

- LA FORJA DEL DESTINO -

**FORJADO EN LÁGRIMAS**

LA CUEVA DEL DRAGÓN – NARRATIVA FANTÁSTICA

**jordi@jordicasas.xyz**

**www.jordicasas.xyz**

**FORJADO EN LÁGRIMAS (LA FORJA DEL DESTINO) - 2000**

Copyright © 2023 Jordi Casas Bolet

Diseño, maquetación y rotulación: Jordi Casas Bolet

Ilustración de la cubierta: Duzan Kostic – Fotokostic (from Depositphotos)

[www.dreamstime.com/fotokostic\\_info](http://www.dreamstime.com/fotokostic_info)

Los derechos de este libro quedan reservados exclusivamente a su autor. Puede dirigirse a él para solicitar autorización si desea utilizar alguna parte de su contenido.

Impreso bajo demanda por Amazon

# FORJADO EN LÁGRIMAS

---

LA FORJA DEL DESTINO

JORDI CASAS BOLET

**La cueva del dragón**

(Narrativa fantástica)

A mi padre.  
Sin él no habría empezado a forjar este viaje.  
Lástima que dicha forja se hiciera,  
literalmente, con lágrimas.

Esta es mi manera de decirte adiós sin rencor.

Qué es sino el sufrimiento,  
lo que hace crecer a un hombre.  
– el autor –

\*\*\*

Y a través de la más mínima grieta,  
se abre camino el destino.  
– el autor –

Qué es la vida sino sufrimiento.  
Qué es la muerte sino la esperanza.  
Cuando ya nada en ellas importa para nada.  
Que nos queda en este mundo,  
sino pena; sino tinieblas.  
Nada más que horas amargas.

– El ocaso de Raiklan –

## PRÓLOGO

Y después de llevar a cabo la creación del mundo, los cuatro dioses hermanos contemplaron con admiración los resultados de su obra, y se regocijaron por su variedad y la gran belleza de sus matices: hermosos prados de fresca hierba; altas montañas que se alzaban hacia el cielo como escarpas; mares y océanos que se extendían infinitamente más allá de dónde la vista podía alcanzar; ríos serpenteantes de aguas cristalinas llenos de gran diversidad de animales acuáticos, y frondosos bosques plagados de toda clase de aves de plumaje de vivos colores, así como centenares de mamíferos diferentes.

Los cuatro dioses: Beldor, el mayor, Aurion y Garlon, los gemelos y el menor de todos, Khorln, el único de los cuatro que dedicaba su inmortal existencia en estudiar para llegar a comprender la complejidad del infinito universo que habían creado, dieron la bendición a todos los seres vivos que poblaban el nuevo mundo, y velaron por ellos mientras crecieron y se multiplicaron durante siglos.

Pese a la gran magnitud de la obra recién creada, Garlon no se sentía satisfecho. Su alma inmortal deseaba que hubieran criaturas lo suficientemente inteligentes para que, como ellos, admiraran y valoraran la maravillosa obra que era el mundo. Y fue así mismo como lo propuso a sus hermanos. En un principio, tanto Aurion como Beldor estuvieron de acuerdo en su propuesta. Khorln, en cambio, mostró su desaprobación, diciendo:

–Dotar a seres mortales con excesiva inteligencia podría alterar seriamente el equilibrio del que goza nuestro nuevo mundo. A largo plazo, incluso podrían llegar a desencadenarse fuerzas que lo destruirían por completo. Lo siento pero yo no pienso tomar parte en una acción similar– y diciendo estas palabras, abandonó a sus hermanos para refugiarse nuevamente en sus estudios.

Haciendo caso omiso de sus advertencias, y movidos por el mismo espíritu constructivo que les había llevado a crear el núcleo que conformó el mundo, los tres dioses mayores se cogieron con fuerza de las manos, y concentraron nuevamente su poder haciendo temblar todo el universo.

Los elfos fueron los primeros en nacer, los cuales, para expresar su gratitud por el derecho concedido de la vida, protegieron la naturaleza en todas sus formas y representaciones, así como a todos los seres vivos indefensos de todos las razas y tamaños, y rindieron culto y respeto al dios Aurion.

A continuación aparecieron los enanos, y su forma de agradecer el don de la existencia fue protegiendo y respetando la tierra y las montañas, y ofrecer los minerales que extraían de ellas a Garlon, al que consideraron el padre de todos ellos. Tanto los elfos como los enanos fueron recompensados con largas y prósperas vidas en agradecimiento a su dedicación para preservar el resultado de la creación.

