

LOS CRISTALES DE VUHRAN

I. EL ATHYRANT



LOS CRISTALES DE VUHRÁN

I. EL ATHYRANT

IVÁN BOLAÑOS

LOS CRISTALES DE VUHRÁN: I. EL ATHYRANT

Copyright © Iván Bolaños

Primera edición publicada por Ediciones SM (Perú), 2009

Editado por Tony & Vanchi

Todos los derechos reservados. Este libro, así como cualquiera de sus partes, no podrá ser reproducido en cualquiera forma sin autorización. Esta novela es un trabajo de ficción. Los nombres, personajes, lugares e incidentes, son producto de la imaginación del autor o han sido usados ficticiamente.

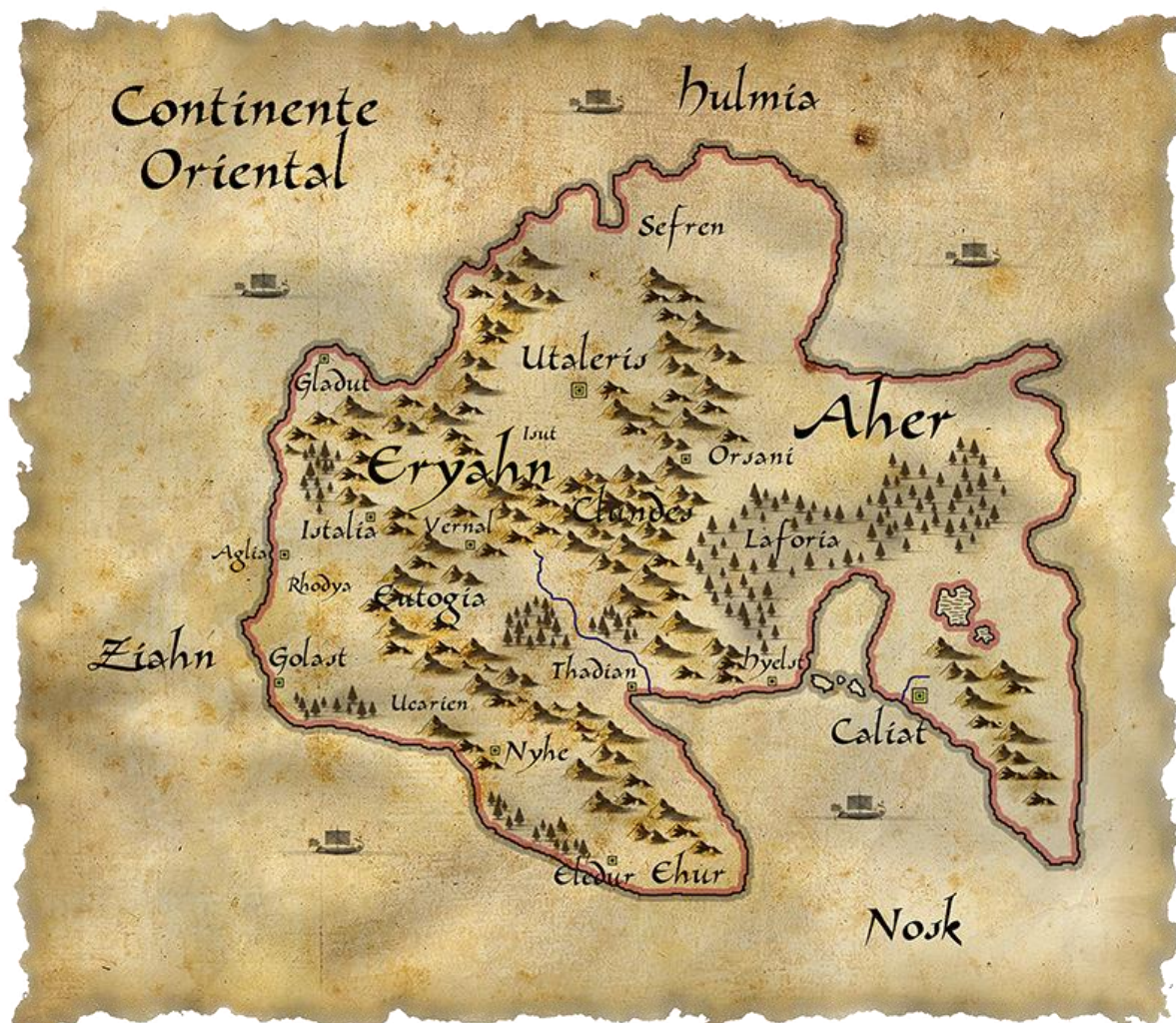
ÍNDICE

LOS CRISTALES DE VUHRÁN	1
MAPA DEL CONTINENTE OCCIDENTAL.....	4
MAPA DEL CONTINENTE ORIENTAL.....	5
I. EL CATACLISMO	6
II. UN NUEVO REINO	12
III. EL AKRAMANT	27
IV. EL LEGADO DE EFAHÓN-ZORES.....	38
V. AHEOLIAN-PRIEM.....	60
VI. EL HERALDO DE LOS DIOSES.....	98
VII. AL PIE DEL MONTE EVUTEL	123
VIII. EL REGRESO DEL ATLANAT.....	137
IX. LA RESPUESTA DE ERYÁHN.....	148
X. EL CONTINENTE OCCIDENTAL.....	162
XI. SECRETOS DEL PASADO.....	190
XII. VIENTOS DE GUERRA	222
XIII. LA FURIA DE ATHAR	246
XIV. EL EJÉRCITO MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS.....	252
XV. EL PERDÓN DE LA MONTAÑA	266
XVI. EL HONOR DE UN TESHÁN	270
XVII. EL ASEDIO DE ISTALIA	278
XVIII. A LAS PUERTAS DE UTÁLÉRIS	293
EPÍLOGO.....	305
GLOSARIO	310

MAPA DEL CONTINENTE OCCIDENTAL



MAPA DEL CONTINENTE ORIENTAL



I. EL CATACLISMO

Repentinamente una espiral de colores muy intensos y brillantes iluminó una amplia región del espacio. Tras un breve instante emergió de su interior una nave de tamaño colosal que avanzaba veloz, intentando esquivar erráticamente las potentes descargas de energía que otra, mucho más pequeña, le disparaba. Ambas se desplazaban a una velocidad asombrosa hacia el centro del sistema planetario gobernado por una estrella amarilla.

A pesar de que las descargas de la nave agresora impactaban directamente en la mayor, esta parecía mantenerse a salvo del continuo ataque gracias a algún escudo de energía.

La frenética persecución continuó y, luego de haber dejado un vasto campo de asteroides, la nave atacante, un crucero de guerra, empezó a disparar una serie de misiles aún más potentes para golpear las defensas del carguero espacial, produciendo explosiones que lo hicieron sacudirse fuertemente.

La gigantesca nave activó entonces un nuevo tipo de protección. Pequeñas sondas robot, que interceptaban a los misiles haciéndolos estallar a una distancia segura, empezaron a ser disparadas en sincronía con los disparos del agresor.

Las ondas de choque producidas por las explosiones eran descomunales y, aunque las sondas parecían funcionar a la perfección, la nave de carga no podría mantener sus defensas indefinidamente bajo tan feroz ataque. Sus escudos parecían, finalmente, empezar a fallar.

