“Como el mismo amanecer Arastor se alzó en contra de su padre y se creó una confrontación inolvidable e histórica para el reino de Runn. Hechos que forjaron una nueva era para el reino”.

Esta es la historia del reino de Runn, en especial de Arastor, el hijo menor del rey Joldmur y una persona muy en desacuerdo con las ideas políticas de su padre.

Arastor siempre tuvo una infancia tranquila y con pocos problemas. Nunca cuestionaba a su padre y lo obedecía cual perro a su amo. Seguía una rutina muy estricta que principalmente consistía en entrenar para ser un buen guerrero a cada rato lo cual en parte no le disgustaba pero tampoco le acababa de satisfacer como tal.

A medida que iba creciendo sus ideales y sus pensamientos fueron cambiando hasta el punto que los ideales que tenía su padre y su hermano mayor, Finnan, los acabó aborreciendo. Él pensaba que tener ese tipo de pensamiento iba a ser la ruina del reino. A pesar de tener las ideas claras no era más que un niño con sueños que, por el momento, no podían llegar a nada más que eso.

Él y su hermano mayor, durante la infancia, tuvieron una relación que se esperaba tener entre hermanos, no había más que pequeñas confrontaciones entre ellos. Pero a medida que iba creciendo Arastor se fue distanciando de él hasta el punto de ni siquiera hablar con él y evitarlo cada vez que podía. El único punto de apoyo que tenía Arastor en aquel entonces era de la hija del mercader de bienes mágicos, la cual empezaba a manifestar un don en la magia, de nombre Teriel. Fue la primera persona que conoció Arastor con unos ideales e ideas políticas parecidas a las suyas y que realmente podía comprender como de solo se sentía Arastor y, al comprender sus penas, se forjó una amistad larga y duradera que mas adelante acabaría en amor.

Muchas veces Arastor se escaqueaba de palacio para ir a ver a Teriel. Para Arastor, Teriel era como un símbolo de fuerza y era una persona que le ayudaba a seguir adelante dadas las circunstancias en las que estaba viviendo, unas circunstancias en las que cada día disimulaba ser alguien que no era, se hacía pasar por otra persona en frente de su hermano y de su padre. A pesar de vivir así él vivía feliz. Con tener a su amiga cerca de él le reconfortaba hasta tal punto de que le salía una gran sonrisa de su rostro.

En poco tiempo Teriel, que hacía muy poco tiempo que había adquirido el don de la magia, estuvo entrenando con su padre para dominarlo completamente. Arastor aún se asombraba de ver los progresos que hacía su gran amiga y viendo como progresaba ella, creció en Arastor un gran interés en la magia, tanto que cada vez que podía pedía libros que hablaran sobre magia al mercader mago. Incluso buscó información sobre como alguien que no ha obtenido el don de la magia podría llegar a practicarlo. Incluso le llegó a preguntar a Teriel y a su padre si era posible. La respuesta que le dio el padre llenó de esperanza al joven muchacho pensando que algún día si se esforzara mucho podría llegar a dominar la magia.

Fueron pasando los meses y Teriel ya había conseguido dominar la magia elemental y la magia de protección pero aún le faltaba por delante la magia de luz y la magia sanadora pero ya había hecho unos avances increíbles.

Por otro lado, Arastor, con su padre hablaba poco y si llegaba a hablar la conversación se hacía muy larga para él. Para escuchar a su padre decir que el reino de Runn es el más poderoso de todos los tiempos prefiere quedarse con Teriel y estudiar magia. En cambio con su hermano, al cual no tenía mucho aprecio por diferentes razones, en muchas ocasiones se peleaba con él por las diferentes formas de pensar que tenía. Arastor era una persona que desde pequeño ya tenía la mentalidad de un rey cosa que le hacía pensar en lo mejor para su pueblo. Y lo mejor para su pueblo no era encerrarse y no buscar ningún tipo de alianza con nadie por el simple hecho de creerse superiores al resto. Esta forma de pensar que tenía su padre y su hermano le desquiciaba hasta tal punto que no soportaba estar con ellos. Y además él sabía que si seguían actuando así el reino de Runn acabaría siendo historia de lo que una vez fue.

Hace no mucho llegó un mensajero por parte de los hombres de Minurden donde advertían al reino de Runn sobre un enemigo nuevo apostado al este de sus fronteras, los demonios oscuros, y nos pedían formar una alianza con ellos y los enanos de las montañas. La primera impresión de Arastor fue que habría que valorar e investigar a este nuevo enemigo y entonces meditar si sería lo mejor para el reino formar la alianza. En cambio lo que el rey de Runn y padre de Arastor, decidió que lo mejor era rechazar dicha alianza con los hombres del norte. En ese momento fue cuando Arastor indignado con su padre se fue a casa de Teriel a contarle lo que había sucedido. Durante las próximas semanas Arastor no volvió a palacio hasta que empezaron las incursiones de los demonios a Gala.

