

**LOS GUERREROS
DE LA MARCA**

Alfredo García Agea

**LOS GUERREROS
DE LA MARCA**

**PRIMERA PARTE
EL MENSAJE REAL**

ESDR  **JULA**
EDICIONES

{COLECCIÓN **METEÓRICA**}

Primera edición, mayo 2021

© Alfredo García Agea, 2021

© Esdrújula Ediciones, 2021

ESDRÚJULA EDICIONES

Calle Las Flores 4, 18004 Granada

www.esdrujula.es

info@esdrujula.es

Edición a cargo de

Mariana Lozano Ortiz

Diseño y maquetación: Sabela Valín

Fotografía de solapa: José Ruiz

Impresión: Gami

«Reservados todos los derechos. De conformidad con lo dispuesto en el Código Penal vigente del Estado Español, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes reprodujeren o plagiaran, en todo o en parte, una obra literaria, artística, o científica, fijada en cualquier tipo de soporte sin la preceptiva autorización.»

Depósito legal : GR 616-2021

ISBN: 978-84-122931-8-0

Impreso en España · Printed in Spain

Donde hay una ilusión, hay un camino.

PROVERBIO SUAJILI

A mamá y a «el jefe».

El Mensaje Real

**MAR
PRINAICO**



PRÓLOGO

Silencio. Eso se respiraba en la ciudad. Quizás porque la noche estaba más cerrada que de costumbre o porque una extraña niebla flotaba en las calles de Loda. De una manera o de otra, no cabía duda de que no era el momento de deambular por sus elegantes calzadas empedradas. Además, el puerto empujaba una brisa gélida procedente de mar adentro que hacía que hasta los gatos callejeros buscaran desesperadamente cobijo en cualquier recoveco. No había nadie. Sin embargo, una luz aún latía con fuerza al final de un callejón. Una fría taberna amamantaba a las últimas almas que se resistían a volver a casa. Al final de la estancia, una tímida llama recogida en una chimenea apenas calentaba a cuatro borrachos que guardaban silencio mientras se asían con fuerza a sus capas en busca de calor. En las paredes, unas cuantas antorchas sacaban sus lenguas de fuego. El tabernero, entre bostezos, limpiaba la barra con la esperanza de ver marchar pronto a sus clientes.

Entre trago y trago, los ocupantes de la deprimente escena pudieron observar cómo la puerta se abrió con pereza y un crujido bastante molesto para dejar entrar a una figura que,

tras quitarse la capucha, mostró ser un anciano desaliñado y muerto de frío. Los ojos del tabernero se voltearon al advertir más trabajo esa noche. No obstante, sirvió con premura la pinta de cerveza que el nuevo cliente solicitó. Éste, tras agarrar la jarra por el asa, se aproximó lentamente hacia el área iluminada por la chimenea en busca de calor.

—Buenas noches, caballeros —saludó sin mucho afán mientras se sentaba en la única banquetilla libre.

La respuesta se limitó a dos movimientos de cabeza desinteresados y al rugido de un obrero anegado en alcohol que apenas podía abrir los ojos. No obstante, el cuarto hombre alzó la vista y, tras visualizar al recién llegado, quedó un tanto sorprendido.

—Yo te conozco —habló con voz tenue y ronca—. Eres Marlo, el cuentacuentos.

Tal afirmación hizo que el resto de acompañantes alzaran las cabezas para confirmarlo. El anciano sonrió y dio un trago a su ya medio vacía pinta. Tras comprobar que las miradas se posaban en él, se dignó a contestar.

—Sí, así es. O, al menos, lo era hace muchos años.

—Te condenaron a trabajos forzosos después de tu último espectáculo —añadió otro de los borrachos que, de repente, parecía haber despertado—. Tu cuento desafió a la mismísima familia real.

No hubo respuesta, simplemente una mirada de aquel cuentacuentos al débil fuego. Súbitamente, miles de recuerdos habían invadido su mente. Si bien era cierto que su última historia atentó contra el prestigio de la realeza, Marlo siempre había sido respetado y amado por todos en Loda. Miles de niños y adultos habían disfrutado con sus leyendas y cuentos en las alegres calles de aquella ciudad costera.