Tras haber recorrido la mayor parte de aquel sistema estelar y encontrándose cerca del tercer planeta, destino que se había trazado el

carguero en su intento de escapar, otro veloz proyectil fue disparado en su contra.

Ambas naves se encontraban rodeando el único satélite natural del planeta, cuando una sonda consiguió adherirse rápidamente al misil, haciéndolo cambiar de trayectoria y dirigiéndolo hacia el agresor.

La inesperada maniobra tomó desprevenidos a los atacantes, que no alcanzaron a desviar su curso a tiempo, destruyéndose de esa manera a sí mismos. La explosión desintegró por completo su nave.

Inmediatamente después se produjo un estallido sobre la superficie del planeta. Un último misil había sido lanzado por la nave de guerra justo antes de ser destruida, y tras desviarse de su curso debido a la onda de choque producida por la explosión, había alcanzado el océano.

Desde una hermosa y magnífica ciudad, en medio de una gran isla, miles de personas dirigieron sus miradas hacia el cielo, atraídas por el brillante destello que contrastó con la tenue luz de aquel día de otoño.

De pronto se oyó un gran estruendo hacia el Sur que pareció provenir del fondo del mar. Solo instantes después, la tierra empezó a sacudirse fuertemente, hasta dar paso a un terremoto de proporciones cataclísmicas.

La gente huyó aterrorizada, sin encontrar donde protegerse del embate del océano que se volcó con toda su furia sobre la isla entera.

Finalmente, la intensa luz fue disminuyendo, y miles de hombres y mujeres se miraron con expresiones de sorpresa, temor y una gran

excitación, sin entender en absoluto qué sucedía. Hacía tan solo unos momentos habían estado a punto de morir por el cataclismo, que destruyó su isla ocultándola bajo el mar.

A través de unas aberturas en la extraña embarcación que los transportaba por sobre las nubes, los sobrevivientes pudieron distinguir una tierra nueva y extraña ante sus ojos. Su excitación creció, al ver los detalles del paisaje, que se hacían cada vez más precisos. La embarcación parecía estar descendiendo.

Muchos pensaron que se encontraban camino al Antia y que aquello debía ser obra de los dioses, que los estaban conduciendo al paraíso, a la dicha eterna. Algunos pudieron divisar la inmensidad del mar, de un color azul muy intenso y, en la dirección opuesta, un extenso litoral elevado donde se destacaba una cascada que vertía las aguas de un caudaloso río proveniente de las montañas. El río serpenteaba a través de un fértil y frondoso valle, a donde parecía que estaban siendo conducidos.

El grupo de sobrevivientes estaba formado por hombres, mujeres y niños. Algunos de estos últimos, especialmente los más pequeños, aún lloraban por el pánico que sintieron momentos antes, cuando la ciudad en la que vivían fue arrasada por la fuerza del terremoto que ocasionó la muerte de miles de personas.

A pesar de que los adultos no podían explicarse dónde se encontraban, una profunda calma los empezó a envolver. Sin embargo, nadie se animaba a decir palabra alguna. Luego de unos instantes se percataron de que la embarcación que los conducía por los aires había descendido en el valle que habían visto desde las alturas.

Todo se oscureció y un silencio absoluto los envolvió. Momentos después, una especie de puerta se abrió y dejó entrar la luz del día. Poco a poco vencieron el temor inicial y fueron descendiendo, de uno en uno, por

la puerta metálica convertida ahora en una rampa gigante. La vegetación del lugar y las montañas a lo lejos les hacían recordar su propia tierra. Todo les parecía familiar y nuevo a la vez.

Aquel lugar no podía ser el Antia después de todo. Se parecía, más bien, a su preciada isla. Quizás, pensaron algunos, el gran dios Athar había decidido devolverles su hogar tras aquella terrible destrucción.

Cuando la totalidad de hombres y mujeres estuvieron reunidos en el claro del valle, descendieron de la embarcación dos figuras luminosas, muy altas y brillantes, que parecían flotar apenas por encima del suelo.

Los extraños seres se aproximaron hasta detenerse a muy corta distancia de un hombre particularmente alto y fuerte, vestido con una hermosa armadura color plata. Aquel era un espléndido soldado, el líder máximo del ejército, el tesyán Utal, de la casa de Lisen, quien había retornado de una gran guerra en los días previos al cataclismo.

Una de las figuras luminosas se acercó a pocos pasos del tesyán, revelando así su imponente tamaño, casi tres cabezas más alto que Utal-Lisen.

En ese momento, una luz tenue empezó a envolver al gran general, que pareció sumergirse en un profundo estado de trance. Aquel ser se estaba comunicando con él, pero sin usar palabra ni gesto alguno. Parecía haber establecido un vínculo directo con su mente.

Los demás sobrevivientes se imaginaron que se trataba de Aolys y Agyhn, dos de los dioses menores, que seguramente habían elegido a Utal-Lisen como el portador de algún mensaje divino. Luego de un momento, el tesyán pareció dejar el estado de trance y pudo dirigir a su gente una mirada llena de serenidad.

El segundo ser se aproximó trayendo consigo un objeto muy brillante. Parecía ser un cristal que, de inmediato, empezó a reflejar la luz que recibía del cielo en todas direcciones, proyectando en gran parte del valle hermosos destellos de muy diferentes y vivos colores. Aquella cautivante luz alcanzó a los hombres y mujeres ahí reunidos, haciéndoles sentir una profunda sensación de bienestar.

Antes de entregarle el cristal a Utal-Lisen, el extraño ente le dio instrucciones sobre el cuidado y propósito del enigmático artefacto. El tesyán, ya liberado del trance inicial, asintió con la cabeza dando a entender que se sentía honrado de recibir el regalo y que había comprendido claramente el mensaje.

Los seres de luz observaron detenidamente a los sobrevivientes del cataclismo en lo que pareció ser una despedida y regresaron al interior de la embarcación voladora. Esta se elevó silenciosa y velozmente hacia las nubes, hasta perderse de vista en la inmensidad del cielo.

Detrás de las montañas y bosques lejanos se pudo observar cómo ascendieron y desaparecieron varias otras embarcaciones, similares a aquella que los había transportado hasta ese lugar.

Todos se quedaron mirando al general, esperando ansiosamente lo que este habría de decirles. Utal-Lisen los reunió en las faldas de una pequeña colina. Asegurándose de que sería escuchado claramente les comunicó un mensaje lleno de esperanza.

—En este día, los dioses nos han salvado de la muerte y de la destrucción —empezó diciendo el otrora líder de decenas de miles de soldados—. Y nos han dado una nueva oportunidad en esta tierra.

Todos lo miraron sorprendidos y emocionados. Athar estaba hablando a través de Utal-Lisen y ellos escucharían y obedecerían los

designios divinos. En sus mentes aún tenían las imágenes de la destrucción producida por el cataclismo. Viéndose ahora en aquel hermoso y pacífico lugar se sintieron aliviados. La esperanza empezó a crecer nuevamente en sus corazones. Entonces el tesyán anunció:

—Ahora debemos reconstruir nuestra civilización en este suelo fértil. Los dioses nos protegerán y, gracias al poder de este sagrado cristal, alcanzaremos el Antia junto a nuestros hijos, los hijos de nuestros hijos y todos nuestros futuros descendientes.