Fue en ese momento en el que Arastor volvió y dirigiéndose directamente a su padre ignorando a su hermano preguntó que estaba pasando que los soldados parecen nerviosos. Y fue ahí cuando cuando Arastor dio la idea de crear un escudo mágico para defender la ciudadela y recomendó llamar al dueño de la tienda de bienes mágicos y a su hija. Joldmur, a pesar de que le disgustaba la idea de hacer caso a su hijo menor no vio otra opción ya que solos no serían capaces de frenarlos. Y así se hizo llamaron a los practicantes de magia para crearan un escudo temporal que frenara a los demonios. Durante un corto tiempo pudieron defender de forma correcta las fronteras de Gala hasta que los enanos y los hombres de Minurden se hicieron cargo al construir un fuerte cerca de las fronteras con los demonios. Según Arastor fue una jugada bastante inteligente ya que aquí nadie se dio cuenta hasta que el fuerte ya estuvo construido. La arrogancia del rey ha hecho que esto pasé pensó el joven muchacho.

Al parecer Joldmur al enterarse de estas noticias mandó a su hijo mayor a mandarles un mensaje. Su intención era echarle de sus tierras, unas tierras que sin permiso alguno han mancillado y han construido sobre ellas.

Han pasado unos pocos días desde que el rey mandó el mensaje a los enanos y hombres y la respuesta que dieron no se la esperó ni el mismo. Al parecer los enanos y hombres de Minurden están decididos a quedarse a defender ese fuerte ya que no quieren que los demonios se expandan más de lo debido. Arastor se sorprendió al enterarse que se querían quedar unicamente porque querían defenderse de ese nuevo enemigo. No buscaban llevarse un territorio mas ni los recursos que hubieran en esa zona sino que querían evitar una guerra a gran escala cosa que la familia de Arastor no puede llegar a comprender pero que Arastor llegó a entender justo después de enfrentarse a ellos.

Así que con estas nuevas Joldmur preparó su ejercito y se dispuso a partir acompañado de Finnan y de Arastor.

No tardaron mas que unos tres o cuatro días en empezar a divisar a lo lejos el fuerte, bautizado con el nombre de Findar, una gran estructura construida encima de la colina que se podía ver al fondo.

Al parecer el pequeño ejercito de enanos y hombres estaban todos dentro de las murallas del fuerte bien resguardados.

Finalmente el ejercito de Runn llegó al fuerte y los arqueros se colocaron a primera linea con los arcos tensados apuntando hacia el fuerte. Joldmur , Finnan y Arastor estaban colocados al final del ejercito y estaban siendo resguardados por una unidad de elite la cual estaba encargada de la protección del rey y de sus sucesores.

De repente se hizo un silencio insoportable hasta que el rey gritó con todas sus fuerzas: FUEGO!!! Del mismo modo, en el bando contrario, también se escucho un leve grito que gritó fuego. Y de golpe hubo una lluvia de flechas por ambos lados. Hubieron más bajas por el lado del ejercito de Runn ya que, al tener los arqueros desprotegidos, eran más fáciles de matar. Aún así, al ser un ejercito tan grande no era algo que al rey le preocupase en exceso.

Por otro lado Arastor estaba confundido, no entendía porque estaban luchando contra los enanos y los hombres de Minurden cuando lo que realmente tendrían que hacer es pelear con ellos. Es algo que Arastor se preguntaba continuamente a medida que la batalla se alargaba cada vez más.

Poco después de que empezara la lluvia de flechas por ambos lados se empezó a abrir la puerta del fuerte y de la puerta empezaron a salir un ejercito bastante grande de enanos y hombres los cuales se colocaron cerca de la zona del fuerte. Joldmur y Finnan, sin dudarlo ni un segundo, llevaron a su ejercito hasta la zona donde se había apostado el ejercito del fuerte para pelear contra ellos. Sin embargo Arastor empezó a pensar la razón por las que sacar una gran parte del ejercito del fuerte. Era algo que no acababa de entender. La única idea que le surgió para sacar las tropas del fuerte era una distracción, es decir, hacer que todo el ejercito de Runn se fijara en ese ejercito y se pudiera a luchar contra dicho ejercito sin dudarlo ni un segundo. Y al parecer lo consiguieron. Ellos cayeron en el cebo.

Dicho ejercito se empezó a formar y moverse en dirección a donde estaba situado el ejercito de Runn hasta que llegaron y empezaron a luchar entre ellos. La batalla fue bastante corta por el pequeño numero de los enanos y, sorprendentemente, desesperaron y a causa de que estaban perdiendo y estaban teniendo muchas bajas se retiraron rápidamente pero en mitad de su retirada, cuando el ejercito de Runn estaba decidido a darles caza, sonó un cuerno al norte. Al parecer eran los refuerzos que los enanos estaban esperando.

Arastor se sorprendió al saber que el cebo de los enanos era para ganar tiempo y que su ejercito, el cual estaban esperando, llegará. Algo que se fijó Arastor de este nuevo ejercito que había llegado es que con el viajaban dos individuos con extraños ropajes, los cuales eran Baldran y Vildgur.