Pero ninguno de los tres dioses se dieron por satisfechos, y mil años después del nacimiento de los elfos crearon a los primeros humanos, a los elghars y a los badroks para que se extendieran por todas las regiones del mundo y lo respetaran como los enanos o los elfos mismos. Las nuevas razas, sin embargo, se embarcaron en sanguinarias guerras impulsados por la codicia y el recelo que se inspiraron entre sí. Cruentas guerras que lograrían acabar con decenas de miles de vidas en todo el mundo, y amenazaban con destruir todo aquello por lo que los dioses habían luchado hasta entonces.

Y fue en aquél instante cuando Khorln abandonó momentáneamente sus estudios y se acercó a sus hermanos que observaban impotentes los desastres que sus hijos estaban ocasionando en el mundo. Negó con la cabeza enfáticamente, y con voz grave y segura de sí misma exclamó con desprecio:

–Intenté preveniros de lo que ocurriría en el mundo si seguíais adelante con vuestro plan. Pero preferisteis ignorarme y ahora nuestra gran creación corre el riesgo de desaparecer por culpa de la



arrogancia de seres inferiores. Decidme, hermanos: ¿Alguno de vosotros se ha presentado ante ellos para abrirles los ojos?

Los tres hermanos se miraron derrotados y Beldor, con tono cansado, respondió:

–Todos nuestros esfuerzos por convencerlos han sido inútiles. Tienen una naturaleza terca y orgullosa y no creo que nada les detenga hasta que alguna de esas razas logre su propósito.

–En ese caso– murmuró el menor de los dioses con pesar– Su suerte sólo puede ser una.

Y fue en ese instante cuando Khorln tomó la decisión que cambiaría para siempre el curso de su propia existencia, y con ella el destino de todo el mundo. En apenas un instante, concentró una grandísima parte de su poder divino y se dispuso a solucionar el que creía que se trataba del peor error cometido por sus hermanos: la existencia de razas humanoides inteligentes en un mundo que no serían capaces de amar mientras su odio les nublara el corazón. Khorln extendió entonces su mano al mundo mortal, y unas breves palabras de consuelo brotaron a continuación de sus labios.

–El error de mis hermanos será erradicado y la paz regresará a un mundo que la necesita para prosperar.

Los demás dioses, comprendiendo enseguida las intenciones de su hermano menor, se abalanzaron sobre él para tratar de detenerle, y antes de que se dieran cuenta de lo que estaban haciendo y del auténtico porqué de ello, los tres se vieron enzarzados en una cruenta batalla contra el menor de los seres inmortales; el cual, gracias a siglos y siglos de permanente estudio y meditación; mientras sus hermanos se preocupaban por los seres que empezaban a desarrollarse en la tierra, fue ganando conocimientos y estos le suministraron un poder que le permitiría hacerles frente; sobre todo al mayor y más poderoso de los cuatro, Beldor.

El combate se prolongó durante tres años; apenas un instante para cuatro seres inmortales que disponían de toda la eternidad. Transcurrido ese período de tiempo, Beldor, Aurion y Garlon vieron su inmenso poder seriamente debilitado, pero Khorln, pese a sus numerosas heridas, sobretodo en su orgullo, no logró ser completamente derrotado.

Antes de que ninguno de los tres pudiera evitarlo, el dios que acababa de caer ante sus hermanos se refugió en el mundo terrenal de los mortales donde permaneció escondido, esperando que llegara el día en que ejecutaría su venganza hacia sus hermanos divinos que habían tenido la osadía de preocuparse por esas insignificantes

criaturas antes que no de la tierra que juntos habían creado, como a los seres vivos que habitaban en la tierra y a los que culpó perpetuamente de su caída.

Tomando forma humana, viajó durante años por el nuevo mundo que fue bautizado con el nombre de Reinos de la Luz. Estuvo enfrascado durante tanto tiempo en sus estudios que se sorprendió al ver lo deprisa que habían progresado los mortales, sobre todo los humanos; los cuales, con su espíritu colonizador habían llegado a extenderse por casi todas las regiones.

Pero de entre las varias razas humanas existentes había una que destacaba y no precisamente por su bondad: eran los hurgos. Rebelándose contra el gobierno de sus primos; provocando asesinatos y otros graves altercados para tratar de alcanzar el poder máximo en las jerarquías establecidas, y movidos únicamente por su instinto sangriento y ansioso de poder, obligaron a las demás razas humanas a llevar a cabo medidas desesperadas para acabar con sus intentos de lograr sus bárbaros objetivos. Semejantes medidas desembocaron en guerras y persecuciones étnicas que estuvieron a punto de lograr la extinción de los hurgos en todo el mundo; algo que todavía avivó más su sed de sangre y venganza hasta lo inimaginable, y añadió más leña al fuego del odio y el recelo que creció y creció hasta el punto de la xenofobia.