Aunque la mayoría estalló en júbilo, algunos parecieron no comprender aquellas palabras. Se trataba de prisioneros de guerra y esclavos, que no entendían la lengua del pueblo de Utal-Lisen. Principalmente hombres de largos cabellos dorados provenientes de las tierras septentrionales del mundo anterior, al norte de un gran mar interior y otros de tez oscura, capturados en batallas en el Sur, en territorios de arenas perpetuas.

Los poco más de treinta mil hombres y mujeres que fueron salvados de la muerte, eligieron ese día a Utal-Lisen como su atlantur, o soberano absoluto. Él aceptó honrado y anunció que, en ese lugar, cerca de aquella colina, se edificaría Únthea, la capital de un nuevo reino, a orillas de un río que llamaron Lehn.

II. UN NUEVO REINO

Los recién llegados pasarían las primeras noches en aquel nuevo mundo a la intemperie, maravillándose con el resplandor de no solo una, sino dos lunas que aparecieron en el cielo nocturno. Las llamaron Dumia y Mosira, y pronto conocerían sus ciclos y recorridos por los cielos. Al gran globo amarillo que iluminaba sus días lo llamaron Milian.

Un nuevo tiempo, la era de Utal-Lisen, había empezado para aquel pueblo de sobrevivientes: había nacido el reino de Vuhrán.

Hombres y mujeres no tardaron en descubrir que la fauna y flora del lugar eran parecidas, casi idénticas, a las que habían conocido anteriormente. Ello los ayudó a adaptarse rápidamente a su nuevo hogar.

También hallaron numerosas manadas de caballos que no tardaron en domesticar. Sobre su lomo pudieron explorar más fácilmente aquellos nuevos y extensos territorios. Cultivaron con gran habilidad la fértil tierra de los diferentes valles, obteniendo gran diversidad de alimentos: cebada, trigo y frijoles, que se constituyeron en parte esencial de su dieta. También sembraron diversos frutos que permitieron complementar la provisión de alimentos y criaron ovejas, gallinas y cerdos, tal como lo habían hecho sus ancestros por generaciones.

Pero al paso de los años ocurriría algo extraño y sorprendente, olvidaron los detalles de su vida pasada, quedando así perdidas sus experiencias anteriores a la llegada a las costas del mar de Galor, a su nueva morada. Sin embargo, sus habilidades artísticas, sus conocimientos técnicos y científicos, y su capacidad para el manejo de la tierra y la crianza de los animales se mantuvieron intactos. Todo ello les permitió desarrollar en poco tiempo una floreciente civilización.

Su credo se sostendría sobre la idea fundamental de que habían sido creados por el dios supremo Athar, quien había designado a Utal-Lisen para gobernarlos. Los esclavos y prisioneros que llegaron con ellos dentro de la embarcación voladora fueron considerados no elegidos por los dioses, puestos en esa tierra únicamente para servirlos.

Por alguna inexplicable razón el atlantur fue el único que conservó sus recuerdos acerca del gran cataclismo, acerca del mundo anterior.

Durante sus primeros años de reinado ejerció un poder absoluto sobre su pueblo, pero luego tomó la decisión de delegar parte del gobierno a un consejo de sacerdotes, a quienes se les encargaría, entre otras funciones, algo de vital importancia: el cuidado del cristal.

El consejo estaría formado por cuatro hombres de gran sabiduría, maestros de la escritura y la astrología. Utal-Lisen les dio el nombre de atlanat y, una vez designados por el atlantur, el pueblo los aceptó como hombres iluminados, elegidos también por los dioses.

Varios años después de la llegada al nuevo mundo, la ciudad de Únthea fue terminada, convirtiéndose en la expresión máxima del poder y la belleza que aquellos hombres podían alcanzar.

La mayoría de los súbditos de Utal-Lisen había participado directamente en la edificación de su ciudad, contando además con una fuerza de cerca de cinco mil esclavos. Por más de quince años se trabajó arduamente en la construcción de la majestuosa capital de Vuhrán.

Estaba dispuesta sobre la base de tres anillos concéntricos delimitados por altas murallas, que constituían una eficaz defensa contra cualquier agresor. Las murallas del primer anillo o anillo exterior, de cerca de nueve lakets, eran las más altas y protegían a las casas de los artesanos, los artistas y los comerciantes. Estos últimos eran los encargados de transportar las ricas cosechas que los campesinos producían en los campos distantes. Por consiguiente, los mercados y principales comercios se ubicaban en este anillo.

Dentro del segundo, delimitado por paredes un poco más bajas, se ubicaban las residencias de los nobles y las familias más ricas de Únthea. Los altos jefes militares vivían también en ese sector de la ciudad.

Finalmente, tras el tercer anillo, con murallas de seis lakets —la altura de seis hombres—, se levantaban majestuosas dos construcciones principales. La primera de ellas, el palacio del atlantur, era una obra maestra de la arquitectura: un edificio de forma hexagonal rodeado por hermosos y extensos jardines. El color de sus paredes lo hacía resplandecer intensamente durante los días más brillantes, en los que resaltaba desde gran distancia, como si fuera una pequeña colina blanca. Sobre la muralla principal del hogar de Utal-Lisen ondeaban al viento grandes banderas con el escudo de armas del reino.

El segundo edificio era la cámara sagrada atlanat, una soberbia construcción levantada en el extremo opuesto del círculo central de la ciudad, como magnífica contraparte al palacio real. Se elevaba muy por encima del resto de las edificaciones, a veinte lakets de altura, y constaba de una estructura de base octagonal que ascendía con una ligera inclinación hasta alcanzar un plano elevado, también octagonal, pero de menor superficie, coronado por una cúpula. En el interior descansaba el cristal, apoyado sobre un sólido pedestal de piedra.

Cuatro obeliscos de piedra, muy altos, custodiaban la cámara día y noche, desafiando incluso al edificio que servía de morada al atlantur. Durante las noches se encendían grandes fuegos en lo alto de aquellas torres, recordándole a todo aquel que los observara que estaban ahí para cuidar el legado de Utal-Lisen.

La cúpula sobre la que descansaba el cristal sagrado estaba a una altura aún mayor que el techo principal del palacio del atlantur. De esa manera, todos en Únthea podían recibir sus divinos rayos cada vez que era alcanzado por la luz del día. Cuando esto ocurría, el cristal empezaba a flotar y, hacia el mediodía, cuando Milian llegaba a su punto más alto, proyectaba una hermosa luz que alcanzaba una distancia equivalente a mil novecientos cuarenta y cuatro lakets. A esa longitud se le denominó gurla y pronto se convertiría en la base para establecer las distancias de los vastos territorios del reino.

Parte de las aguas del río Lehn habían sido desviadas para que cruzaran la ciudad entera. El agua era traída mediante un extenso túnel y, tras llenar los canales y piletas del anillo central, descendía hasta alcanzar cada rincón de una compleja red de acueductos que permitía a los habitantes de Únthea contar permanentemente con el agua que pasaba por las puertas de sus casas.

La ciudad entera mostraba en cada edificio, grande o pequeño, la soberbia habilidad de aquel laborioso pueblo para la construcción y las artes.

Los prisioneros y esclavos, por no pertenecer al linaje de los elegidos por los dioses, no fueron admitidos como habitantes del interior de las murallas y se les otorgó, a cambio, su libertad. La única condición era que se alejaran hacia el Este, dejando para siempre las costas del mar de Galor.