Sin más esperas dicho ejercito creo un gran muro de escudos hasta donde la vista no podía llegar a alcanzar. Mientras esto ocurría Joldmur reorganizó sus ejércitos y tocando el cuerno cargó contra esta nueva amenaza. Mientras Runn cargaba contra los enanos de Mened-pul, el ejercito que estaba situado dentro del fuerte salió para reforzar al rey Beled.

Y finalmente Runn embistió contra los enanos y empezó una batalla la cual Arastor recordaría toda su vida. Esta batalla fue muy dura para ambos bandos ya que ambos ejércitos contaban con guerreros excepcionales. A medida que iba pasando el tiempo el ejercito de Runn les empezaba a ganar el terreno hasta que llegó el refuerzo que estaban esperando del ejercito del fuerte. No pasaron más de unos pocos minutos cuando se escucho un grito que se escuchó de aquí hasta el bosque situado en el este. Dicho ruido dejó a ambos ejércitos desconcertados y sin saber como reaccionar.

De dicho bosque salieron disparados una gran cantidad de demonios oscuros dirigidos por su líder Feanar. No tardaron ni tres minutos en llegar a donde Runn y los enanos estaban luchando. Pero para entonces los enanos ya se habían formado y creado su muro de escudos para defenderse contra esta nueva amenaza. En cambio el rey Joldmur, junto con su hijo mayor Finnan, decidió retirarse. Fue en ese mismo instante que Arastor empezó a gritar a su padre desesperadamente con todas sus fuerzas diciéndole que hay que ayudarlos para vencer a este enemigo tan poderoso.

Durante unos minutos Joldmur no sabía como reaccionar ante esta situación, no sabía si hacer caso omiso a su hijo y seguir con la retirada a Gala o hacerle caso y deshacerse de un enemigo bastante molesto.

Mientras Joldmur decidía que hacer a lo lejos se veía como los demonios cargaron y embistieron contra los enanos y se vio como en un pestañeo habían abierto una brecha en el muro de escudos que habían creado. Y al formarse dicha brecha hubo un descontrol y los enanos no pudieron frenar a los demonios.

Finalmente Joldmur, a pesar de que no le gustaba la idea de ayudar a sus adversarios, decidió unirse a la batalla y defender su tierra como se tendría que haber defendido desde un principio. Y así el ejercito de Runn formó parte de la batalla.

Cuando al final el ejercito de Runn había decidido unirse a la batalla los demonios estaban masacrando a los enanos y gracias a que Joldmur, junto con su ejercito, cargó contra esas bestias consiguió que retrocedieran hacia el lado este del fuerte. Desde ese punto los arqueros que estaban en el fuerte podían acribillar a esos individuos sin llegar a pestañear. Pero fue justamente en ese instante, viendo que Feanar creó su famoso muro de escudos y se defendió exitosamente. Aún así viendo su situación él sabía que su única opción para sobrevivir era escapar y refugiarse en sus fronteras. Y así lo hizo con su magia creó una gran niebla donde a dos pasos no se distinguía nada y huyó de vuelta al bosque del cual había emergido.

A pesar de haber salido victoriosos de la batalla no es algo que se pueda celebrar a causa de las innumerables bajas por ambos bandos. El bando que salió más afect6ado fue el de los enanos pero aun así el reino de Runn también tuvo una gran cantidad de bajas.

Entonces con la huida de Feanar y de los demonios se había terminado la batalla que tanto había durado. Fue en ese momento cuando tanto el bando de los enanos como el bando de Runn se disponían a retirarse a sus respectivos hogares. Con esta batalla Arastor termino de entender que su padre y su hermano mayor tenían que morir ya que su manera de actuar durante esta batalla casi los mata. Así que con estos últimos acontecimientos Arastor decidió buscar un ejercito y aliados para derrocar a su padre y acabar con su dinastía de creerse superior al resto.

Y así sin mas espera Joldmur y su hijo mayor volvieron a palacio mientras que Arastor fue a visitar a Teriel para contarle todo lo que había sucedido y lo que estaba planeando hacer. Teriel, que a pesar de saber que esto acabaría pasando tarde o temprano, se quedó asombrada con la decisión de Arastor y juró que le acompañaría a donde el destino le llevara.

Arastor estuvo pensando cual sería su primer destino y finalmente decidió ir a Isil una ciudad de Runn situado al norte del reino cerca de las fronteras con el imperio gris y el reino de Calion. Es bien sabido que el monarca de Isil, y sus ideas, son bastante parecidas a las de Arastor. Es por esa razón que Arastor sabía que buscarse un aliado en Isil sería el primer paso a la victoria.

Y de esta forma partió hacia Isil acompañado de su buena amiga Teriel. Por un lado le entristecía el hecho de abandonar su tierra natal pero por otro lado él sabía que su destino era salvar al reino de unos gobernantes que se creen el centro del universo.