Muchos de ellos consiguieron escapar del continente oeste y se refugiaron en el este, donde fundaron un nuevo imperio que se hizo fuerte con los años e intentaron conquistar con cierto éxito algunas naciones cercanas: Edelon, conocida más adelante como Maronia; Galhuria, Derak-Tor o Badrok-Er fueron algunos de sus principales objetivos; principalmente por las leyendas que circulaban por todo el mundo sobre sus riquezas y sus míticos tesoros. La pacífica Iréana cayó bajo el creciente imperio hurgo como un mazo sobre el yunque del herrero, y sus habitantes fueron utilizados como esclavos o incluso como tropas suicidas en algunos combates, pero siempre obligados a ello: ya que los ireanos no eran una raza que sucumbiera al encanto que pudiera tener para otras razas la violencia.

Después de décadas de dominio hurgo, Iréana fue arrebatada de sus manos por los badroks; los cuales habían tratado de conseguirla a cualquier precio, y a pesar de las centenas de bajas que sufrieron durante las múltiples batallas libradas contra los hurgos.

Centenas de ireanos inocentes murieron entre los dos bandos enemigos que casi se exterminaron mutuamente, y ninguna de las

naciones del continente oeste hizo nada para evitarlo hasta que no fue demasiado tarde; incluso para lamentarlo.

Aunque Khorln; que dejó de utilizar ese nombre para usar el de Malador el Errante, se sentía atraído por el carácter duro y arrogante de los hurgos y por su alma de insaciables guerreros; (pretendía usarlos para los propósitos que empezaban a formarse en su mente y que tenía mucho que ver con su esperada venganza), también deseaba contar entre sus filas con el imperio badrok: su crueldad no tenía límites y su odio por todas las razas que los menospreciaban era similar al suyo. Resultarían perfectos para los fines que el dios caído tenía entre manos.

Durante los viajes que realizó por los reinos con el nombre de Malador, aprendió las costumbres y las tradiciones de todas las razas humanoides que lo poblaban y se familiarizó con la geografía de su enorme extensión; memorizando cada montaña, cada valle, cada río y cada ciudad importante hasta quedar exhausto por el peso de tanta información que le resultaría de vital utilidad en un futuro cada vez más cercano.

Y al fin llegó el día de su tan esperada venganza. Con la facilidad que sólo una divinidad puede igualar, consiguió reunir a todos los que le reverenciaron cuando era todavía un dios, dando forma al más poderoso ejército que los Reinos de la Luz hubieran visto jamás: hurgos y badroks, por primera vez en la historia, unidos para conseguir un mismo fin y bajo promesas de poder y riqueza, y la gloria eterna de sus razas, engrosaban sus filas a las órdenes de generales iniciados en el arte de la hechicería por el mismo Malador, ahora llamado el Eterno.

Y para asegurarse la victoria y proclamar al mundo toda su supremacía divina, dio vida con sus aumentados poderes y al igual que sus hermanos dioses tantos siglos atrás, a una nueva raza; una legión de enormes y letales criaturas reptilianas a las que llamó dragones (en el antiguo idioma de la sabiduría divina que antaño había hablado con sus hermanos significaba aproximadamente "ser infernal"). Sus cuerpos eran grandes como ballenas y estaban recubiertos por unas resistentes corazas escamosas que les hacían casi inmunes a cualquier arma conocida. También estaban provistos de dos poderosas alas capaces de impulsar por los aires sus voluminosos cuerpos a extraordinarias velocidades y asombrosa facilidad, y el fuego que sus fauces vomitaban era capaz de derretir la roca y el más resistente de los metales con su contacto.

Aunque tiempo atrás y después de la huida de Khorln a la tierra los dioses restantes prometieron no interferir directamente en la vida de los mortales, fueran cuales fueran las circunstancias, Beldor concedió un regalo a Aldorn; príncipe de Eldaria para agradecer su pureza de su espíritu. Fue el mismo día de su coronación como monarca: Centenares de niños nacerían a partir de entonces con un misterioso tatuaje dorado en su frente. Al cumplir los dieciséis años se dirigirían a Eliar para otorgar sus vidas al rey de Eldaria como soldados de élite. Al finalizar el servicio de instrucción dos años después, llegaría el momento en que deberían demostrar su valía superando la prueba que todo elegido por Beldor tenía la obligación de experimentar en las Cuevas del Orden; un antiquísimo lugar sagrado situado en algún remoto lugar de la lejana isla de Balthior y en la que sólo había dos opciones posibles: triunfar y convertirse en orgullosos Caballeros de Beldor de pleno derecho o fracasar al intentarlo y perecer. Ese era el destino de todos aquellos que, se decía, eran los elegidos por el propio Beldor.