Fue así como miles de almas, esperanzadas por la libertad concedida, viajaron por muchos días hasta alcanzar un lugar en donde dos grandes regiones boscosas se encontraban. Ahí decidieron separarse en dos grupos. El primero y más numeroso de ellos, constituido por hombres de tez clara y largos cabellos rubios se dirigió hacia el Norte. Tras bordear por su orilla occidental lo que parecía ser un mar interior, llegaron a una extensa región cubierta por frondosos bosques, que sería conocida como Kanisga.

No tardaron en encontrar claros y senderos naturales que les permitieron cruzarla y, con la firme idea de seguir avanzando, aquellos hombres y mujeres de gran fortaleza arribaron finalmente, a mediados del año 18 de la era de Utal-Lisen, a una gran llanura en la que decidieron asentarse. Pronto se adaptaron al clima y a la geografía del lugar, aprovechando los frutos de la pesca, la caza y la agricultura, adoptando un estilo de vida seminómada.

Años después sería común encontrar en aquellas tierras, grupos de tiendas hechas con la piel de animales, alrededor de hogueras muy bien distribuidas, conformando prósperos campamentos e incluso aldeas de considerable tamaño. Cada aldea representaba un clan y cada clan tenía un líder que administraba la justicia local y decidía si iban a la guerra o mantenían la paz con los clanes vecinos.

Con la ayuda de una magnífica raza de caballos, más grandes y fuertes que sus primos del resto del continente, lograron dominar los extensos y agrestes territorios de las estepas que se extendían entre la cordillera de Mansalia, las montañas Cosigor al oeste del mar interior de Usgén y los límites septentrionales de los bosques de Kanisga. Perfeccionaron una vida errante, salvaje en comparación con la de sus anteriores amos de Únthea, y fueron conocidos como los jinetes nómadas de Mulst.

Durante muchos años emplearon el arco corto, a partir del cual desarrollaron una rudimentaria ballesta que disparaba flechas a una distancia y velocidad mucho mayores. Las flechas, en aquel entonces, usaban puntas de bronce y, gracias a la mayor potencia y precisión con que eran disparadas por la ballesta, se convirtieron en armas letales. Con el tiempo, la región de Mulst sería conocida como la cuna de los mejores arqueros.

El segundo grupo de desterrados de Únthea, que continuó su camino hacia el naciente, estaba conformado por hombres de piel oscura y cabellos negros y rizados. Luego de abandonar el lugar hasta el cual fueron escoltados por los soldados de Utal-Lisen, llegaron a un paso situado entre un grupo de montañas y aquel mismo mar interior. Pronto se encontraron recorriendo una abrupta meseta en donde los vientos no parecían cesar nunca y traían un inconfundible aroma de mar.

Tras una larga y dura marcha llegaron a un punto en el que se abrían únicamente dos caminos: hacia el Este, donde el terreno parecía ponerse aún más difícil, o hacia el Sur, donde el paisaje parecía más acogedor. Prefiriendo este último, viajaron por una meseta más elevada pero menos agreste que la anterior. Llamaron Lahir a aquella tierra y se establecieron en su extremo más meridional, fundando un pueblo que llamaron Lont.

En las costas del mar de Galor, los habitantes de Únthea vivían orgullosos de su ciudad, que brillaba majestuosa en aquella impresionante geografía. La cascada de casi cincuenta lakets de altura por la que se precipitaban al mar las aguas del río Lehn, elevaba nubes de vapor que se podían divisar a más de cuatro gurlas de distancia.

Aunque una vasta porción de aquel litoral estaba conformada por escarpados acantilados que se encontraban abruptamente con el mar, ello no fue impedimento para la construcción de un puerto, poco más de media gurla al sur de la caída de agua. Los muelles se conectaban con la parte alta del acantilado mediante escaleras talladas en la roca misma y un puente de arco que se elevaba a casi cuarenta y cinco lakets sobre el mar.

Cuando los primeros barcos que partieron del puerto de Athisus se aventuraron hacia el Oeste, internándose en el mar de Galor, encontraron que aquel calmo océano no tenía fin. Lo atribuyeron a la voluntad de los dioses, quienes los habían depositado en una tierra libre de enemigos en la cual podrían crecer y prosperar en paz.

Durante el día, el brillo del cristal sagrado iluminaba la planicie que rodeaba a Únthea, llenando de esperanza a aquel valeroso pueblo. Hombres y mujeres creían fervientemente que mientras aquella luz brillara sobre sus cabezas, contarían con la permanente bendición de los dioses.

Por las noches, poco después del atardecer de los días más claros, el cristal despedía hermosos destellos que iluminaban brevemente toda la ciudad con una intensidad incluso mayor a la de las lunas Mosira y Dumia.

El clima y las cosechas habían sido muy favorables desde que el cristal fuera colocado sobre la cámara atlanat. Los habitantes del reino vivían convencidos de que ello se debía principalmente a la luz divina que éste irradiaba.

Utal-Lisen había sabido exaltar el espíritu de su pueblo manteniendo viva la promesa de alcanzar una vida ulterior en el Antia. Gobernó con mano firme pero justa, y fue durante el año 21 de aquella era que les encomendó a los sacerdotes atlanat registrar en tablas de piedra una lista de leyes o preceptos que constituirían el código fundamental de todos los habitantes del reino:

- 1. Jurarás obediencia al atlantur.*
- 2. Honrarás siempre al consejo atlanat.*
- 3. Defenderás con tu vida el reino y la herencia sagrada de Utal-Lisen.*
- 4. Entregarás a la ciudad un quinto de tus granos, tus animales y tus riquezas.*
- 5. Respetarás la vida de todo súbdito del atlantur.*
- 6. No tomarás las posesiones ajenas.*

Llegó a ser conocido como Código Lisénico, contenido en las tablas sagradas del mismo nombre. Puesto que los dioses habían encomendado el cristal a Utal-Lisen, las leyes decretadas por él fueron consideradas igualmente sagradas y absolutas, convirtiéndose en uno de los pilares de la floreciente civilización.

Después de muchos años de prosperidad y armonía, el primer atlantur cedió el trono a su hijo Uten, de la casa de Lurian, a comienzos del

año 36. Su heredero principal había muerto a causa de una rara enfermedad, mucho antes de haber alcanzado la mayoría de edad y la reina no había podido engendrar otro vástago. Uten-Lurian era hijo del atlantur con una esposa secundaria, y por esa razón no le era permitido llevar el nombre de la casa real.

En su lecho de muerte, Utal-Lisen le diría a su sucesor:

—Hijo mío, hoy te entrego el joven reino de Vuhrán, llamado a ser el más grande bajo el cielo.

—Lo recibo con el corazón abierto, padre.

—Los dioses nos dieron una nueva oportunidad en esta tierra bendita, y parto hacia el Antia confiado en que sabrás ser digno de la herencia sagrada. Nunca olvides que deberás ser justo y firme con tu pueblo. Un pueblo de sobrevivientes que necesitan de un monarca digno de los dioses —exclamó el atlantur con su último aliento.

Uten-Lurian sostenía con firmeza la mano de su padre, mientras escuchó aquellas palabras que pareció no entender completamente.

—Parte en paz hacia tu encuentro con Athar. Yo sabré perpetuar tu legado.

El día en que el primer gran atlantur de Vuhrán murió, su pueblo honró su partida con celebraciones que duraron cerca de tres meses y que terminaron una noche de Aedlet, cuando las dos lunas que brillaban en el cielo se convirtieron en una sola.