Y sin más partieron hacia su destino. La única persona que sabía de las intenciones de Arastor era el padre de Teriel, el cual nunca dijo nada a nadie en ningún momento. Por otro lado ni el hermano mayor ni el padre de Arastor sabían de su partida a Isil y mucho menos de sus intenciones. Para pasar desapercibidos al salir de Gala se pusieron ropas de comerciantes que poseía el padre de Teriel. De esta forma pudieron salir sin ser detectados.

No tardaron más que unos pocos días en llegar a Isil sin ningún tipo de problema ni incidencias. Nada más llegar fueron a la posada a descansar y a escuchar las ultimas noticias del poblado. Al parecer aquí ya se han enterado de la batalla que hubo entre los enanos, los hombres de Lindiel y los demonios. La gente del poblado estaba sorprendida de que el rey haya llegado a ayudar a los enanos y a Lindiel contra los demonios, claro que no sabían que el rey fue influenciado por su hijo menor. Otra noticia importante que ha escuchado el joven príncipe es que su desaparición en Gala no ha pasado desapercibida y que tanto el rey como su hermano lo están buscando. Esta noticia no le hace ningún bien a Arastor ya que entonces tendrá que ir con mucho más cuidado. A pesar de que el gobernante de este pueblo piensa diferente al rey siguen habiendo personas leales a él y que le informaran si lo llegan a ver por aquí.

Por esa razón no seria muy sensato presentarse delante del gobernante de Isil, al menos por ahora. De esta forma, por el momento Arastor se quedó analizando su alrededor esperando el momento adecuado para actuar. Muchos días se los pasó en la posada pensando siempre que necesitaría una gran fuerza de voluntad para hacer lo que el destino le tiene preparado. Teriel, que siempre fue una chica muy atenta, dándose cuenta de las preocupaciones y temores de Arastor, le dijo con un susurro que ella siempre estaría a su lado pasara lo que pasara tanto para lo bueno como para lo malo.

Pasó casi un mes de la llegada de Arastor a Isil y aún no vieron la oportunidad de hablar con el gobernante. Sin embargo hubo alguien que los estuvo observando atentamente desde hacer varios días. Algo que hasta hace muy poco Arastor no se había dado cuenta. Al parecer era alguien de aspecto extraño, siempre llevaba unos ropajes que Arastor no había visto en estas tierras y iba encapuchado fuera donde fuera. Aparte de eso llevaba una gran espada en el que en la hoja del arma, la cual estaba muy afilada, había unas palabras escritas en una lengua que ni Arastor ni Teriel comprendían. Las palabras que habían escritas eran “lunen divante”. Lo que Teriel y Arastor supusieron fue que era un viajero que procedía del este. Pero la verdadera pregunta aquí es, y de donde procede dicho viajero que observa con tanta curiosidad al joven príncipe.

Finalmente Arastor tomó la decisión de ir y peguntar el mismo porque no deja de observarlos. Sin embargo la respuesta que obtuvo le dejó con más preguntas que respuestas. Lo que le dijo el hombre fue que el no era más que un viajero que ha viajado por todo tipo de caminos y ha visto de todo en esta vida. También dijo con un tono misterioso que no quedaba mucho tiempo para que se desencadenaran unos hechos que cambiarían el mundo tal y como lo conocemos actualmente. Con algo de miedo y curiosidad Arastor preguntó por el nombre del viajero el cual respondió con un tono suave que su nombre era Mildar. Justo después Arastor preguntó cuales eran esos hechos que desencadenarían dicho cambio en el mundo. A lo que Mildar respondió que eso ni el más sabio de todos puede responder. Con esa respuesta que le dio el viejo a Arastor empezó a sospechar que Mildar decía menos de lo que sabía así que le preguntó porque no lo contaba todo. Mildar empezó a reírse a carcajadas percatándose de que se había encontrado a alguien bastante inteligente y atento. De golpe se hizo un silencio incomodo y Mildar rompió el silencio contestando a la pregunta del chico afirmando que no lo contaba todo. Arastor con un tono agresivo exigió al viejo respuestas. Mildar sorprendido respondió diciendo que eso no es una actitud digna de un rey. Cuando Mildar dijo la palabra reyes atrajo miradas curiosas, miradas que para Arastor no eran muy deseadas ya que su intención era pasar desapercibido. De nuevo se hizo un silencio en el que Arastor se cuestionaba como un viajero cualquiera podía saber que él era uno de los hijos del rey.

Con algo de temor, Arastor le preguntó de donde había sacado toda esa información a lo que Mildar le dijo con un tono tranquilo y suave que se lo dijo un amigo cercano. También añadió que Arastor tenía más aliados de los que pensaba. Con la respuesta que recibió se quedó anonadado y al mismo tiempo en su rostro se vio lo feliz que le hacía no estar solamente junto a Teriel en su misión. Aparte de eso Arastor también preguntó quien era el amigo cercano que le había dicho donde estaba y, para sorpresa de él, fue el padre de Teriel, el comerciante de magia de Gala, quien se lo había dicho.