—Eso fue hace más de cinco años. Mi condena está cumplida —miró a sus escasos espectadores y vació el resto de la jarra de un trago.

—Te convidaré a otra pinta si nos deleitas con uno de tus cuentos —se aventuró a proponer el más joven con una amplia sonrisa, casi de ilusión.

El anciano sonrió y, por primera vez en mucho tiempo, volvió a sentirse valorado. No fue de extrañar, por lo tanto, que su cabeza asintiera automáticamente, provocando que los clientes del bar arrimaran acto seguido sus banquetas. Se hizo el silencio. Incluso el tabernero apoyó sus codos sobre la barra para escuchar con atención la historia. Por fin aquella taberna presentaba algo interesante. Marlo se aclaró la garganta y, tras un crujido de las llamas, empezó a narrar una leyenda:

—Hace más de mil años, tres grandes reinos gobernaban nuestras tierras. Una paz relativa dominaba los cuatro puntos cardinales y la gente era, por lo general, feliz. Sin duda alguna, el más poderoso de estos reinos era Céleror. Su rey, Arcos el noble, regía al pueblo con justicia y magnanimidad. Por este motivo, sus vasallos lo amaban y respetaban. Pero nadie sentía más devoción por el monarca que su mejor amigo, el general Goroth. Era este hombre un habilidoso espadachín de extraordinario valor, que había propiciado al reino de Céleror innumerables victorias en lejanísimas tierras. Tanto lo amaba el rey que no se avergonzaba de llamarlo «hermano» en las ceremonias públicas. Pero... como todas las amistades, esta también tuvo su prueba de fuego —Marlo hizo una breve pausa para dar un trago a la nueva pinta que le acababan de servir. Los oyentes permanecían inmóviles, deseando que la

historia se reanudara—. ¿Por dónde iba?... Ah, sí. La prueba de fuego. Pues bien, un buen día, llegó al reino una enorme comitiva que atravesó las calles hasta plantarse en el palacio. Ante los miles de ojos de los curiosos ciudadanos, una joven de belleza inigualable (según la leyenda, una estrella hecha mujer) se aproximó de la mano de su padre, el monarca del reino vecino, a Arcos el noble. Era su prometida tras un pacto sellado entre ambos reyes en pos de la paz.

»Nadie en aquel lugar quedó indiferente ante la bellísima princesa, llamada Zhara. Ni siquiera el general Goroth, cuyo corazón abandonó su pecho para vivir suspirando por su futura reina. Tras la boda, el mejor amigo del rey se resignó a verlos felices paseando por los floridos jardines de palacio. Sin embargo, su deseo se acrecentaba cada noche. Ninguna de las numerosas mujeres que lo pretendían saciaba su pasión, su lujuria, su locura por aquella joven que un día llegó a Céleror y se instaló en su mente.

»Como era de esperar, la infernal batalla entre su amor por la reina y su amistad con el rey lo volvió totalmente loco. Y fue entonces, una noche de niebla y silencio como esta, tras vaciar en su estómago una botella de ron, cuando se dirigió a la alcoba real, sabedor de la ausencia de Arcos el noble. Después de contemplar a su amada dormida durante lo que pareció una eternidad, permitió que un demonio lo poseyera y condujera su cuerpo hasta el de la reina. Sin pasión, sin escuchar sus llantos y lamentos, sin sentir sus forcejeos y su mirada de incredulidad, la hizo suya repetidamente —un silencio sepulcral se apoderó de la taberna. Marlo disfrutaba al ver los expectantes rostros de sus acompañantes. Había extrañado aquella sensación, así que se permitió el lujo de

hacerlos esperar unos segundos mientras se acomodaba en la banqueta y se reajustaba su capa. Luego, continuó: Goroth no se resistió a la justicia. Su alma estaba rota y no esperaba misericordia. Pero tal era la bondad y el amor de Arcos por él, que a pesar de su intenso dolor y pesar, le perdonó la vida. El general fue desterrado al mismísimo desierto del Corato, muy al sur del Céleror, de donde nadie jamás había vuelto con vida. Fue desde la más alta torre del palacio donde el rey vio marchar al mejor amigo que había tenido. En el reino se prohibió mencionar el nombre del traidor. Y así, con el tiempo, el olvido se adueñó de su alma.