Uten-Lurian no tardó en poner en marcha una vigorosa expansión del reino, enviando cientos de colonos a los vastos territorios bañados por el mar de Galor. Las primeras caravanas siguieron la línea costera al norte de Únthea, alcanzando, pocos años después, las regiones más septentrionales del continente. A mediados del siglo I, luego de casi dos décadas de constante migración, se inició la construcción de la ciudad de Verynt en el nacimiento de una angosta península, detrás de las últimas montañas de la cordillera de Mansalia.

Pero, contrariamente a la voluntad original de su padre, el gobernante de Vuhrán había intentado conquistar los territorios de los jinetes nómadas de Mulst. Al no poder doblegar al fuerte e irreductible pueblo del Norte, decidió construir una ciudad que sirviera como lugar estratégico para mantenerlo vigilado.

Verynt fue levantada en lo alto de una colina, al igual que muchas de las ciudades y poblados del reino. De esa manera se podía divisar oportunamente a cualquiera, amigo o enemigo, que se aproximara. Se fundó, además, como una de las ciudades mayores o principales de Vuhrán y, a semejanza de Únthea, se construyó sobre la base de sectores circulares.

Aunque abarcaba una extensión mucho menor que la capital del reino, contaba con imponentes murallas que la rodeaban por completo. Se conectaba con el mar a través de dos caminos muy bien demarcados que terminaban en puertos ubicados a cada lado de la península: Lod occidental y Lod oriental.

El río Dainón corría pausadamente entre la ciudad y el puerto oriental, formando un pequeño delta para desembocar en el mar de Kuhr, al noreste. La tierra ubicada entre el río y la costa occidental era muy fértil y permitía a los habitantes de Verynt desarrollar los cultivos necesarios para su sostenimiento.

Cerca del extremo norte de la península, a algunos centenares de lakets de la costa, se levantaba un solitario peñón en medio del mar. Sobre él se construyó una torre que, coronada por un fuego permanentemente encendido, serviría de guía a los barcos que comenzaban a navegar por aquellas aguas. La construcción sobre la roca sería llamada con los años el Faro de Kuhr.

Si bien el clima de la región era bastante benigno durante buena parte del año, los inviernos llegaban a ser muy fríos. Las últimas estribaciones de la colosal cordillera de Mansalia septentrional, con montañas que se extendían hasta pocas gurlas al sur de la ciudad, traían poderosos frentes helados durante aquellos meses.

Aunque para los asuntos domésticos, Verynt se manejaba con total independencia, el atlantur mantenía otro tipo de control sobre sus lejanos súbditos: no podían conformar una flota de barcos de guerra. De esa manera, la ciudad más septentrional del continente mantenía su hegemonía sobre los territorios de su rango de influencia, al norte de las estepas de Mulst, pero era el Señor de Únthea quien controlaba el reino desde los mares.

A pesar de esa restricción, los habitantes de Verynt vivían orgullosos de formar parte del reino de Vuhrán, siempre listos para servir al atlantur y confiados en compartir algún día el legado de Utal-Lisen, ganándose un lugar en el Antia.

Cerca de ciento veinte años después de fundada la ciudad a orillas del Dainón, los verynteses construyeron, por encargo del atlantur de aquel entonces, la fortaleza de Danir en la isla de Adros, ubicada entre los Mares de Kuhr y Filart. Fue concebida como la máxima prisión de todo el reino. En ese lugar serían encerrados todos los enemigos de Vuhrán.

El linaje de los atlantures siguió sucediéndose durante muchas décadas. Para el año 220, el reino ya se había extendido por la región central, oriental y septentrional de la gran isla continente. Muchas gurlas al este de Únthea se encontraba Colsia, bañada por las aguas del mar interior de Verul. Esta ciudad contaba con una ubicación estratégica, pues desde ahí se controlaba el acceso a la gran meseta de Samat. Fue construida junto al puerto de Irteón, al cual llegaban navíos provenientes de los rincones más distantes del reino.

En el extremo oriental del continente, a orillas del mar de Ziáhn, se levantaba un conjunto de pequeños poblados, entre los que destacaba la villa de Lansi, en el Norte, y más al sur, Lemas, colindante con los llanos de Gusor. Los barcos que navegaban entre el puerto del Irteón y la ciudad de Lemas nunca se aventuraban en el piélago, en la inmensidad del inexplorado mar de Ziáhn, pues desde los días de los primeros atlantures, aquellos hombres creyeron que, si abandonaban la tierra designada por los dioses para los herederos del legado de Utal-Lisen, sufrirían un terrible castigo. Esta creencia había prosperado porque aquellas aguas cobraron muchas vidas a lo largo del tiempo. Los barcos que se aventuraron a explorarlas más allá del archipiélago de Anab, al este del puerto de Abrias, se extraviaron para siempre y desde entonces los marineros las consideraron malditas. Ningún barco se alejaba a más de dos días de las costas. La extensa masa de agua que delimitaba la isla continente por el Este se mantendría por muchos años como una infranqueable frontera.

Al sur de Únthea el reino se extendía hasta el río Levut, que nacía en el brazo occidental de la cordillera de Pertegia y a cuyas orillas se levantaba la villa de Ferlet. Sin embargo, en el año 236 de la era de Utal-Lisen se

produjo una importante migración hacia el extremo meridional del continente. El atlantur deseaba fortalecer su dominio en la región y la villa de Ferlet sirvió de puente para que miles de sus súbditos se trasladaran hasta el extremo de la península, cerca de donde nacía la cordillera.

Fue en aquellas tierras —bañadas, al igual que Únthea, por las aguas del mar de Galor— que los colonos fundaron la ciudad mayor de Larynthea, a orillas del río Artise, el cual fluía desde la base de la montaña. La ciudad se edificó con las mismas características de Verynt y, en el lugar donde el río alcanzaba al mar, se construyó el puerto de Uthenis.

Hacia el Sur se extendía una franja volcánica en incesante actividad, que alcanzaba el nacimiento mismo de la cordillera. Infinidad de pequeños volcanes salpicaban aquella región convirtiéndola en la más inhóspita de todo el reino. Pero aun más al sur, en medio del mar, más allá del extremo meridional de la península, se levantaba una gigantesca montaña de fuego, un volcán activo que amenazaba sin remedio la vida de quien se acercara demasiado. Producía nubes de ceniza que se podían ver a decenas de gurlas de distancia. En días claros, su actividad podía distinguirse incluso desde Larynthea. Fue llamado Pelorus, escupidor de fuego, y por temor a él, nadie se atrevía a rodear el extremo meridional de la península de Pertegia para cruzar del mar de Galor al mar de Olt.

En la ciudad mayor a orillas del Artise se establecieron los mejores armeros de la época. Durante muchos años, una estirpe de hombres fuertes y muy dedicados perfeccionó sus habilidades hasta llegar a dominar una soberbia técnica metalúrgica. Por aquel entonces, las armas se fabricaban con bronce, pero los habitantes de Larynthea fueron los primeros en trabajar el hierro, un nuevo y más duro metal que podía moldearse gracias a las mayores temperaturas de hornos naturales que se alimentaban de la energía volcánica de la región: varias gurlas al sur de la ciudad, entre dos

montañas, corría un permanente flujo de magma que aquellos hombres aprovechaban para la forja a temperaturas nunca alcanzadas. El hierro no era una aleación, y era más abundante que el cobre y el estaño necesarios para obtener el bronce. Esto, sumado a su mayor resistencia, lo convirtió en el metal más usado por los laryntheses para producir una gran diversidad de espadas y escudos que aumentaron el poderío de los guerreros en los combates cuerpo a cuerpo.

