Las puertas de Federlorian

Alberto L. Morán

Las puertas de Federlorian

Alberto L. Morán

Avant
editorial

Primera edición,septiembre de 2023
©Alberto L. Morán, 2023

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com)

Diseño y Edición:
Avant editorial
Avenida de Londres, 6, Portal 1, Atico A,
28500 Arganda (Madrid)
www.avanteditorial.com
info@avanteditorial.com

ISBN: 978-84-19970-02-2
IBIC: FM
DEPÓSITO LEGAL: M-27534-2023

A mi familia

CAPÍTULO I



ARTHLIC, LA PARTIDA

Su nombre: Arthlic. Su desgracia: estar preso en las mazmorras de Federlorian.Pero no había cometido delito ninguno y se empeñaba en demostrar su inocencia todos los días.

Era la Edad Moderna y eran tiempos difíciles para el clan, habían perdido a su líder en una guerra contra el clan vecino. Arthlic llevaba tantas semanas encerrado que hasta las ratas tenían mejor aspecto que él. Su poblada barba, su cabello sucio y la suciedad incrustada en sus uñas hacían de él un pordiosero. Hombre

solitario que descendía de una familia de mercaderes. El ir de un sitio para el otro hizo que se asentaran definitivamente.

En la celda contigua a la de Arthlic, Lemster hacía como que cantaba. Lemster no tenía mejor aspecto que Arthlic.

—Eh, Arthlic, ¿estás ahí?

—¿Dónde iba a estar, sino?

—¿Todavía piensas en escapar de aquí?

Arthlic con la cara pegada a los óxidados barrotes de la celda comprobó que no viniera nadie.

—Sabes muy bien cómo acabaremos si no hacemos algo.

—Créeme que al igual que tú pienso largarme de aquí, pero desconozco cómo demonios nos vas a sacar de aquí a los dos.

—Eso es lo que precisamente he de idear.

—Por cierto, Arthlic, nunca te lo he preguntado: ¿cómo acabastes aquí?

—Bueno, mi historia tiene dos versiones: la mía y la que ellos se empeñan en creer.

—¿Y cuál he de creer? —rió Lemster.

—Digamos que no pertenezco a ningún clan, vengo del mundo de arriba. Lo único que te podría decir es que soy un desertor y que, al huir, caí al resbalar en un pozo, túnel o llámalo como quieras. Aparecí entonces en medio de esa batalla, cuando los jefes de ambos clanes se batían en duelo. Me acusaron de espía del

bando enemigo, cuando todo lo que estaba haciendo, como ya te he dicho, era huir.

—Entonces… desertor, pero ¿de qué? ¿Por qué estabas desertando?

—Soldado Lemster, eso es lo que era.

—Soldado y desertor.

—Así es, estoy atrapado en este mundo… ¿subterráneo? Sí, es como podría definirlo.

De repente dos rudos guardianes de aspecto salvaje interrumpieron la conversación.

—Espía, desertor o lo que quieras que sea, debes acompañarnos.

—¿A dónde os lo lleváis?

—Tranquilo, Lemster, al fin y al cabo puede que nos sea de utilidad.

Caminaron por un estrecho pasillo lleno de antorchas. A pesar de ser dos robustos guerreros, Arthlic iba encadenado. Cansado por su mala alimentación, Arthlic arrastraba sus sucios pies llenos de heridas, estaba débil, había perdido masa muscular.

Llegaron a una especie de caverna con las paredes decoradas y repletas de antorchas.

Justo en el fondo, había un trono y, en él, una mujer. Tenía parte del cuerpo tatuado, un cabello con rastas y tenía un semblante serio, parecía ser la líder.

—Vamos camina, debes inclinarte hacia ella.

Arthlic se inclinó y permaneció callado frente al trono.

—Está bien, retiradles las cadenas —ordenó—. Arthlic, ese es tu nombre, ¿verdad?

—Así es.

—¿Sabes?, no tienes pinta de espía.

—Vaya, por fin alguien que se da cuenta.

—Mi nombre es Kerespusa, soy la nueva líder del clan, mi marido murió en la batalla, bueno, supongo que ya la conoces, porque es ahí donde te apresaron, ¿no es cierto?

—Así es, pero vuestros hombres se niegan a creerlo.