»Por otra parte, Goroth deambulaba por el infierno desértico donde había sido castigado. Todo lo que alcanzaba la vista eran dunas y más dunas. El sol quemaba su piel y rajaba sus labios. Sin rumbo, sin destino, sin agua ni comida, el general empezó a entender que aquel era infinitamente peor castigo que la muerte y que, por lo tanto, el rey Arcos el noble le había fijado la peor condena disfrazada de misericordia. Minuto a minuto, jornada a jornada, el odio invadió su corazón.

»Al quinto día, sus ojos estaban prácticamente cegados, su piel en carne viva y sus pies ulcerados. Gateando y respirando con dificultad, se aproximó a una duna de extraña configuración. Aunque al principio creía firmemente que era un espejismo, advirtió al llegar, para su sorpresa, que en aquella duna había una pequeña abertura hacia lo que parecía una cueva subterránea. Sin pensarlo dos veces, se dejó caer por aquel agujero, donde quedó inconsciente y al borde la muerte.

—¿Estaba muerto? —quiso saber uno de los clientes con nerviosismo.

—¡Cállate, Reol! Déjale que siga —le dijo abruptamente su vecino de banqueta.

—No, Reol. No estaba muerto —continuó con dulzura el cuentacuentos—, pues en aquella cueva habitaba una magia tan poderosa como oscura. Era el hogar de la bruja Exia, buscada por todos los confines del continente y dada por muerta largo tiempo atrás. Se decía que podía matar con tan solo susurrar al oído. Y fue con ella con quien se topó nuestro general. Con ungüentos y pociones, Goroath se recuperó. Tras conocer a su salvadora, entendió que tenían algo muy importante en común y que, probablemente, era la única razón por la que él aún tenía vida: odiaban al rey Arcos el noble. Al ver el ansia de venganza del general, la bruja le propuso un trato: él le entregaría su alma, y ella a cambio le daría el poder más oscuro y maligno jamás concebido para crear un ejército de crueldad. Desde ese momento, Goroath tendría la habilidad de someter a cualquier soldado grabando una marca negra en su piel. Dicha marca se asimilaba al contorno de una llama oscura. A su vez, los seres más amados de dicho soldado recibirían la misma marca, siendo esta blanca en su lugar. Si la víctima con la marca negra desobedecía en cualquier momento las órdenes de su general, una de las personas marcadas con la llama blanca moriría con terrible dolor. Cuánta crueldad había en aquel poder que engendraba maldad a partir del amor.

»Abandonó el desierto y, aldea tras aldea, Goroath fue hechizando a los guerreros más fuertes que, para proteger a sus amados, se sometieron estricta e incondicionalmente al mando del general. No había piedad. Como un vaso de vino que se derrama, el lóbrego ejército se extendió por las tierras de los tres reinos. Arrasando todo a su paso, y agrandándose

en cada comarca, recibieron el nombre de «Los guerreros de la marca».

»Con el paso de los meses, Goroth advirtió que el alma de sus soldados iba paulatinamente cediendo ante la magia negra que se había incrustado en sus cuerpos. Esto les iba concediendo una fuerza extraordinaria, proporcionándoles ventaja sobre cualquier adversario. Sus cuerpos se ensanchaban y potenciaban y sus ojos se oscurecían. Sin embargo, nada fue tan cruel como la pérdida de todos sus recuerdos. Ya no eran más que miles de fieros guerreros sin criterio, sin recuerdos y sin temor, conformando las filas del poderoso Goroth, que no tardó mucho en fijar su objetivo en Céleror.

»La conquista del gran reino no fue difícil, a pesar de la gran resistencia que su ejército presentó. Los guerreros de la marca eran físicamente superiores y la magia los hacía imbatibles. Tan solo dos días de batalla y Goroth atravesó las murallas. Su ira condujo su cuerpo hasta los aposentos reales y, ante los ojos desesperados del rey Arcos, el general forzó a Zhara. Justo después, los aniquiló a ambos, liberando el mayor odio jamás existido en un grito ensordecedor. El reino cayó bajo el yugo de la oscuridad. Poco después, los dos reinos restantes fueron invadidos y sus soldados agregados a las filas de los guerreros de la marca.