La población de Larynthea, al igual que su contraparte del extremo septentrional, y también los habitantes de Colsia, veneraban el cristal sagrado y respetaban el Código Lisénico. Ellos también tenían la convicción de que manteniéndose del lado del heredero de Utal-Lisen alcanzarían el Antia.

Exceptuando el caso de algún conflicto local, las poblaciones de las diversas regiones del reino habían vivido en paz, sin verdaderos enemigos que enfrentar y sin creer realmente en la posibilidad de llegar a ser atacados algún día por un pueblo agresor. Sin embargo, hacia mediados del siglo III, una predicción atribuida al oráculo de los primeros atlanat, empezó a correr velozmente por toda la isla continente. El mar de Ziáhn apenas había sido navegado y lo que fuera que existiese al otro lado permanecía en el misterio. La profecía presagiaba que Vuhrán tendría que defenderse en un futuro distante de una invasión proveniente del Este, de tierras lejanas.

Por ello en el año 256 y con pleno respaldo del consejo atlanat, el décimo primer atlantur inició el fortalecimiento del ejército. Se reclutó a muchos jóvenes de todas las ciudades y pueblos del reino para entrenarlos y armarlos con las mejores armas que la ciudad de Larynthea podía proveer.

Gracias a la mayor seguridad que daba el nuevo ejército, se intensificó el comercio entre las diferentes ciudades y pueblos. Pronto, la ruta de Colsia, a orillas del mar interior de Verul, o ruta del Irteón, se volvió el camino habitual para infinidad de comerciantes y viajeros provenientes de los cuatro extremos del reino.

El atlantur tenía el control absoluto en todo el litoral del mar de Galor. Ahora, parte de una flota formada por decenas de trirremes de guerra recorría aquellas aguas desde su extremo norte, a orillas del mar de Kuhr, hasta el extremo opuesto, al sur de la desembocadura del Artise. La otra mitad de aquella escuadra se concentraba en las aguas del mar interior de Verul y patrullaba también el mar de Filart, la isla de Adros y las costas del mar de Ziáhn hasta el archipiélago de Anab.

El reino crecía fuerte y vigoroso al amparo del cristal sagrado, el legado del primer atlantur. Las tablas lisénicas se habían convertido en ley absoluta y eran obedecidas por los habitantes de todas las ciudades, pueblos y villas del continente.

Aunque con el paso de los siglos los súbditos de Vuhrán habían olvidado por completo su pasado, aquel misterioso tiempo, anterior a la era de Utal-Lisen, creían firmemente que el poder del cristal les permitiría alcanzar el Antia, el paraíso en el cual vivirían por siempre como hijos del pueblo elegido.

III. EL AKRAMANT

Muchos gobernantes se sucederían desde el reinado de Utal-Lisen. Durante más de cuatrocientos años de prosperidad, el reino había crecido fuerte y orgulloso. Todo hacía creer que aquel pueblo viviría en paz y armonía imperecederas. Desde que fuera instaurado el consejo atlanat, sus miembros habían servido con justicia y sabiduría a los intereses del pueblo, por lo que nadie pudo imaginar que en su seno germinaría el mal que iniciaría uno de los más oscuros y sangrientos capítulos en la historia de Vuhrán.

En el año 427 subió al poder el joven heredero Ethón, de la casa de Ateles. El atlantur era débil de espíritu y pronto fue víctima de la maldad de uno de los hombres más perversos de su tiempo.

Luego de varios años al cuidado del cristal sagrado, el atlanat mayor Izhen-Nubíh había caído en una insaciable ambición de poder. Su alma se transformó a tal punto que perdió todo vestigio de justicia y nobleza. Envenenó paulatinamente la mente del atlantur, llegando a adueñarse totalmente de la voluntad del soberano.

El brillo del cristal sagrado se había ido apagando inexplicablemente en los últimos años y el maligno sacerdote aprovechó la devoción de la gente para iniciar un siniestro ritual, urdido en complicidad con los demás atlanat: el Akramant, una ley que obligaba a las mujeres más jóvenes a comprobar si eran aptas para engendrar un hijo digno de la herencia de Utal-Lisen.

Izhen-Nubíh hizo creer a todos que lo que le venía ocurriendo al cristal era una clara señal de que el linaje de los hijos de Vuhrán se había manchado tras siglos de licenciosa procreación.

A través del ritual impuesto, cada dos años, cuando los ciclos de Dumia y Mosira coincidían y ambas lunas se alineaban perfectamente, cientos de súbditas de todo el reino se trasladaban hasta la ciudad mayor más cercana, en un viaje que a veces debía emprenderse con semanas de anticipación.

Durante los días previos a la alineación de las lunas, desde los puestos de observación de Únthea, Verynt, Larynthea y Colsia, se veían largas filas de jóvenes mujeres escoltadas por soldados, que llegaban a esa cita con el destino. Primero decenas, y algunos años después cientos de jovencitas, llegarían hasta alguno de los Eletug o salones de la pureza, que solo se encontraban en las ciudades mayores.

Las familias ricas que pagaban grandes tributos al consejo atlanat lograban evitar que sus hijas se sometieran al Akramant. La ley se convirtió en el azote de los más pobres.

La noche anterior a la gran alineación, arribaba a cada una de las ciudades uno de los cuatro atlanat. Entonces se hacían sonar los scrílaks, grandes cuernos marciales, anunciando que las puertas estaban por cerrarse y no se abrirían durante todo el día y la noche siguientes.

Cuando llegaba el momento de someterse a la prueba impuesta por Izhen-Nubíh, las mujeres eran llevadas en pequeños grupos al interior de los Eletug. Desnudas, temerosas y expectantes, aguardaban sobre dos sectores de piedra circulares, concéntricos, divididos en doce secciones mediante pequeños surcos o canales. Todas habían tenido oportunidad de asearse cuidadosamente, buscando la aceptación de los dioses al encontrarlas puras y dignas, o su condena irremediable a la muerte en el caso contrario.

Entonces, la cámara se llenaba con el inquietante sonido de las rocas deslizándose una contra otra. El peso de las jóvenes sobre las secciones

circulares accionaba el mecanismo de descenso de tres sólidos bloques de piedra que sellaban por completo el Eletug atrapándolas en su interior.

Con la tenue luz de unas cuantas antorchas, una a una debía ubicarse sobre una pequeña base circular en el centro de la habitación. El peso accionaba un segundo mecanismo que determinaba finalmente su destino. Las antorchas se apagaban con una ráfaga de viento que parecía gemido de muerte y, en esa oscuridad total se escuchaba la caída de un líquido desde el nivel superior que alimentaba los surcos con los que se dividían las piedras circulares.

Luego de un momento de silencio, cuando algunas creían haber adivinado el destino de aquella ubicada sobre el centro del Eletug, todo se iluminaba nuevamente gracias a antorchas de luz mortecina. Si el líquido que llenaba los canales era agua se consideraba que el vientre era apto para perpetuar la raza elegida por los dioses y la afortunada muchacha recibía una marca en el hombro derecho, la marca del atlanat.

