría al muro del que había visto salir a Alemag la noche anterior, se aseguró de que no haya nadie

cerca y comenzó a buscar como entrar. Intento por unos minutos hasta que entonces, lo logro tras empujar un ladrillo, el muro se abriría como dos puertas y le dió la bienvenida a Grimbolt, quien con mucha curiosidad entro con el fin de resolver las dudas que lo venían persiguiendo desde el día anterior.

Arin despertaría finalmente, se encontraba en una sala de medicación junto con algunos médicos. Arin miró a su alrededor confundido por un momento, cuando entonces se percataría de la presencia de Alemag. – Hola hermanito... -. Le dijo Alemag. - ¿Cuánto tiempo paso? -. Preguntó Arin un tanto adormecido. – Relájate Arin, nada más paso poco más de un día ¿Cómo te sientes? -. Le preguntó el rey a Arin con mucha calma. - ¿Ya no me quieres matar? -. Preguntó Arin con un poco de culpa. – No hermano, ya vi que eres un hombre nuevo, aceptaste tus cicatrices y ahora son tus enseñanzas -. Respondió Alemag. – No merezco este trato... Debería estar pagando por mis crímenes -. Dijo Arin lamentándose. – Todos merecen una segunda oportunidad Arin... Te quedaras aquí por un tiempo, tu decidirás cuando ir a esa aventura con tu amigo el elfo -. Dijo Alemag a Arin. – Él no me querrá ver de nuevo, no después de lo que hice -. Siguió lamentándose el herido hombre. – No lo harás solo por él, lo harás por Terrarth y por ti, hermano... El elfo ya partió junto con un enano y un orco. El enano... El líder se quedó a esperarte, no lo defraudes -. Dijo Alemag antes de retirarse del lugar. – Espera, Alemag... -. Dijo Arin antes de que su hermano saliera. Alemag se detuvo y giro un poco la cabeza y tras un breve silencio, Arin añadió. – Alista mis cosas... Partiré hoy -. Fueron las seguras palabras de Arin, produciendo una sonrisa como respuesta por parte de Alemag. Arin volvería a recostarse y miraría el techo por un rato pensativamente, reflexionando sobre su pasado, su lucha y el perdón ¿Realmente merecía el perdón? Si ya tiene la oportunidad de redimirse ¿Por qué aún sigue sintiéndose culpable?

Eira continuaba su viaje junto a Baknarian y Jandoo, pasarían por tormentas y dificultades mientras paraban en distintos lugares a alimentarse y descansar. Todo el día cabalgando y cabalgando los mantenía exhaustos, pero eran firmes en su meta de llegar a Kagnir. Poco a poco se comenzó a volver más conocida la imagen de estos en el reino, pueblo al que iban, pueblo en el que los recibían con honores y los atendían de la mejor manera, facilitándoles cada vez más el viaje. Pero a pesar de esto, las pesadillas de Eira eran cada vez más recurrentes, siendo tal vez visiones o tal vez simples sueños, pero siempre eran casi iguales. Mientras Eira cada día se obsesionaba más y más con la misión, dejando de lado casi por completo las necesidades de sus compañeros y cada día adoptando una personalidad más egoísta e impulsiva, llegando hasta el punto de no permitirles comer a sus compañeros en ciertos momentos del día, con tal de llegar lo más rápido posible a Kagnir.

Grimbold se encontraba en las escaleras detrás del misterioso muro, bajando y bajando entre la oscuridad, no se sabía a qué destino se dirigía, ni siquiera se sabía si se dirigía a alguno, el tiempo pasaba y pasaba hasta que Grimbolt perdió la percepción del tiempo mientras seguía bajando sin rumbo alguno. Las horas pasaban sin llegar a nada, la mente de Grimbolt decaía más y más con cada paso más abajo que daba. Cada minuto se confundía más y más el enano, quien se encontraba cada vez más desesperado, no sabía qué hacer. Después de un rato, Grimbolt al fin observaría una luz, pero para su sorpresa, venía del mismo muro desde el que ingresó, al muro entraría un caballero del palacio, quien lo noquearía fácilmente y lo arrastraría hacia algún lugar en estas profundas y oscuras escaleras que parecían no tener final.

Arin sería guiado por unos caballeros a su habitación en el palacio, la habitación “112”, la misma en la que se había estado hospedando Grimbolt durante esos días, Arin la observaría por un rato, la miraría de lado a lado, trayéndole viejos recuerdos de cuando “aún era digno de aquel lugar” se lamentó por un rato, pero simplemente entró a la habitación y comenzó a alistar sus cosas para partir durante la noche.