»Así pasaron los años, los lustros y las décadas. Hay quien dice que la felicidad y la luz se apagaron en el mundo como una hoguera sin madera, pues la oscuridad del reinado de Goroth las había anegado. Gobernaba sin piedad y destrozaba aquello que pisaba. Donde un día hubo un corazón que amaba, ahora no había más que tinieblas y odio.

»Pero, amigos, algo extraordinario sucedió en el desconocimiento del temido nuevo rey. Un campesino llamado Arthis, primogénito de uno de los guerreros de la marca, advirtió que los portadores de las marcas blancas también habían desarrollado ciertas habilidades excepcionales: velocidad, fuerza, potencia, etc. Con valor y entre sombras, consiguió reunir al mayor número posible de descendientes del ejército tenebroso. Todos ellos habían sufrido el despotismo y crueldad del monarca y estaban dispuestos a lo que fuera por destronarlo. Los unió a una gran cantidad de jóvenes rebeldes, desterrados y proscritos y, en el mismísimo reino de Céleror, plantaron cara al potente ejército de Goroth. Tras tres primaveras de sangrientos enfrentamientos, rebeliones, dolor e ira, los guerreros de la marca blanca, apodados «La Aurora de la Esperanza», hicieron uso de sus habilidades extraordinarias y vencieron a la oscuridad. La luz brillaba de nuevo.

»Por decisión de los vencedores, los supervivientes del bando caído no fueron ejecutados. Aunque su alma ya estaba ausente y la magia negra ocupaba sus sentidos, seguían siendo sus familiares. Por lo tanto, el general Goroth y los guerreros de la marca restantes fueron enviados desde el puerto de nuestra querida ciudad, Loada, a la lejana isla de Poz, donde se elevó una descomunal muralla para rodearla. Nada ni nadie podría jamás entrar o salir de aquellas inexpugnables defensas.

»Tras la victoria, se fundaron los grandes reinos del mundo moderno: Céleror (que se mantuvo en honor a Arcos el noble), Ízgar (el reino más central), Sáfira (al oeste), Físla (al sureste) y Nuheren (al sur). Y así, finalmente se expulsó la oscuridad de este mundo. Aunque, según la leyenda...»

De repente, la puerta de la taberna se abrió de par en par, dejando entrar una fuerte corriente que apagó la pequeña llama de la chimenea y las antorchas que colgaban de la pared. Marlo guardó silencio, atónito ante tal suceso. Poco a poco, la niebla que surcaba las calles empezó a entrar en el local, adueñándose de todo el espacio. Todos los allí presentes miraban con curiosidad hacia la entrada.

El silencio se quebró cuando, de lejos, empezaron a escucharse unos potentes pasos. Se aproximaban a la taberna sin prisa pero con firmeza. Finalmente, se plantaron en la puerta, descubriendo a tres grandes hombres con pesadas armaduras bajo capas negras. Los clientes se rejuntaron, atemorizados ante tan tétricas figuras. El que parecía el líder, con su cara semicubierta por la capucha, avanzó con diligencia hacia la barra y, antes de que el tabernero pudiera anunciarle que ya iba a cerrar, lo degolló con un impresionante mandoble de su espada. En ese momento, se dirigió a la ahora apagada chimenea y, uno por uno, fue atravesando los cuerpos de los presentes hasta que solo quedó Marlo el cuentacuentos. Allí, entre la niebla, la oscuridad y el temor, el enorme asesino agarró al anciano por el cuello y, con una voz tan grave como horripilante, le dijo:

—Termina la historia.

Marlo, sin dar crédito a sus oídos y con dificultades para respirar por la manaza que rodeaba su cuello, hizo lo que aquel guerrero le ordenó:

—Los guerreros de la marca encontrarán la manera de escapar de Poz y volverán a sembrar la oscuridad en el mundo.

Tras sentenciar, la espada empapada de sangre atravesó su cuerpo, provocándole una muerte inmediata. Ahora, el silencio era absoluto en aquella taberna de Loada.

