

LA ESPADA DE LOS SERAFINES

Las Eras vienen y van sobre la castigada de tierra de Klaskan en un prodigioso y turbulento torbellino de posibilidades y certezas permitiendo la aparición de increíbles criaturas, legendarios héroes, extraordinarias hazañas, épicas batallas y poderosos artefactos mágicos.

Es este continuo cambio de Eras con las transformaciones que tienen lugar en cada una de ellas las que hacen de Klaskan lo que es, un mundo donde todo es posible, aunque en cada cambio muchas de ellas se pierden o se traslocan pasando las hazañas de ser trovas cantadas por juglares y bardos en cada confín del mundo conocido a meras leyendas que con fortuna sobreviven al cambio de Era.

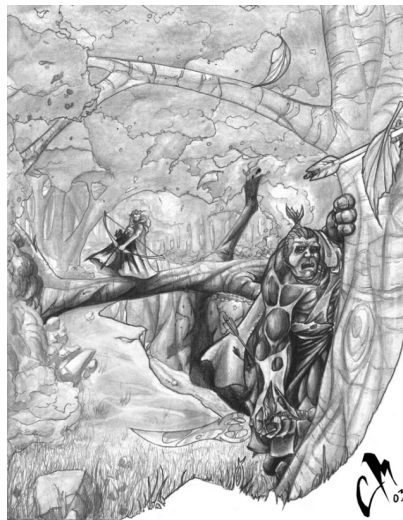
Son pocas las que sobreviven intactas hasta nuestros días y menos aún las que perviven en el recuerdo de las gentes siendo necesario el hallazgo fortuito de un viejo legajo para poder revivir las hazañas del pasado. Estos descubrimientos son como diamantes, mas valiosos incluso que estos pues nos permiten recordar todo lo que las razas de Klaskan, han sido, son y serán.

Una de estas hazañas tuvo lugar en los albores de la Tercera Edad, en los legendarios bosques de Sindaria, de donde se dice provienen unas de las criaturas mas bellas que pueblan Klaskan, los arcones.

Cuentan las leyendas que por ese tiempo arcones y elfos vigilaban un templo donde moraba el espíritu de un malvado hechicero, confinado por una poderosa magia hasta el final de los tiempos. Dicho templo, conocidos por alguno como el Templo de la Sangre, era un poderoso foco maligno que atraía hasta sus cercanías a toda clase de malvadas criaturas, sedientas de poder. Si se hace caso a la tradición del pueblo elfo y arcón, no hubo siquiera un día donde alguna criatura intentará algún tipo de complot para llegar al templo y liberar a la criatura allí retenida.

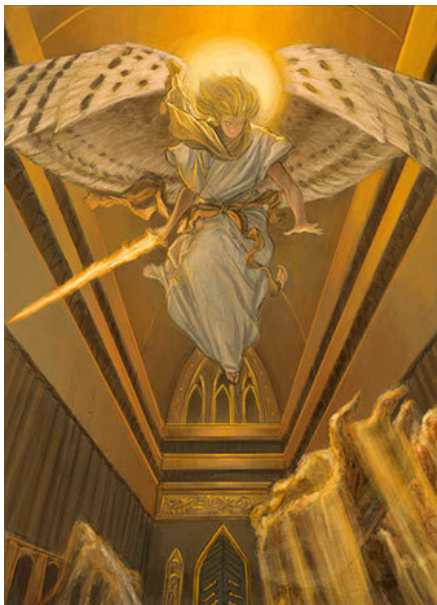
La vigilancia externa del templo, la de los bosques que lo rodeaban, estaba a cargo de los elfos. Sigilosos y bellas criaturas que se fundían con las plantas y los árboles, capaces de llamar a los espíritus de la naturaleza en su ayuda. Dríadas, ents, faunos y otros seres del bosque no dudaban siquiera un momento en acudir en su ayuda, y gracias a su prodigiosa habilidad con el arco y la emboscada, fueron muy pocos los que llegaron a las cercanías del templo.

Estos pocos eran los mas taimados y poderosos, pero si poderosos eran los peligrosos también lo eran los guardianes que les hacían frente, los arcones, y mas concretamente, el grupo conocido como los Serafines. Estos elegidos de entre "el pueblo de las nubes", como los arcones gustan de llamarse entre sí, sobresalían entre sus congéneres en habilidad física, tal es así que si hacemos caso a algunos escritos de la época (catalogados como pura fantasía por algunos eruditos modernos) eran capaces de disparar varias flechas a un mismo blanco en un breve lapso de tiempo mientras este se movía a gran velocidad, o romper una férrea muralla de escudos armados tan sólo con una lanza, o de lanzar a mas de 50 pies de distancia al enemigo tras asestarle un golpe mortal.