Pero, para horror de otras, si el agua que llenaba los canales contenía sangre, señal de impureza, su destino quedaba trágicamente sellado: sería arrojada al vacío desde lo alto de una montaña.

El sangriento ritual fue incluido en las tablas lisénicas como séptima ley, y gobernaría desde entonces a los habitantes del reino: “Aceptarás y cumplirás fielmente el designio del Akramant”.

A pocos años de haber iniciado el reinado de Ethón-Ateles, los atlanat habían convertido la devoción del pueblo hacia el cristal sagrado en temor permanente a un sacrificio humano sin sentido. Los súbditos de

Vuhrán tuvieron que vivir resignados por miedo a que los sacerdotes de Únthea los condenaran por toda la eternidad a las profundidades del Uhrus, un sombrío destino opuesto al Antia, en donde reinarían el hambre y la desesperación eternas.

Soterradamente, los atlanat empezaron a ser vistos como malignos hechiceros, en vez de guardianes del legado de Utal-Lisen. Su hegemonía llegó a afectar el destino de todos en el reino de una manera que nadie pudo haber imaginado. Con los años, el pueblo les pondría el sobrenombre de “Concejo Oscuro de los Cuatro” y su poder sobrepasaría al del mismo atlantur.

Muchos intentarían ocultar y defender a sus hijas y hermanas, pero serían cruelmente castigados: azotados, desprovistos de sus pertenencias e incluso llevados a la lejana isla de Adros para ser encerrados en la prisión de Danir, de donde nadie volvía. El ejército patrullaba el reino aplicando todo el rigor de la séptima ley del Código Lisénico a cualquiera que osara levantarse contra los atlanat. Las rebeliones eran aplacadas de inmediato y aunque Vuhrán se mantenía unido, no volvería a ser el mismo lugar en donde la esperanza llenaba los corazones de hombres y mujeres.

Los años pasaron lentamente para muchos y, poco a poco, se fueron formando dos facciones: una muy numerosa, conformada por los súbditos del atlantur que se resignaron a vivir bajo la ley del Akramant en silencio, y otra más pequeña, que nunca dejó de luchar por librarse de la opresión.

Después de varios años de terror algunos se rebelaron, y desafiando abiertamente al Concejo de los Cuatro iniciaron un largo y peligroso éxodo hacia el Este. Al principio fueron los pobladores de las regiones orientales y centrales del reino quienes partieron buscando un futuro lejos del Akramant.

El recuerdo de los muchos barcos que habían naufragado intentando cruzar las aguas de Ziáhn no desalentaría a una veintena de osados hombres de mar, convirtiéndose en los primeros en aventurarse más allá del archipiélago de Anab. Venciendo el temor arraigado por siglos, navegaron muchos días hacia donde salía Milian cada mañana. Llegaron a las costas de una nueva tierra.

La noticia corrió rápido por todo el continente y hombres y mujeres provenientes de Colsia, Larynthea, Verynt e incluso de Únthea se sumaron al éxodo. Pronto se hizo frecuente encontrar largas caravanas viajando con dirección a las costas orientales del reino. Con la trágica excepción de las condenadas por el Akramant, la quinta ley del Código Lisénico prohibía tomar la vida de cualquier súbdito de Vuhrán, gracias a lo cual los autoexiliados pudieron protegerse durante algún tiempo de la ira de los atlanat.

Luego de más de dos décadas de éxodo masivo, Izhen-Nubíh decidió ponerle fin a la rebelión y envió un ejército para hacer volver o para acabar con la vida de todos aquellos que habían cruzado el mar desafiando su autoridad.

Cuando las fuerzas de Vuhrán desembarcaron en las costas al este de Anab, encontraron una próspera ciudad muy bien organizada. Contaba con cientos de casas y edificios de impresionante arquitectura, considerando el poco tiempo que había transcurrido desde que los emigrantes se establecieran en el nuevo continente.

Los soldados no tardaron en darse cuenta de que la ciudad estaba completamente desierta. Estudiaron detenidamente las huellas encontradas en el terreno circundante y pudieron determinar que cerca de veinte mil hombres, mujeres y niños habían huido, separándose en dos grupos.

El primero había partido, aparentemente, hacía muy pocos días, con dirección al Norte, internándose en una planicie que se extendía hasta perderse en el horizonte. El segundo grupo, menos numeroso, lo había hecho mucho antes, dirigiéndose hacia el sureste.

—¡Perseguiremos a esos miserables hasta el fin del mundo! — exclamó enfurecido el nelibar al mando del ejército invasor. Sus hombres respondieron exaltados, levantando sus espadas.

—¡Señor, no nos detendremos hasta darles alcance y obligarlos a obedecer la ley! —agregó un kientil bajo sus órdenes.

—Antes de partir envía este mensaje a nuestros barcos en la costa.

Inmediatamente se inició la marcha. Alrededor de mil quinientos soldados se internaron en la extensa llanura, siguiendo las huellas de los fugitivos. El nelibar, consciente de que sus perseguidos huían con niños y ancianos, confiaba en que su avance sería lento. Luego de más de dos semanas de una extenuante marcha forzada divisó una larga caravana que acababa de cruzar un angosto río. Estaba conformada por cerca de doce mil hombres, mujeres y niños. Rápidamente se percató de que los más fuertes y jóvenes cerraban la retaguardia, con apenas unos doscientos a caballo.

Viéndose en evidente inferioridad numérica respecto a aquella inmensa multitud, el nelibar prefirió adoptar una estrategia más cautelosa. Se aproximó portando la bandera de paz en sus estandartes, pero, poco antes de llegar al río fue alcanzado por un mensajero a caballo proveniente de la costa. Una fría sonrisa se dibujó en su rostro.

De entre el mar de fugitivos emergió un hombre alto, de cabello gris y aspecto solemne, que proyectaba una gran sabiduría. Aquel hombre era el elquidian, título con el que los primeros habitantes de los territorios al este del mar de Ziáhn llamaron a su líder y guía espiritual, y cuyo

significado más apropiado era el de hombre justo y sabio. El elquidian cruzó las aguas del río y fue al encuentro del nelibar. Este le dio un ultimátum: si desistían de su intento de rebelarse y se sometían, como todos los demás súbditos del reino, al cumplimiento de las leyes impuestas por el Concejo, todos conservarían sus cabezas sobre los hombros. De lo contrario, ni siquiera las vidas de los niños serían perdonadas.

Al ver el grado de determinación con que aquel hombre amenazaba la vida de aquellos a quienes guiaba y protegía, el elquidian solicitó dos días de plazo para tomar una decisión.

—Puedo concederles esa petición. Pero no intenten huir. No sacrifiques a esta gente en vano —se despidió el nelibar con mal disimulada malicia.

El elquidian agradeció la corta tregua y partió sin imaginar que ese tiempo estaba jugando en su contra.

Los soldados acamparon a poco menos de una gurla de la caravana de fugitivos, sobre la margen meridional del río. Durante aquellas dos noches, la mayoría durmió con la esperanza de no tener que matar a quienes consideraban sus hermanos, descendientes al igual que ellos de los primeros hijos de Vuhrán que aparecieron en las costas del mar de Galor, hacía más de cuatrocientos cincuenta años.