—Como podrás ver, yo no pienso igual y tengo poder absoluto sobre ellos. Con un simple chasquido de dedos puedo hacer que se arrodillen ante mí.

Detrás de sus tatuajes y rastas, Kerespusa parecía una mujer atractiva.

Arthlic no dejaba de contemplarla mientras la escuchaba.

—Verás, no sé de dónde vienes, es evidente que no perteneces a este mundo. Llevamos mucho tiempo en guerra con nuestro clan vecino. Hubo un tiempo de paz, pero esa paz volatilizó. Puede que nos veas como extraños, pero créeme que somos tan normales como lo puedes ser en tu… bueno, de donde quieras que venga.

—Vengo del mundo exterior, de arriba.

—¿Qué es el mundo exterior? Háblame de él.

—Pues… hay un cielo azul, hay una gran esfera de fuego en ese cielo al que llamamos sol. Hay noches, que es cuando el cielo se vuelve oscuro. Entonces, en lugar de esa esfera de fuego, aparece otra que es blanca y hermosa a la que llamamos luna. Hay lugares verdes, unos más llanos y otros más frondosos inmersos de árboles a los que llamamos bosques. También hay lluvias, nieve… existen el frío y el calor.

—Desconozco casi todo de lo que me hablas, pero parece interesante el lugar de donde vienes. Como verás, nosotros no tenemos luz, nos bastamos solo con la de las antorchas.

—¿Cómo podéis vivir así?

—¿Vivir así? Este es nuestro modo de vida, nuestro mundo, lo que a ti te puede parecer extraño para nosotros es lo normal.Podría decir lo mismo de tu mundo. Pero dejemos eso aparte, tengo algo que ofrecerte, Arthlic.

—¿Algo que ofrecerme?

—Sí, ¿quieres ganarte tu libertad no es así?

—Es lo que más anhelo en estos momentos.

—Bien, me alegra saberlo. He de encomendarte una misión. Veo en ti algo que pueda servirnos de ayuda, tal vez la providencia haya hecho que aparezcas de la nada.

—¿Cuál es esa misión de la que me habláis?

—Aquí en Federlorian habitamos dos clanes: la Horda y los guardianes del inframundo, que somos

nosotros. Antaño éramos solo uno, pero la codicia y la avaricia hicieron que el clan se dividiera en dos. Y durante generaciones no hemos dejado de luchar. Hay niños que han perdido a sus padres, mujeres que han perdido a sus maridos, hombres que han perdido a sus esposas.

—Queréis que me una a vuestro ejército, ¿no es eso?

—No exactamente, aunque no dudo de que sepas luchar. Tu misión consistirá en ir a Odreon. ¿Dónde está Odreon? Para eso se te facilitará un pergamino del que somos portadores, irás acompañado de un guía.

—¿Odreon?

—Sí, Odreon, es nuestra tierra, nuestra cuna, de allí venimos, pero no la conocemos. Nuestros ancestros se asentaron aquí. A partir de entonces, toda su historia ha ido pasando de generación en generación.

—¿Qué buscáis allí?

—Todas tus preguntas tendrán sus respuestas una vez estés listo para partir, pero antes haré mandar que te corten el cabello y os deis un baño. Se te proporcionará vestimienta, calzado y comida en abundancia.

—Partiré con una condición, si está en mi derecho de pedirlo.

—¿Qué condición?

—Que mi compañero de las celdas, Lemster, me acompañe.

—No hay incoveniente por ello.

A Arthlic pareció haberle cambiado la suerte, no estaba en el mundo exterior, pero al menos ya no tendría que soportar las pesadas cadenas en sus pies.

De camino a las celdas, Lemster no reconoció a Arthlic, parecía otro. Rasurado con el cabello cortado, ya no desprendía el olor a rancio.

—¡Arthlic!, ¿qué te han hecho muchacho? Así que detrás de todo ese pelo estabas tú.

—Lemster, estamos de suerte.

—¿Quieres decir que somos libres?

—Bueno, eso será si conseguimos satisfacer a la líder del clan, Kerespusa se hace llamar.

—Lo sé, muchacho, llevo aquí tanto tiempo que hasta mi piel está cogiendo el color de los barrotes.

—Pues no se hable más, veo que a ti también te hace falta un lavado de cara.