Al parecer el padre de Teriel sabía esta información porque formaba parte de un pequeño grupo, el cual cada día se hacía más grande, cuyo objetivo era el de sustituir al actual rey de Runn para así evitar que el reino entrara en declive. A medida que el grupo se hacía mayor se le acabo conociendo como Los Rundarianos. Inicialmente no tenían ningún tipo de candidato para que fuera el rey de Runn hasta que apareció Arastor. Se convirtió en el candidato perfecto para ser el rey del reino.

Fue en este instante donde Arastor pidió amablemente a Mildar que le llevara al líder de los rundarianos. Fue entonces cuando Mildar sonrió y dijo con un tono desafiante: - Lo tienes delante. Arastor se sorprendió al recibir esta respuesta porque no esperaba que el mismo hombre que le contó todo eso fuera el líder.

Mildar no entró en muchos detalles acerca donde estaban ubicados ya que Isil era un sitio poco seguro para hablar de estas cosas ya que había ojos y oídos del rey por todas partes. Lo más probable es que ya hayan enviado mensajeros a Gala para avisar al rey acerca del paradero de Arastor.

Arastor preocupado por esto decidió que era momento de marcharse, pero donde podía ir para sentirse a salvo de su padre? Se lo preguntó a Mildar que le contestó que buscara refugio en Fenderin. Era una pequeña ciudad del reino de Lindiel situada al norte del reino de los enanos, Ered-pul. Dijo que ahí encontraría gente en la que podía confiar.

El problema ahora sería salir de la ciudad ya que Mildar sospechaba que las entradas estarían vigiladas por los guardias. Por suerte Mildar conocía un atajo para salir de la ciudad. Dicho atajo consistía en buscar el pozo que estaba situado cerca de la posada. En el fondo del pozo había un túnel que llevaba a una sala que, por lo visto, servía de base de operaciones de los rundarianos. A parte de la entrada por el pozo había otra salida siguiendo un largo pasadizo hasta las afueras de la ciudad. La salida estaba justo al norte al lado del río.

Antes de despedirse con Mildar él le dijo a Arastor que buscara a Folgar para que los protegiera. Él era el encargado principal de buscar un heredero digno y protegerlo con su vida.

Y Arastor y Teriel partieron hasta su próximo destino. Su viaje para salir del reino de Runn no iba a ser fácil ya que estaban siendo buscados. Para llegar a Fenderin la mejor opción que tenían era salir cuanto antes del reino entonces su ruta sería seguir hacia el norte hasta llegar a las fronteras del Imperio Gris. A partir de ahí girar hacía el este pasando cerca de la Ciudadela Maga, la cual se encuentra dentro del reino de Ered-pul, y justo después llegando hacia las fronteras de Lindiel donde la primera ciudad con la que se cruzarían sería Fenderin.

Con la ruta ya definida partieron a toda prisa y no pararon para descansar hasta haber salido de Runn. Una vez habiendo salido del reino llegaron a una pequeña ciudad del Imperio Gris situada cerca de la frontera con Runn y Ered-pul. El nombre de dicha ciudad era Sik Borkerstan. Descansaron en la posada y al día siguiente partieron sin demora.

Llegaron a la frontera de Ered-pul y la pudieron cruzar sin problemas hasta llegar al reino de Lindiel. No tardaron más que un día más para llegar hasta la ciudad de Fenderin.

Lo que notó Arastor al llegar a la ciudad es que su política era diferente a la del reino de Runn. Este reino prosperaba gracias a su alianza con los enanos. Aquí el rey más que ser un símbolo de alguien que gobernara para su propio beneficio, era más bien lo contrario este rey gobernaba para beneficiar a su pueblo.

Ahora que finalmente llegaron a la ciudad era momento de encontrar a Folgar. El problema era que ni Arastor ni Teriel sabían como localizarlo. La opción más coherente era ir a la posada y preguntar por él. Llegaron rápidamente a la posada y preguntaron al tabernero si conocía a dicha persona. Él respondió que no conocía a nadie con ese nombre. También añadió que nunca había escuchado un nombre como ese por aquí.

Con esta información que el tabernero les dio no consiguieron nada. Simplemente se quedaron tomando una cerveza mientras pensaban que hacer para hallar a Folgar. No se les ocurrió nada. Se habían encontrado con un obstáculo y no sabían como pasar a través de él. Finalmente a Teriel se le ocurrió la idea de pedir información acerca los rundarianos y Runn. El tabernero que le llegaban rumores de todas partes dijo que la mayoría de rundarianos se hallaban escondidos por el reino de Runn buscando a un digno rey para dicho reino. También añadió había unos pocos que tuvieron que huir del reino porque estaban siendo perseguidos. Se asentaron aquí en Fenderin liderados principalmente por Mildar y otro hombre cuyo nombre el tabernero no sabía. Simplemente dijo que aquí se le conocía como buscador de reyes.