CAPÍTULO I

Aún no era de día en el bosque de Eternia, pero algunos pájaros madrugadores ya cantaban en las ramas de los árboles milenarios. Con elegancia y dulzura, parecían estar dando la bienvenida a la nueva aurora. Los arbustos, protegiendo con belleza las partes inferiores de los troncos, derretían de sus ramas la fría escarcha acumulada durante la noche. Si bien aún no era invierno, quedaba poco para que la gélida estación llegara, y ya empezaba a notarse en las frías horas nocturnas. Al oeste del bosque se alzaban las imponentes Montañas del Portal. Se trataba de la cordillera más alta existente y sus cumbres nevadas durante todo el año, junto con el hecho de que se divisaban a cientos de kilómetros, reafirmaban su condición de techo del mundo. Por si fuera poco, este sistema montañoso atravesaba la parte oeste del continente de norte a sur, lo que provocaba que los viajeros tuvieran que rodearlo por mar cuando su destino era el reino occidental de Sáfira. Era sin duda un espectáculo que muchos atribuían a los dioses.

El sol ya bañaba las primeras cumbres cuando la puerta de una cabaña en el bosque de Eternia se abrió. Situada

en un claro junto a un arroyo, la morada presentaba una estructura de madera bastante simple: dos dormitorios y un espacio central donde cocinar y comer alrededor de un cálido hogar. En la parte exterior se apreciaba una letrina y un pequeño establo que cobijaba a un burro y dos cabras. Toda ella se alzaba sobre hierba fresca conjugada con miles de margaritas, diseñando así un paisaje idílico.

Élir cerró la puerta tras salir con sumo cuidado para evitar hacer ruido. Respiró profundamente la fresca brisa del nuevo día y, tras unos segundos en calma, se dirigió al arroyo que fluía a escasos metros con tranquilidad, como despertando aún a su cuerpo. Lavó su cara con abundante agua y, tras sacudirse del pelo unas frías gotas, se puso en pie. Cogió su vara de madera de roble, que parecía fuerte como el propio árbol, y emprendió una marcha adentrándose en el bosque.

Élir era un chico que ya había visto veinte primaveras. Su cuerpo era el de un hombre fuerte y atlético, de una altura normal. Sobre sus hombros reposaba una melena castaña que, con alguna que otra trenza pequeña, enmarcaba una faz de rasgos muy atractivos, entre los que se encontraban una nariz afilada, labios finos y unos penetrantes ojos verdes. Su mirada transmitía seguridad aunque, de algún modo, tristeza. Nadie lo recordaría por ser precisamente hablador, ni tampoco gracioso. Quizás el hecho de vivir aislado del mundo en una cabaña tan solo con su hermana había forjado en él un carácter seco y preventivo. De una manera o de otra, estaba claro que Élir era de esas personas que piensan antes de hablar y que no entregan su confianza así como así.

Avanzaba entre los árboles de Eternia sin vacilar, dejando que sus años de experiencia le guiaran por tan

espeso camino. Conocía cada rincón del viejo bosque como nadie. Frecuentemente, se adentraba en las sombras verdes para recoger frutos, cazar, cortar leña o, simplemente, para pasear. No obstante, esta vez tenía una intención totalmente distinta. Algo le inquietaba y hacía moverse presto hacia algún lugar, bosque adentro. La vegetación iba perdiendo su espesor conforme progresaba hacia el oeste pues, aunque paulatinamente, también iba ganando altura al aproximarse a las Montañas del Portal. Sin embargo, el bosque aún era tan tupido como para apenas permitir pasar la luz del sol.

Se detuvo. Una sensación familiar le sobrecogió. No estaba solo. Sin perder el apoyo de su vara, se agachó y cerró los ojos. Sin visión, su oído se agudizó. Alguien que llevaba siguiéndole desde hacía un rato se aproximaba a él silenciosamente. Crujían las hojas secas del otoño bajo cada paso del extraño. Estaba a la derecha y, por el ruido de sus pisadas, era ligero. Esto probablemente significara que también era rápido, por lo que Élir debía estar preparado. Esperó con paciencia a que estuviera más cerca. Finalmente, pudo escuchar su respiración. Era acelerada: su seguidor estaba nervioso. Sin más demora, el chico se levantó velozmente y, con un grito seco, giró su cuerpo hacia la derecha apuntando con la vara a su enemigo. Lo que vio no era en absoluto lo que esperaba. Se trataba de un lobo gris de afilados colmillos que salivaba a dos metros de él.