Grimbold despertaría en una habitación un tanto oscura, solamente alumbrada por la luz de unas pocas velas, estaba amarrado a una silla y rodeado por un grupo de caballeros de aspecto singular, llevaban una armadura menos robusta y pesada, era más cómoda y ligera, llevaban cascós en la cabeza y pañuelos cubriendo su nariz y su boca. Contaban con dos espadas cada uno, además de otros muchos artilugios.

- ¿Cómo encontraste este lugar? - . Preguntó uno de ellos a Grimbolt. – No lo sé... Solamente... Lo encontré -. Respondió Grimbolt con ingenuidad. – No nos mientes enano, sabemos quién eres, sabemos cómo es tu especie, sabemos reconocer tus mentiras, sabemos cómo son tus respiraciones y tus latidos, lo sabemos todo de ti y de todo tu pueblo -. Dijo de manera intimidante uno de los caballeros, quien llevaba una marca de su armadura que parecía simbolizar su liderazgo. – No saben nada de mí, ni de mi especie -. Respondió Grimbolt con seguridad. – Sabemos tu pasado, Arlen Grimbolt Dorthin. Eres hijo de Arthin Grimbolt y de Marthis Dorthin -. Dijo una voz conocida desde un pasillo ubicado a la izquierda de Grimbolt, quien con inquietud y algo de miedo diría. - ¿Quién eres? - . La voz misteriosa avanzaría un poco más en el pasillo, dejando ver una parte de su boca, en la que se retrataba una sonrisa algo maquiavélica. – No lo sé, ¿Sabes quién eres tú? - . Dijo la voz de manera algo juguetona. – Sabemos más sobre ti de lo que crees enano ¿Quieres saber quién soy? - . Dijo la voz de manera cada vez más demente. El misterioso hombre avanzó unos pasos, dejando ver su rostro, Grimbolt abriría sus ojos con mucha sorpresa al ver el rostro de quien lo interrogaba. - ¿Alemag? - . Dijo algo asustado el enano. – Yo no soy Alemag, él es mi tonto hermano... Yo soy Paeron, el verdadero rey de Homid -. Dijo el hombre, dejando muy confundido a Grimbolt. - ¿Quiénes son ellos? - . Preguntó Grimbolt con mucha curiosidad refiriéndose a los caballeros que lo rodeaban. – Ellos son los verdaderos guardias de la realeza y yo soy quien le dará verdadera libertad a este pueblo -. Fueron las palabras de Paeron, quien comenzaría a reír descontroladamente, desconcertando a Grimbolt. – Bien, amigo mío... Es hora de sacrificarte -. Agregó Paeron mientras reía. Grimbolt, al escuchar esto, se asustaría mucho y trataría de desatar las cuerdas que lo ataban, pero fracasaría bajo la mirada y risa de Paeron, quien le lanzaría algún tipo de poción, durmiéndolo al instante.

Llegaría la noche y Arin estaba preparado para irse, pero no lo haría debido a la ausencia de Grimbolt. Arin esperó por varias horas, pero al no encontrar señales de Grimbolt comenzaría a buscar por el castillo un lugar donde pueda encontrarlo. Cuando Arin ingresaría a la biblioteca, rápidamente un caballero lo dormiría y lo arrastraría por el palacio, entraría junto a Arin al misterioso muro en el que se encontraba Grimbolt con el fin de tal vez darle el mismo destino a ambos.

Al despertar, Arin se percataría de la misteriosa habitación en la que se encontraba. Confundido, comenzaría a moverse con agresividad, tratando de quitarse las fuertes cuerdas que lo ataban, hasta que uno de los guardias del lugar, le daría un fuerte golpe, obligándolo a dejarse de mover. – Hola hermanito -. Dijo Paeron mientras reía. – Hace mucho que no te veía -. Agregó cada vez riéndose de manera mas loca. – Oh... Paeron... -. Dijo Arin con cierta molestia. – Así es hermanito -. Respondió Paeron. – Creo que extraño cuando solo eras Alemag -. Arin miraría a los ojos a Paeron. - ¡Alemag no importa! -. Gritó con mucha furia el maniático rey, para luego comenzar a reírse. – Tu amigo... El