La noche anterior al vencimiento del plazo, los fugitivos observaron antorchas provenientes del Oeste que se sumaron a las filas de sus perseguidores. La situación se tornaba aún más complicada.

Poco después del amanecer del día pactado para dar su respuesta, el elquidian marchó a reunirse nuevamente con el enviado de Únthea. Cuando llegó al campamento militar, ni su valor ni su deseo de libertad impidieron que se sobrecogiera ante lo que le mostraron sus ojos. Un

ejército mucho mayor que el que viera hacía tan solo dos días, esperaba en perfecta formación en aquella pradera, dispuesto a entrar en acción a la primera orden de su nelibar.

Los fugitivos habían caído en una trampa. Aquellos inesperados refuerzos habían desembarcado mucho más al norte del lugar donde lo hiciera el primer ejército. Ahora las fuerzas que los amenazaban estaban conformadas por cerca de cuatro mil hombres fuertemente armados, entre los cuales había centenares de arqueros.

El elquidian continuó su camino tratando de recobrar la calma perdida. Cuando llegó a la ribera del río que descendía desde las lejanas montañas, se oyó un potente scrílak, y del campamento principal emergió orgulloso el nelibar, quién, aun sabiendo que la balanza se inclinaba a su favor, se sorprendió al enfrentar la fuerza de espíritu y la determinación del hombre que lideraba a tantos que buscaban su libertad.

—Hemos luchado por años para establecernos en esta nueva tierra exigente y maravillosa a la vez. Con mucho esfuerzo construimos nuestra primera ciudad, Golast, la cual abandonamos por proteger a nuestros niños y a nuestras mujeres. Pero ya no seguiremos huyendo. Mi respuesta no puede ser otra que la negativa a obedecer a los tiranos de Únthea.

—Entonces has escogido la muerte. La sangre de tus niños teñirá estos campos para el atardecer —respondió el nelibar.

Se acercaba el mediodía y, siendo el año 469 de la era de Utal-Lisen, una histórica batalla estaba por empezar.

A las faldas de una colina, no muy lejos de un frondoso bosque que se levantaba en el Oeste, unos seis mil hombres con escasa experiencia en combate se enfrentaron con cuatro mil soldados bien entrenados. La

superioridad numérica estaba del lado de los fugitivos, pero los soldados de Vuhrán estaban mucho mejor armados.

Las esperanzas del elquidian se redujeron dramáticamente a medida que sus hombres fueron cayendo con una rapidez alarmante. Cuando todo parecía indicar que la derrota era inevitable e inminente, los combatientes pudieron ver, hacia el Sur, una enorme caravana que se acercaba rápidamente al campo de batalla. Era el otro grupo que había huido de Golast. Tras haber bordeado una zona boscosa que daba paso a un desierto, aquellos valientes decidieron regresar para luchar al lado de sus hermanos.

Cerca de cuatro mil hombres pobremente armados, pero imbuidos de una gran determinación, llegaron en el momento justo para inclinar la balanza a favor de los rebeldes. Los providenciales refuerzos arremetieron decididamente por un segundo flanco, cargando contra el ejército de Únthea, que aún no terminaba de salir de su asombro por lo inesperado del ataque.

La batalla fue larga y sangrienta, y aunque miles de hombres de ambos bandos perdieron la vida, apenas un puñado de soldados regresaría al continente occidental. La mayoría de los sobrevivientes del ejército invasor se unió a las filas del elquidian. En el fondo de sus corazones deseaban también liberarse de la opresión de los atlanat. Ese día se alcanzó la victoria en una tierra que sería conocida años después como los campos de Istalia.

Tras conocer la noticia de la derrota de su ejército, el atlanat Izhen-Nubíh, verdadero gobernante en Vuhrán, decidió dejar en paz a los autoexiliados. Obligado a sofocar algunas rebeliones en los rincones más alejados del reino y ocupado en mantener el control sobre el atlantur, no tuvo tiempo de organizar una nueva ofensiva sobre los territorios al este del mar de Ziáhn.

Pasaron largos años. La heroica batalla de Istalia se había convertido en un distante recuerdo cuando en Occidente se supo acerca de la creación de una provincia autónoma, que abarcaba principalmente la región occidental y buena parte de la región septentrional de lo que resultó ser una nueva isla continente.

Para entonces los descendientes de los fundadores de la ciudad de Golast se habían establecido por el Sur hasta los confines de la península que dividía el mar de Ziáhn de una nueva masa de agua, a la que llamaron Nosk. Una larga cordillera, que nombraron Eutogia, delimitaba la provincia por el Este y subía hasta donde se levantaba el nudo de Vernal, a ciento cuarenta gurlas de los campos de Istalia. A partir de ese punto comenzaban las montañas Clundes, al norte de las cuales se extendía una gran meseta, Isut, delimitada por otras dos imponentes cordilleras. A medida que se avanzaba hacia el Norte, el terreno se volvía más árido, hasta alcanzar los yermos junto a las costas del distante mar de Hulmia.

En las fértiles tierras centrales de la meseta de Isut se había levantado la ciudad de Utáleris alrededor del año 481. La ciudad se constituyó en la capital del nuevo territorio y su nombre hacía honor al primer atlantur de Vuhrán, evocando épocas ya olvidadas de paz y prosperidad. Había nacido la Provincia de Eryáhn.

A cambio de vivir al margen del Akramant la provincia accedió a pagar un tributo en oro y plata al nuevo atlantur, quien supo recuperar gran parte del poder perdido por su antecesor. Eryáhn aseguró así una libertad que de otro modo se hubiera visto permanentemente amenazada por la supremacía militar de Vuhrán.

Otro importante grupo de colonizadores había continuado con su éxodo rodeando la cordillera de Eutogia por su extremo sur. Dejando la gran península de Ehur, alcanzaron la desembocadura de un caudaloso río

que llamaron Pridón. Junto a su delta fundaron la villa de Thadian, en el año 473. No mucho después se aventurarían aún más lejos, rodeando la extensa bahía de Paledia, para establecerse en sus costas orientales. La ciudad de Caliat se convertiría en la capital de la recién formada Provincia de Aher.

Sus habitantes descubrirían la mayor zona boscosa conocida hasta entonces en ambos continentes. Durante años exploraron los bosques de Laforia, en los que crecían árboles gigantescos, con troncos que necesitaban no menos de doce hombres para ser rodeados y se extendían interminables hasta alcanzar la cordillera Clundes y los campos yermos orientales, a orillas del mar de Hulmia.

Ambas provincias fueron gobernadas desde su formación por los elquidian, considerados por sus pueblos como los destinados a restablecer el derecho de todos sus habitantes al legado de Utal-Lisen.

A diferencia del vecino Vuhrán, en Eryáhn y Aher no se gobernaba mediante el terror, y sus habitantes pudieron desarrollarse y crecer en paz, alcanzando una sorprendente prosperidad al cabo de muy pocas décadas.

Aquellos hombres amaban a los caballos quizás tanto como los jinetes de la planicie de Mulst, pues fue con la ayuda de esas nobles bestias que los primeros colonizadores que se aventuraron al este del mar de Ziáhn, lograron establecerse en los diversos valles, costas, mesetas y montañas de los nuevos territorios.

Alrededor del año 600, las provincias ya contaban con varias decenas de miles de habitantes. El equilibrio político y militar del nuevo mundo parecía estar destinado a cambiar en un futuro no muy lejano.