El rey de Lindiel, Irulfen dio refugio a estas personas ya que sabía cual era su situación con el rey Joldmur en Runn. A pesar de darles refugio no se implico en su guerra civil militarmente.

Arastor supuso que ese otro hombre del que habló el tabernero era Folgar. Él pidió amablemente al tabernero que contactara con el buscador de reyes diciéndole que Mildar ha encontrado al sucesor que tanto andaba buscando. Y así lo hizo el tabernero.

Fue a buscar a ese hombre y al volver, unos quince minutos después, un hombre fornido y grande el cual llevaba una sonrisa en su rostro como si nada malo le hubiese ocurrido nunca. Dicho hombre dijo que su nombre era Fogar, un humilde seguidor de Mildar y la persona al mando de los rundarianos en Lindiel en ausencia de Mildar.

Ahora que Arastor finalmente logró explicar su situación a Fogar este lo llevó a la guarida. La única pregunta que Arastor tenía para Fogar era que tenía que hacer ahora. Como enfrentarse a alguien que le ha hecho huir de su reino. Fogar respondió que a pesar de que los rundarianos trabajan en la sombra y sin ser vistos, están haciendo grandes progresos para que esta guerra se gane de la mejor forma posible.

Algunos de los progresos más grandes de los rundarianos recientemente es la creación del campamento oculto en Isil que gracias a eso Mildar pudo encontrar a Arastor y guiarlo hacia Fogar sin ningún tipo de incidente. Al ser Fogar el encargado de buscar un nuevo rey también era encargado de su protección hasta que sea coronado rey. Claro que para eso primero hay que ganar una guerra.

Ahora mismo que los rundarianos tienen a Arastor entre sus filas su prioridad era buscar aliados poderosos. El principal problema era que nadie quería ayudar en una guerra que no les afectaba de ninguna forma. Cada uno de los reinos tenía sus propios problemas a resolver así que no querían entrometerse en un conflicto interno de otro reino. Por esa razón la mayoría de los grandes reinos de los hombres rechazaron ayudar a los rundarianos.

A los únicos que los rundarianos todavía no habían pedido ayuda fue a reinos elficos, enanos, a los magos y a algunos pueblos independientes como los hombres del bosque de Linden o la ciudad humano-elfica de Odillia.

Intentaron pedir ayuda a los magos, y para su sorpresa, hubo uno que accedió a ayudarles facilitándoles una gran cantidad de recursos a la hora de buscar alianzas. Era un erudito que había estado en cada confín de esta tierra, incluso en las misteriosas tierras del este. Entonces tenía información acerca de prácticamente todos los reinos, excepto los que estaban más escondidos. A parte de conocer cada rincón de este mundo también tenia buenos amigos que en caso de pedirles ayuda podrían llegar a acudir sin problema. Al parece este mago tenía una gran influencia en todas partes. Su nombre era Redeem.

Al parecer Redeem tenia conocimiento acerca algunos buenos candidatos que nos podrían llegar a ayudar.

Con esta nueva noticia, Arastor, Teriel, Mildar y Fogar se reunieron con Redeem en Fenderin.

Este mago les contó que hacía bastante que sabía de la decadente situación que había en Runn debido a sus antiguos reyes. Sin embargo no quiso intervenir hasta ahora debido a que tenía la esperanza y la fe de que los reyes actuales cambiaran su forma de reinar, cosa que nunca llegó a pasar. Luego se enteró de la batalla que hubo en el fuerte de Findar y poco después le llegó información de que el hijo menor del rey había huido.

Fue en ese momento cuando Redeem pensó porque un heredero al trono de Runn huiría de su propio reino justo después de una batalla. Llegó a la conclusión que él era diferente, entonces para estar del todo seguro investigo sobre él hasta saberlo casi todo.

Debido a esto, Redeem se dispuso a crear relaciones fuertes con la mayoría de reinos de los hombres, convirtiéndose así en una persona influyente alrededor del mundo. Nos llegó a contar algunas historias acerca la tierra del este que ninguno de nosotros podría haber imaginado jamás.

Con la raza con la que forjo una gran alianza este mago erudito fue con los elfos del norte, los conocidos como los Ellverion y los Erlanor. Por esa razón pensó en pedirles ayuda a ellos para ganar de una vez por todas esta guerra. Lo interesante de estas dos razas de elfos es que son realmente parecidas entre si en cuanto a su origen pero cada una de ellas tiene unas costumbres y tradiciones muy diferentes. A pesar de ser tan diferentes eran dos reinos que se apoyaban entre si en cualquier tipo situación.

Es por esa razón que Redeem quiso pedirles ayuda a ellos, porque sabía que vendrían con dos grandes ejércitos de elfos armados y preparados para luchar.

Entonces con esta idea que tenia Redeem en mente pidió a Arastor y a Teriel que lo acompañasen a llevar el mensaje a los reyes elficos. Él sin ningún tipo de duda accedió a acompañarle en este viaje. De esta forma a parte de llegar a conocer mejor a Redeem, Arastor aprendería mucho acerca este viaje ya que conocería una gran cantidad de lugares de camino al reino de Vetelia.