Pero la mera fuerza física no sería suficiente para enfrentarse con aquellos capaces de sobrepasar el cinturón verde de defensa que rodeaba la tumba, generalmente a través de

artimañas o magia y muy pocas veces con la habilidad en las armas. Es por ello que de entre estos Serafines, sólo los imbuidos de manera natural con el poder de la magia arcana podían ascender de rango, sirviendo en los anillos interiores de la tumba ya que allí el combate no se decidiría sólo con el poder del filo de una espada. Su natural habilidad mágica y su pericia y destreza física se combinaban en un estilo de lucha mortal donde las espadas que portaban eran las conductoras por donde se canalizaba su poder.



A medida que el Serafín combatía, la espada iba impregnándose lentamente de las energías mágicas que fluían a través de ella. Cuando un Serafín moría, su espada era legada a otro, y así sucesivamente, adquiriendo poco a poco, mas y mas poder hasta constituir por sí sola una poderosa arma contra el Mal, llegando a ser algunas de ellas un venerado objeto de culto por algunos arcones.

Lamentablemente, todo tiene su fin, y en los ciclos anteriores al cambio de Era, las energías mágicas que preparaban el suceso, provocaron el malfuncionamiento de algunos de los hechizos protectores que mantenían a raya al malvado hechicero allí retenido, y este pudo ejercer su influencia corruptora sobre sus guardianes. Tal es así que promovió los mas bajos instintos de algunos de estos Serafines: odio, envidia, deseo, lujuria... hasta convertirlos en meros peones con los que intentó su liberación.

El día de las Mil Lágrimas. Ese es el nombre que recibió. Ese día una cohorte de Serafines al mando de Arieussa, ahijada y protegida del Comandante de la Legión de Serafines, Romur, y portadora de Hojablanca, una de las mas antiguas y poderosas espadas, se alzó contra sus superiores de manera ruin y traicionera, aprovechando que estaba de guardia en el templo mientras el resto descansaba, aprovechando así para degollarlos en sus lechos. Afortunadamente para todos, el destino quiso que un joven Serafín, Ligorlas, despertara en medio de la masacre y pusiera sobre aviso a los jóvenes reclutas de los anillos exteriores

El combate fue largo, ya que aunque Ligorlas y sus compañeros eran muy superiores en número a los seguidores de Arieussa, estos eran mas veteranos y contaban con poderosas armas mágicas, equilibrando la balanza. Durante el combate Arieussa y su círculo interno se deslizó en la cámara interior de la tumba, donde descansaba el marchito cuerpo del hechicero, desgastado por el tiempo y comenzó un ritual para liberar su espíritu y que así pudiera morar en el cuerpo de un elegido, en el de la propia Arieussa, la cual aprovechó la confianza que habían vertido en ella sus compañeros para matarlos por la espalda durante el ritual y así liberar al retenido que pasó a morar en su cuerpo.

Con el poder del hechicero dentro de ella, Arieussa pretendía devastar el mundo conocido hasta que se le rindiera total clemencia y sumisión. Pero el Mal no podía prevalecer y Ligorlas no podía permitir que la abominación escapara del Templo. Ayudado por una compañía de bravos guerreros le hizo frente, aunque con poco éxito, hasta que sólo quedo él. Apremiado por la necesidad, Ligorlas recurrió a una antigua tradición arcana de su pueblo, perdida como la mayoría de las Antiguas Artes, y se hizo múltiples cortes por los que se le iba la vida, cuya energía pasó a la espada. Se lanzó entonces sobre Arieussa y mientras su espada atravesaba las defensas de la traidora, exhaló su último aliento y descargó un golpe triunfal sobre la cabeza de su enemiga.

Tal era la potencia de la energía de la vida transmitida por Ligorlas, que Arieussa no pudo hacer nada, aún potenciada con la energía del hechicero, y su cabeza fue cercenada de su tronco, lo que provocó una intensa deflagración que devastó el templo.

Todavía los arcones recuerdan con pena el día de las Mil Lágrimas, las lágrimas de hermano contra hermano, corrompidos por el poder del Mal, mientras buscan con anhelo alguna espada superviviente al cataclismo quien sabe con que fines.

Pero eso es otra historia...