enano... ¿Quieres verlo? -. Siguió riendo Paeron. - ¿Grimbold? ¿Qué le hiciste? -. Preguntó el ex heredero al trono con preocupación. – Míralo tú mismo -. Comenzó a reírse aún más fuerte Paeron, mientras abría una cortina, dejando ver a Grimbolt, quien se encontraba inconsciente y amarrado en las extremidades. - ¿Qué es lo que quieres? -. Dijo Arin con preocupación. – Solo necesito una cosa de ustedes dos... Tu amiguito se negó a dármela... Pero sé que tu si me la darás... Porque eres un buen hermanito -. Paeron soltó una pequeña risa. Arin asintió con la cabeza y escuchó a Paeron. – Denme sus almas y en la libertad de Terrarth, el fuego de la liberación les perdonara su piel... Denme sus almas, su poder, su voluntad... Y le daré a este pueblo... El mejor momento de su historia -. Dijo Paeron como si hubiera sido poseído por algún tipo de ente maligno. Arin se preocupó al escuchar esto y sin que Paeron se percatara, soltó las cuerdas que lo ataban. – Serás testigo del mayor de los sacrificios... El poder del oscuro los llevara a la eternidad -. Los ojos de Paeron se volvieron blancos y comenzó a volar, dejando atónito a Arin, quien caería al piso con miedo. Paeron comenzaría a reírse mientras absorbía algún tipo de energía de Grimbolt. Arin observó el suceso con miedo y atención sin saber que hacer, hasta que entonces observó un cajón medio escondido y deteriorado en el lugar, se dirigió hacia él y lo abrió, sacando un libro antiguo. Paeron se percataría de esto y comenzaría a gritar palabras en algún tipo de idioma extraño mientras miraba a Arin. Arin comenzaría a leer el libro “La luz de las almas, la luz del fuego y la libertad del baile del ancestro. Ronghanf descubrió la luz y la magia, la antítesis de la oscuridad y la maldad, descubrió la luz de la vida, la luz de lo que nos rodea, el valor de la mente y del pensamiento...” Paeron comenzaría a debilitarse mientras Arin leía estas palabras hasta que caería al suelo. De él, saldría un humo extremadamente negro, que se convertiría en luz con cada centímetro que pasaba en el aire, y una voz lleno la habitación como un susurro. – Con él, la libertad verdadera ha llegado, fuera de la oscuridad, la luz ha durado y con ella, nuestras almas perdurarán hasta que no quede pecado -. Dijo la voz que se desvaneció en el aire. Las cuerdas de Grimbolt se desataron y el cuerpo de Alemag volvió a la normalidad. – Este libro... Creo que es importante -. Dijo Arin exhausto. Grimbolt se percataría que aquel libro contenía las páginas faltantes del que había leído anteriormente y ahora, con las dos partes, podrían descubrir más de Ronghanf. Alemag recordaría todo lo que hizo su segunda personalidad y se lamentaría al descubrir todos los actos atroces que se dieron en sus manos.

Todos volverían a sus respectivas habitaciones, Alemag no se vería capaz de hablar con nadie al descubrir lo que se hizo con su cuerpo y simplemente se alejaría de Grimbolt y Arin, quienes comenzarían a analizar la lectura del libro. Durante varias horas se pasarían leyendo para descubrir todos los misterios posibles y así descubrirían múltiples cosas, por ejemplo, múltiples cuevas en el paso de Ronghanf que pueden ser fuentes importantes de magia, así como también llegarían al fondo del misterio de los dragones. Cada palabra que leían era más sorprendente que la anterior y más intrigante que cualquier texto que haya sido leído alguna vez por los dos guerreros. Los dragones habían sido creados por Ronghanf al momento de encerrar a los orcos, dado que la magia alteró a todos los animales presentes en el lugar. Estos animales fueron algunos bendecidos y otros maldecidos como efecto colateral. Lo que, si era seguro, es que cada uno de estos, contenía una parte muy importante de la magia de Ronghanf y eran los únicos capaces de darle a los orcos la mayor fuente de oscuridad. Sin embargo, también podían ser criaturas bondadosas y nobles obedientes a la voluntad de Ronghanf. Al momento que Ronghanf lanzó la gran cantidad de energía, no solo el mundo se distorsionó, sino toda la realidad. Transportando a los dragones a momentos cercanos al momento en el que la barrera de Kragnir sería abierta y así sería como los dragones aparecerían 900 años después de lo sucedido. Arin

y Grimbolt se sorprendieron muchísimo al leer esto, puesto que podía ser un gran avance para lograr la misión del equipo.