Dicho esto el rumbo que tomarían sería por el noreste atravesando toda Lindiel hasta cruzar la frontera hacia Vetelia. A partir de ahí Redeem pensó pasar primero por la capital del reino elfico de Los Ellverion, Thae Thalas y luego irían hacia la capital de Los Erlanor, Cylneas.

Con la ruta a seguir ya decidida Arastor, Redeem y Teriel marcharon hacia su destino.

Pasaron un par de días hasta que llegaron a un pequeño pueblo de nombre Naen cerca de uno de los fuertes mas grandes que Arastor hubiera visto jamas. Redeem contó que este fuerte recibió el nombre de Fuerte Colossus por ser el fuerte mas grande y mejor protegido de todo Aendir. Además este fuerte es una de las mejores defensas del reino de los hombres de Vetelia contra los hombres-bestias situados en el reino de Cinnabar al sur de aquí.

Finalmente empezaron a llegar a la frontera del reino elfico de Los Ellverion. Desde el primer el momento en que entraron en las fronteras elficas estos viajeros fueron observados desde las sombras por los elfos. Nada más acercarse a dichas fronteras se dieron cuenta que había una gran muralla que rodeaba todas las ciudades del reino elfico de los Ellverion. En dicha muralla había una gran cantidad de guardias vigilando los alrededores por si se acercaban viajeros no deseados. A parte de que la muralla parecía resistente también se tenía que mencionar que en especial Los Ellverion tenían una gran capacidad para la magia, en especial eran muy talentosos en magia defensiva y magia sanadora.

Claro que nada más Redeem se identificó a uno de los guardias y explicó porque estaba aquí este fue a avisar a su rey de su llegada y lo dejaron pasar y algunos elfos los guiaron a reunirse con el rey en la capital conocida como Thae Thalas.

Lo que realmente sorprendió tanto a Arastor como a Teriel fue en las condiciones en las que vivían esta raza. No era en absoluto malas condiciones ni mucho menos pero vivían en una zona pantanosa y de alguna forma que nadie puede describir los elfos consiguieron convertir una zona que por naturaleza no es muy bonita en un lugar muy agradable.

Para describirlo se diría que es un bosque pantanoso, pero no es el típico bosque que esta muerto y no hay vida en esa zona sino mas bien lo contrario, ahí viven toda clase de criaturas terrestres y marinas y por supuesto también viven los elfos. La mayoría de edificios elficos se encuentran construidos en los arboles y los arboles están conectados entre si con puentes de madera.

Claro que en el suelo para evitar mojarse en el agua pantanosa del mismo modo que en la parte inferior de los arboles se crearon plataformas de maderas las cuales estaban conectados por puentes creando así un camino seguro por las ciudades elficas. En esas plataformas de madera generalmente habían pequeñas viviendas las cuales se utilizaban como almacén.

Finalmente llegamos a la entrada de la capital y a partir de ahí los llevaron a reunirse con su rey de nombre Dirrion.

La capital era un sitio esplendido lleno de luz y de vida. Esta ciudad fue levantada en piedra blanca la cual quedaba extraordinariamente bonita junto a los árboles de la zona pantanosa. En el interior de la ciudad se encontraba el palacio del rey el cual estaba adornado con esquirlas doradas en la parte superior.

Fue entonces cuando Redeem presentó sus respetos al rey y empezó a explicar los planes que tanto él como Arastor tenían. Redeem terminó de explicar con algunos detalles los planes que tenía en mente y el rey pidió una charla en privado con él.

El rey elfo y Redeem estuvieron discutiendo que las circunstancias actuales no son las mejores para empezar una guerra por el hecho de la aparición de los demonios oscuros. La opinión de Redeem era totalmente distinta, el penaba que la situación era la mejor, es decir, se puede ver la incompetencia de los reyes de Runn los cuales dejan que esos monstruos caminen por sus fronteras sin ser castigados. Dirrion, aun no del todo convencido, pidió a Redeem poder charlar a solas con Arastor para comprobar si seria un buen rey de los hombres.

Todos dejaron el salón principal del palacio dejando solo a Arastor y a Dirrion. Dirrion empezó a hacerle diversas preguntas sobre porque quiere declararle la guerra a su padre y hermano. Arastor contó que su padre y su hermano eran unas personas arrogantes y que un reino no puede ser gobernado por personas tan cerradas de mente. También añadió que para gobernar un reino de forma correcta hay que buscar alianzas con los pueblos vecinos para enfrentarse a los diversos peligros. El rey elfo después de reflexionar y darse cuenta que los actuales reyes de Runn son incompetentes frente a las diversas amenazas en su reino decidió ayudar a Arastor por la situación que había en Runn con los demonios oscuros. Los elfos consideran que los demonios y el nigromante son una amenaza en potencia y que hay que pararlos sin demora.