Kerespusa reunió a todo el clan, una infinidad de guerreros asistían y se postraban ante ella. Era impresionante el respeto que sentían hacia ella.

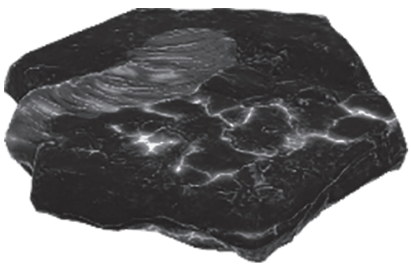
—Mis queridos guerreros, mi querido clan, puede que la providencia y el dios Krill nos haya mandado a este hombre, a Arthlic, para que sea él quien encuentre la tierra de donde venimos, para que sea él quien halle Odreon.

Los guerreros del clan permanecían firmes y serios, nada se escuchaba.

—Acercaos, Arthlic y Lemster. Estoy convencida de que estos hombres no defraudarán al clan.

—Kerespusa dirigió su mirada a Arthlic—. No es que en Odreon haya un tesoro, solo queremos regresar a la tierra de nuestros ancestros. Pero también la codicia el clan enemigo. Nosotros poseemos el único pergamino, mapa, que existe y es el que ha ido pasando de generación a generación, de jefe a jefe. El guerrero que os podrá guiar para evitar al clan enemigo será Dresler, él será vuestro guía. Todo está dispuesto para que partáis, lleváis todo lo necesario para el largo camino.Que el dios Krill os guíe en vuestra odisea.

CAPÍTULO II



CAMINO A ODREON

Dresler iba en cabeza, seguido de Arthlic y Lemster. Mientras caminaban apenas habían articulado palabra. Cada uno llevaba su zurrón con su ración de comida pertinente.

—Casi hubiera preferido haberme quedado en la celda —se quejó Lemster.

—No te quejes, así podrás estirar las piernas —contestó Arthlic sonriendo.

—¿Que no me queje? Ni siquiera sabemos dónde está el dichoso Odreon, casi hubiera preferido…

—¡Silencio! —ordenó el guía.

—Y encima en silencio —murmuró Lemster.

Hicieron una pausa y comieron rápido para no saciarse demasiado los estómagos.

Dresler sacó el mapa y lo miró con detenimiento.

—Está bien, creo que vamos por el camino correcto —dijo mientras terminaba de masticar.

—¿Crees? —preguntó Lemster—. Solo eso: ¿crees?

—Sabes bien lo inmenso que es Federlorian —contestó Dresler malhumorado.

—Perdonadle, solo está estresado por todo lo que le rodea.

—Él debería de estar acostumbrado, ya que perteneció al clan enemigo.

—¿Fuiste uno de ellos? —preguntó Arthlic asombrado. Lemster cambió su expresión.

—Sí, lo fui, al igual que tú fui un desertor o, por lo menos, intenté serlo. Cuando lo hice, me ofrecí al antiguo jefe del clan. Ellos me acogieron pero no como guerrero, sino como prisionero. Querían negociar usándome como cebo y ahí estaba yo, en medio de toda una batalla. Pero no consiguieron tal cosa y volví a las mazmorras, se ve que yo no les importaba mucho. Como verás, Arthlic, yo también tengo mi pequeña historia que contar.

—Es suficiente, debemos proseguir, debemos evitar ciertos pasillos, ya no por el clan enemigo, sino por el aire. Según el mapa, deberíamos llegar aquí en…

—¿Cómo medís el tiempo?, es decir, al no tener sol ni luna, ¿cómo lo hacéis? —le cortó Arthlic.

—Por el aire, hay momentos en que se hace más duro respirar, sobre todo cuando descendemos y eso es lo que precisamente estamos haciendo ahora, descender.

—Durante mi tiempo como prisionero no me había percatado de ello, debe ser que un conducto de aire comunica con los calabozos. Eso quiere decir que, si hasta el momento no hemos sentido nada raro, es por la mañana, ya que por las noches disminuye el nivel de oxígeno.

—Ignoro de lo que me hablas.

Reemprendieron el camino, se adentraron en una galería llena de estalactitas, estalagmitas y columnas que el agua ha ido erosionando a lo largo de los años. Era todo un paisaje que invitaba al disfrute.