Arin y Grimbolt continuaron leyendo durante varias horas, hasta que leyeron sobre el paso de Ronghanf. El paso se Ronghanf no solo es peligroso por tener un trozo de Kagnir en la tierra de los hombres, sino también porque el lugar será más extenso conforme a la mente y arrepentimientos de quien pase por allí. Arin y Grimbolt se preocuparían al leer esto y rápidamente alistarían sus cosas para ir a buscar a Eira y los otros dos miembros del equipo, para salvarlos antes de que sean atrapados en el paso de Ronghanf. Arin y Grimbolt saldrían del palacio e irían al lugar lo más rápido posible en trineos que eran llevados por pegasos a alta velocidad en el aire.

Eira llegaría junto con Baknarian y Jandoo al paso de Ronghanf, se adentrarían en él sin saber lo que les esperaba. Se verían envueltos en una red de misterios, en un viaje por su propia mente en el que se quedarían atrapados hasta que algún día, alguien los encuentre. – Es aquí... El paso de Ronghanf... -. Dijo Jandoo con miedo. – Estamos a un paso de cumplir, nuestra misión... Vamos -. Dijo Eira para adentrarse en el camino que se dibujaba borroso y con mucha niebla, mientras él se desvanecía en el aire del lugar. Jandoo y Baknarian se mirarían fijamente unos segundos y comenzarían a seguir a Eira hacia el lugar. Más temprano que tarde, los tres viajeros se perdieron en el profundo y confuso lugar sin salida.

Arin y Grimbolt viajaron por días sin tener ningún tipo de noticia de Eira, el último pueblo que se les vio, se dijo que fue hacia el paso de Ronghanf, sin saber si habría llegado a allí, Arin y Grimbolt llegaron al lugar en las montañas, con miedo y un poco de desesperanza, reflejada en sus rostros, entraron. En cuestión de minutos, los dos estaban adentrados en un profundo bosque. Recordando sus pasados y arrepentimientos, era difícil distinguir lo real de lo ficticio, los sueños de la mente no se separaban de los sucesos de la realidad. No había un laberinto tan grande como la profunda mente de cada guerrero.

Eira estaba cada minuto más caído en la locura, sus pesadillas y visiones se habían juntado con la obsesión de su meta y con la confusión y misterio del lugar. El elfo, con desesperación, se resguardó en una cueva, donde comenzaría a llorar desesperadamente. Sus lágrimas salieron como un río, llenando la cueva de tristeza y desesperación y sin darse cuenta. Iluminaría la cueva con sus lágrimas, distintos jeroglíficos se dibujaron en las paredes del lugar, mientras Eira observaba con atención cada dibujo que parecía contar una gran historia.

Baknarian comenzaría a descubrir su pasado, que hasta el momento era confuso, tenía sus preguntas ¿Por qué la maldición de los orcos pudo ser resistida por él? ¿Por qué él era tan especial? Y así, llegaría al inicio de su pasado. Baknarian había nacido poco antes de la guerra como un niño común y corriente en el reino de Homid. Vivía feliz, a pesar de la situación de sus padres, dos zapateros que vivían de vender con suerte, un par de zapatos cada semana. Eran años difíciles pero felices por la unión de su familia. Pero entonces, cuando se descubrieron las otras tierras del mundo de Terrath, el padre de Baknarian se volvería codicioso y así sería como él desataría la maldición de los orcos. Su padre era Elmildas, el hombre que detonó el caos en la tierra de Kagnir. Al parecer, Elmildas no solo maldijo al mundo sino también a su familia, pero con el poco trozo de cordura que le quedaba, pidió a la oscuridad, una oportunidad para sus descendientes, que los ocultara de la maldad hasta que fuera el momento en

que ellos la puedan detener, que les de la conciencia de un hombre para acabar con la oscuridad desde adentro, desde la mayor civilización de mal, los orcos. Baknarian al descubrir esto, entendería su misión y casi como una epifanía, observó el plan para adentrarse en Kagnir y acabar con la maldad. Vio el lugar donde contenían a Tharros y tras entender su misión. El camino se mostró frente a él con total visibilidad y claridad para que pueda escapar y cumplir su misión.