El código de los Caballeros exigía que, una vez superada la prueba, se mantuviera la experiencia en secreto. Pese a que en cada hombre la prueba era distinta; ya que cada uno se enfrentaba a sus propios fantasmas y temores, se trataba de una cuestión de honor y el honor para todo Caballero era su vida. Más allá de su propio orgullo y más allá que su propia muerte.

A partir de entonces y a lo largo de todo su servicio, cada uno de los miembros de la Orden del dios Beldor daría su vida por el rey de Eldaria y por la paz en todos los Reinos de la Luz.

Malador extendió su ejército con eficiencia por todo el sur y en poco tiempo, Galhuria e Ighar fueron ocupadas por las tropas oscuras: incluso el entonces enorme y sagrado territorio de los elfos; la hermosa Edelon, en el centro del continente, cayó en manos del Eterno; aunque fueron sus dragones los que lo lograron, después de que centenares de badroks y de hurgos murieran bajo lluvias de flechas lanzadas con eficiencia por los legendarios y excelentes arqueros elfos.

Y cuando todo el continente oeste fue ocupado por el despiadado ejército de Malador el oscuro; excepto Bieran y Eldaria, que fueron eficazmente protegidas por los Caballeros de Beldor que quedaban, aunque el precio pagado de una gran cantidad de bajas recibidas fue tal que prácticamente fueron exterminados, y toda esperanza de

derrotar al caído dios se encontraba bajo espesos charcos de sangre de multitud de valientes guerreros caídos en combate, apareció de donde nadie había esperado un reducido grupo de hombres que mantuvieron encendida la llama de la esperanza en la mayor parte del mundo. Entre ese pequeño grupo de hombres valerosos pero agotados había una mujer; una hechicera de nombre Saldora, de pelo largo y azabache, y mirada gélida y poderosa. Con una facciones tan pálidas y hermosas como las de la misma luna llena, se atrevió a desafiar al caído dios Malador llamándole por su verdadero nombre.

El estallido de cólera de Khorln–Malador fue tal que el mundo entero tembló bajo sus pies, y el combate entre dios y hechicera que se libró en tierras élficas durante dos días fue tan violento y encarnizado que incluso el sol decidió ocultarse hasta que todo terminó. También las tropas del ejército oscuro interrumpieron sus combates para protegerse de los efectos de la lucha que empezaban a aparecer alrededor de los dos colosos.

El lugar elegido para la contienda, entre los bosques del sur de la espléndida Edelon, nada tenía que ver con el que quedó después del combate: una gran extensión desértica y desolada que se abría camino a través de despojos y cadáveres que los carroñeros empezaban a devorar con avidez.

Saldora yacía en el suelo, en algún lugar del recién creado Desierto Negro y con los últimos vestigios de vida escapando a través de sus forzados jadeos. Por el contrario, de Malador no había ni rastro, aunque, como dios que todavía era, no podía ser tan sencillo de destruir. La concentración de energía de los dos colosales hechiceros provocaron la apertura de una rendija a otro plano de existencia, atrapando al antiguo dios en su interior sin posibilidad alguna de escapar y encerrando con él a su última creación; los dragones, en un mundo que fue conocido más tarde como el Reino de las Tinieblas.

Saldora, en su lecho de muerte consiguió articular unas palabras dirigidas a todo el mundo y, a la vez, a nadie en particular, para dar esperanzas a la tierra si en el futuro se veía de nuevo amenazada.

–Tarde o temprano conseguirás salir de tu prisión, pero algún día volveremos a encontrarnos y te prometo, por los dioses a los que tú traicionaste que acabaré el trabajo que hoy no he podido terminar. Aquí estaré. Esperándote.

Y exhalando la última bocanada de aire que había llenado sus pulmones, la hechicera Saldora dio su vida para salvar al mundo de

FORJADO EN LÁGRIMAS - LA FORJA DEL DESTINO

su inminente destrucción, prometiendo que algún día regresaría.

Crónicas de la Verdad Olvidada.  
-La Guerra de la Luz-