Ambos se miraron fijamente durante unos eternos segundos. Las manos de Élir sudaban mientras empuñaba su arma. El lobo no se movió un palmo, pero continuaba observándolo con ojos amenazadores. Estaba claro: en cualquier

momento podía abalanzarse sobre él. Unos agonizantes minutos pasaron hasta que el chico finalmente perdió la paciencia:

—¡No tengo todo el día! ¡Vamos!

Increíblemente, ante tal exclamación, el lobo cerró la boca, escondiendo sus mortíferas fauces. Ladeó la cabeza y lo miró con perplejidad. Élir no podía creerlo. La fiera se aproximó hacia él y restregó su lomo cariñosamente por la rodilla del humano. Acto seguido, se marchó entre la frondosidad. El muchacho, estupefacto, respiró expulsando un aire mezcla de alivio y aguda confusión. ¿Qué acababa de suceder? Sin embargo, decidió culpar al azar de tal suceso. Poco después, reanudó su marcha.

Un par de horas más tarde, la humedad del bosque azotaba con brusquedad al andante que caminaba en sus entrañas. Sus ropajes estaban empapados en sudor y esto, combinado con el frío, le causaba una sensación agobiante. Por suerte, no tuvo que avanzar mucho más hasta llegar a su destino.

Finalmente encontró el peñón que buscaba. No era más que un pequeño cerro cabalgado por fuertes árboles en cuya base había una abertura similar a una cueva. Élir tuvo que agacharse para pasar por ella y adentrarse en una galería oscura y estrecha. Tras varios metros a tientas, se topó con una pared rocosa. Parecía saber lo que hacía al buscar con su mano izquierda una especie de agujero. Cuando lo halló, introdujo su brazo y tiró de una pequeña palanca. La pared entera se deslizó lentamente hacia la derecha, dejando ver una entrada hacia un espacio que de nuevo presentaba luz del día.

Se trataba ni más ni menos del interior del peñón, totalmente hueco. Por la parte superior, tres grandes tragaluces naturales invitaban al sol a entrar. La luz mostraba un

gran espacio cubierto por hierba y musgo donde había una cabaña de piedra. Junto a ella yacía un pequeño manantial de agua totalmente turquesa del que emanaba un pequeño riachuelo. El ambiente no estaba cargado (como cabría esperarse) gracias a varios respiraderos naturales dispuestos a lo largo de la guarida. Probablemente, también servirían de aliviadero en los días de grandes lluvias. Parecía un paraíso oculto bajo la roca. Tan bien lo conocía Élir que no dudó en desnudarse y aproximarse al manantial para zambullirse en busca de frescor. Sin duda alguna, no había mejor relajación tras dos largas horas de caminata.

El recién llegado cerró los ojos y permitió que el agua del manantial reparara su cansancio. Su ser entró en un estado de sopor que le produjo una amplia satisfacción. Conocía aquel lugar desde hacía años y nunca dejaba de sorprenderle cuán reparadora podía llegar a ser aquella piscina natural. Arriba, sobre los tragaluces, pájaros silbaban y abajo, justo detrás de su cabeza, el riachuelo parecía susurrarle historias de antaño. Quedó inevitablemente dormido.

—Buenos días, Élir. Empiezo a pensar que tus visitas se orientan al manantial y no a tu viejo mentor.

Élir abrió los ojos, sobresaltado, para encontrarse a un anciano sentado en un pequeño banco de madera junto al agua. Aunque su aspecto era débil, su túnica marrón vestía un cuerpo que con certeza había sido fuerte y grande años atrás. Su gran barba blanca contrastaba con una calva que reflejaba la luz entrante. Sus ojos parecían cansados y el color marrón de sus pupilas presentaba tonos grisáceos. Miró con una amplia sonrisa al bañista y luego añadió:

—Ni siquiera has pasado por la cabaña para saludarme.