Jandoo era una persona tranquila, por lo que no tuvo complicaciones para salir del lugar. Sin embargo, se obsesionó con la idea de estudiar su magia para ayudar a sus compañeros a escapar. Lo que para los demás fueron unos cuantos días, para él, fueron años de investigación sobre la magia y al descubrir hasta el más mínimo detalle sobre su funcionamiento, el camino se mostró frente a él para que cumpla con la misión del grupo.

Grimbold era un hombre que, desde su niñez, se había esperado mucho de él, dado de que era el heredero del liderato de los enanos. Sufrió la presión de tener que llenar los zapatos de su ausente padre que jamás tuvo la decencia de verlo siquiera. Este vacío marco a Grimbald durante su vida, a pesar de que prometió ser para su pueblo, lo que su padre no fue para él, la ausencia de su padre nunca fue aceptada por él, llevándolo a ser hasta obsesivo con la idea de proteger a su pueblo. Su travesía en este mágico lugar duró un total de dos semanas. Dos semanas perdido entre la niebla del arrepentimiento y la ceguera de la pena, hasta que, al recordar los actos de su madre y las otras personas que habían hecho parte de su vida, entendió finalmente, que la gente no necesitaba de un padre, sino de una persona que los haga sentir seguros ante la adversidad, cualquiera podía ser esa figura segura para alguien, cualquiera podía ser un buen padre para quienes confíen en él. Al llegar a esta conclusión, Grimbald entendió el deber de este lugar y de sus leyendas, no era solo un punto mágico, era un punto de superación. Era el regalo de Ronghanf para quienes confiaron en él. El camino hacia la salida se iluminó entre la niebla y así, Grimbald salió del lugar con la confianza de lograr salvar Terrath.

Arin observó todos sus crímenes, uno por uno, después de su batalla con Alemag, Arin había aceptado su pasado y había cambiado para bien, vio cada uno de sus crímenes y se perdonó a si mismo por cada uno de ellos, al terminar, Arin cerró los ojos como si hubiera disputado la mayor batalla de su vida y frente a él. Se mostró una corona, era la corona original de Ronghanf, de la que solo sería merecedor quien obtenga todos los valores que representan a un verdadero hombre. Arin tomó la corona en sus manos con gratitud y se arrodilló como agradecimiento y así, la misma niebla lo guio a la salida, la misma niebla lo llevó de regreso a la realidad.

Eira siguió investigando en la cueva por unos minutos, los jeroglíficos contaban distintas historias, pero todas, con una cosa en común, la amistad y la valentía, historias de animales o criaturas relacionándose con una de las razas, a la que eligieron por su valentía, una persona que pronto se convertiría en un gran guerrero. Eira entendió porque su dragón lo había elegido a él y observó frente a él, todos los descubrimientos de dragones que habían hecho Grimbald y Arin con el libro y así entendió que Tharros lo había elegido para que él lo guie a acabar con la maldad. Con una visión, observó como la oscuridad salía de su cuerpo, la maldad había salido de él, la maldad se había escapado del cuerpo de quien se había elegido para que evitara acabarla y así, Eira, al fin lo entendería, él era el elegido para acabar con la oscuridad con la magia de su dragón, la oscuridad lo había intentado detener a través de visiones, al

igual a como intento frenar a su equipo con el cuerpo de Alemag, pero la magia de Ronghanf nunca sería superada por ningún tipo de magia oscura, y así, Eira salió del lugar con más fuerza.

A pesar de los múltiples y diversos tiempos que cada uno había pasado allí, todos salieron al mismo tiempo, como un equipo, se miraron fijamente, todos sabían el plan sin haberlo discutido, su conexión iba más allá de lo terrenal y así, cruzarían a Kagnir usando sus habilidades para poder al fin, vencer a la maldad y salvar a Tharros.

El equipo entro a Kagnir por una gran puerta, los orcos se alertaron y salieron tropas de miles de estos a atacar. Los héroes vieron el suceso y con confianza y valentía, comenzaron a defenderse con sus herramientas de ataque. A pesar de los esfuerzos de los orcos, ninguno de los guerreros sufriría daño, por el contrario, las bestias de Kagnir serían los que terminarían noqueados, perdiendo la batalla con una humillante derrota. La maldad comenzaba a perecer ante la valentía y la bondad de los héroes de Terrath, quienes no serían vencidos en su camino hacia la torre de Kagnir (La fortaleza de los orcos) Con sus habilidades detendrían cualquier adversidad como si fuera el más sencillo insecto de la tierra. Jandoo y Baknarian se dirigieron al calabozo de la torre para salvar a Tharros, mientras Arin, Grimbolt y Eira se pararon firmes frente a la puerta de esta para asegurarse que ningún orco pueda entrar durante el proceso de rescate del dragón. Sus habilidades superaban la de cualquier bestia con mucha diferencia, parecían dioses al lado del poder de cualquier criatura que se avecinaba con malicia.