Más adelante, llegaron a un lago de agua tan pura y cristalina que daban ganas de arrojarse. En sus proximidades había gusanos que brillaban como luciérnegas, piedras preciosas y una serie de cuevas de piedra caliza, todo un territorio habitado por la naturaleza.

—En toda mi vida había visto algo tan hermoso como esto.

—Como podrás ver, aquí en nuestro mundo subterráneo, como tú lo llamas, hay cosas que escapan de la realidad —añadió Lemster.

—Llenad las botas de agua, os harán falta para saciar la sed, me temo que más hacia delante no disfrutaremos lo mismo.

—Yo opto por pasar aquí unas horas —propuso Arthlic.

El guía quiso oponerse cuando de repente cambió su actitud.

—Está bien, hagámoslo, pues.

Dejaron sus antorchas clavadas en la tierra para evitar que se apagaran y el sueño les venció.

El sonido del constante goteo del agua hizo que despertaran rato después.

Se pusieron de nuevo en marcha rumbo a Odreon.

—Desertor, ¿sabes luchar?

—No es necesario que me llaméis desertor, Arthlic es mi nombre y sí, he sido soldado.

—Es bueno saberlo, por si tenemos un encontronazo con algunos del clan enemigo.

—¿Acaso no hay otro atajo para evitar a los del clan la Horda?

—Lo hay, pero es una senda con muchos peligros —fue Lemster quien habló.

—Efectivamente, podemos correr el riesgo de encontrarnos con grietas en el suelo que tal vez se abrirían y desencadenaría fuego y lava a muy altas temperaturas.

Siguieron caminando y llegaron a una especie de bosque donde abundaban árboles frondosos y tupidos.

—¿Cómo es posible que haya árboles en un mundo donde no existe el sol?

De repente, algo se movió entre la maleza, Arthlic dio un respingo.

—Pavílidos —dijo Lemster—. Son animales que frecuentan estas zonas, muy jugosos a la hora de comerlos, pero difíciles de cazar puesto que reúnen una peculiaridad: son rápidos. Así que no se cazan, se atrapan mediante trampas.

—Y supongo que será el animal más grande que habite aquí.

—En efecto, Arthlic, pero es la hembra la que alcanza mayor tamaño. Tú no metas con ellos y ellos te ignorarán, ya que son herbívoros.

—¿Es que en tu mundo no existen?

—En mi mundo hay una inmensidad de animales, pero ninguno que se asemeje a este. Es algo así como una fusión entre una gacela y un león.

—Debemos reemplazar las antorchas. Nos haremos de una buena provisión de ramas y pequeños troncos. Sin antorchas apenas hay luz y, sin luz, no hay camino.Tampoco estaría mal fabricar algunas lanzas.

Dresler hizo un fuego donde puso un cuenco con abundantes hojas rojas y las hizo hervir.

—¿Qué se supone que es? —preguntó Arthlic.

—Una vez hayas sacado su jugo, su esencia, la bebemos para respirar mejor, no sé si se habéis percatado, pero desde que partimos no hemos dejado de descender. Lo positivo de todo es que según el mapa vamos por el camino correcto.

Dejaron atrás el bosque y se adentraron en una parte donde las rocas eran rojizas y puntiagudas.

—Fijaos que rocas más extrañas, debe ser que el agua se filtra por alguna fisura y cae por gravedad y le da esa curiosa forma.

En esos momentos estaban bordeando territorio enemigo. Justo al salir de la galería de rocas rojizas, escucharon unos lamentos de mujer.

—¡Las voces proceden de allí! —exclamó Arthlic.

—Debemos proseguir, olvida a la mujer.

—Solo un vistazo, Dresler, puede que esté en peligro —le rogó Arthlic.

—De acuerdo, vayamos a ver.

Se acercaron al lugar de donde procedían los gritos y, tras unas rocas, pudieron contemplar a un grupo de guerreros y a una sacerdotisa en una especie de ritual. La mujer de los gritos resultó ser una joven, estaba postrada y atada a un camastro de piedra.

—¡Para alimentar a los dioses ofrecemos a esta joven! ¡Gracias a su cuerpo nos ganaremos el favor del dios Krill! —gritó la sacerdotisa con las manos levantadas hacia arriba.