En un momento, ocho dragones volaron hacia el cielo y rodearon el sol. La profecía Los orcos comenzaron a celebrar y a gritar con felicidad, su misión finalmente sería completada. Arin, Grimbolt y Eira comenzarían a tener dificultades para detener a las tropas de orcos que se dirigían a la torre. Finalmente, los 3 guerreros sucumbirían ante las fuerzas de Kagnir, comenzaron a correr para tratar de evitar sufrir daños. Llegaron al calabozo en el que se encontraba Tharros, cerraron la puerta detrás de ellos y así retrasaron la llegada de los orcos, quienes comenzarían a empujar la puerta, tratando de derrumbarla. Finalmente, el dragón sería desatado y así, Eira iría con él, le daría una última caricia sincera en la mejilla, con la que le transmitiría todo lo que necesitaba para terminar la misión. El dragón se levantó por los aires con los demás dragones, con un ritmo un poco más bajo, pero elegante que transmitía una gran aura de poder y valentía, era como si sus alas se hubieran llenado de valores y los espaciaron por el lugar con el aire, infectándolos con magia a todos los demás dragones, mientras él se desvanecía en el aire. Los dragones, ahora mágicos y pacíficos, lanzaron su fuego de valor al aire. El aire se volvió fresco y suave, lleno de magia y esperanza, llenando la mente de cada ser vivo del lugar con el mejor de todos los valores que pudieran transmitir los dragones con sus alas de magia. Todos los orcos volvieron a ser personas y el mundo volvería a ser como antes de la guerra. Lleno de paz y armonía de nuevo, las especies finalmente había disuelto sus diferencias a través de las alas de un dragón, la línea de odio entre las especies se desvanecía con la magia, permitiéndoles a todos volver a la amistad que los caracterizo en la antigüedad.

Todos los miembros del grupo observarían todo con orgullo y volverían a sus respectivas tierras, en las que la noticia había recorrido por la mente de todos. Fueron recibidos como los valientes héroes que eran, siendo el orgullo de sus naciones, sus familias y conocidos, todos finalmente habían cumplido con su destino, habían cumplido con las tareas que Ronghanf había creado para ellos y habían sellado sus arrepentimientos a través de esta gran aventura que marcaría las mentes de no solo ellos, sino del

mando entero. Así fue como todos los guerreros fueron reconocidos como los mejores de la historia. Eira se convirtió en el más reconocido guerrero de los elfos y su pueblo al fin reconoció que los dragones habían sido fundamentales para salvar Terrarth. Arin heredó el trono de Homid y dedicó su vida a evitar la maldad y enseñar sobre la magia y su reino al fin lo perdonó por sus pecados. Grimbald fue reconocido como el mejor líder de la historia de los elfos, así como Jandoo fue reconocido como el mejor líder táctico. Baknarian volvió a ser un hombre y fue reconocido como uno de los miembros más importantes del gobierno de Homid.

Después de unos años de paz, los miembros del equipo se reunieron otra vez, la reunión fue agendada el mismo día que la paz se restauró en el mundo, una fecha importante en el mundo de Terrarth que era gran motivo de celebración y felicidad. En aquella reunión se discutió sobre las distintas problemáticas que cada uno de los reinos sufría. Al cabo de horas de discusión, se decidió por fundar “La alianza de las tierras” una alianza dedicada a preservar la paz y la magia durante todos los siglos que le precedan y así, el mundo volvería a la paz absoluta una vez más en la historia. Se acordó que la base de operaciones de la alianza sería en Eldrador, el reino más antiguo de Terrarth y allí sería donde el mundo se reuniría cada año para asegurarse de mantener la paz por un año más. Así terminaría la aventura de esta gran profecía, pero sería el inicio del mayor periodo de paz en Terrarth, un periodo que permanecería por la eternidad. En una época marcada por el miedo y la oscuridad, finalmente había llegado la paz y la magia que tanto se anhelaba hace años y así, al fin acabaría esta gran historia. Fin.