A partir de aquí Dirrion se encargo de avisar a sus hermanos del este, los Erlanor. Ahora los Rundarianos contaban con el apoyo de los elfos de Vetelia contra la guerra que se avecinaba.

Arastor sintió un momento de calma al saber que los elfos estarían de su parte en la guerra que se avecinaba. Entonces era el momento de volver. Arastor, junto a Redeem y Teriel volvieron a Fenderin para preparar la estrategia de la batalla.

Mientras tanto en la corte de Runn, llegaban rumores acerca de que los rundarianos se estaban preparando para la batalla. Con estas inquietantes noticias, el rey Joldmur y Finnan, reforzaron las defensas y enviaron exploradores a los alrededores del reino. Su idea con los exploradores era si avistaban el ejercito de los rundarianos aproximándose volver rápidamente al castillo para avisar al rey.

Al rey le dolía que su propio hijo se haya revelado de esa forma hacía su padre pero aún así tomara las decisiones que sean necesarias para defender su reino, incluso si esa decisión es la de matar a su hijo. Hará lo que haga falta para mantener su reino. El rey se dio cuenta que el mercader mago que vivía en Gala fue cómplice de ayudar a su hijo menor de fugarse de la ciudad. Es justamente por esa razón que mandó que lo encerraran de inmediato en los calabozos. De esta forma los enemigos del rey no tendría ningún tipo de ayuda desde el interior de la ciudad.

Así es como se estaba avecinando una guerra la cual dejaría una cicatriz profunda al antiguo y distante reino de Runn.

Ahora por parte de Arastor y sus aliados quedaba discutir la estrategia para la batalla. Es algo difícil de planificar ya que Gala es una de las ciudades más bien protegidas y que tiene un gran numero de guerreros protegiendo sus altos muros. El plan de Arastor es atacar desde el norte, a partir de las fronteras con el Imperio Gris y tomar Isil. El siguiente paso sería cercar la capital de Runn y empezar el asalto. Para este paso podrían pasar días, semanas y incluso meses sin resultados y muchas bajas, pero aun así hay que hacerlo para derrocar al rey.

Ahora queda detallar como se va a hacer. Para tomar Isil no habrá mucho inconveniente ya que según los exploradores la mayoría de tropas están atrincheradas en Gala esperando la llegada del ejército de los rundarianos.

En cuanto para tomar Gala habría que pensarlo con cuidado y precaución, por la cantidad de defensas y soldados que tiene la ciudad. Intentando hacer memoria, Arastor, Teriel y Mildar pensaron en algún punto débil que tuviera la gran ciudad. La única conclusión a la que pudieron llegar es que, con la ayuda de Redeem y la magia arcana de los elfos, crear una brecha en los muros de Gala. La idea era que Redeem utilizara magia terrenal la cual seria potenciada por la magia de los elfos para crear un agujero profundo en los muros y de esta forma poder pasar sin problemas.

El problema de este método es que hay que estar a poca distancia del lugar el cual se quiere destruir. A parte de eso mientras se realiza el hechizo el conjurador es vulnerable a cualquier tipo de ataque. También hay que añadir que este tipo de magia consume una gran cantidad de energía dejando al hechicero que lo usa muy débil.

A pesar de que parecía arriesgado no había otra forma de entrar a la ciudad. Es por esa razón que Arastor planeo una estrategia de defensa para que Redeem saliera ileso al realizar el conjuro.

La idea de Arastor era proteger al mago con Teriel, la cual dominaba la magia de protección y también tener alrededor del mago un muro de escudos alrededor de él para protegerlo de los proyectiles. Además de eso también lo protegerían desde la distancia con varios pequeños ejércitos de arqueros elfos esparcidos por todo el campo de batalla para proteger al mago desde todos los ángulos posibles.

Con el plan ya preparado el gran ejercito de los rundarianos partió de Fenderin hacia su primer destino: Isil. De esta forma el ejercito se preparó y se puso en marcha. La ruta que seguirían para llegar a su primer destino es entrar al reino de Runn por el norte. Para ello deberán atravesar algunas fronteras de reinos vecinos. Actualmente se encuentran en el reino de Lindiel y para llegar a Isil los rundarianos pasaran por el reino de Caolia y el Imperio Gris antes de llegar a Runn.

Pasaron alrededor de siete días para llegar a las puertas de Isil por el paso lento del ejército. El ejercito se escondió en los bosques que había alrededor de la ciudad y envió exploradores para mantenerse informado de la situación de Isil. Antes del ataque Arastor insistió a Mildar y a Redeem llegar a un acuerdo con el monarca de Isil para evitar así el derramamiento de sangre. A pesar de que no les parecía una buena idea accedieron de mala gana y aceptaron. Así Arastor cabalgó a las puertas de Isil, junto a Teriel, y pidió ver a su monarca.

El monarca, de nombre Uridiel, se reunió con Arastor para hablar sobre la guerra que se avecinaba al reino. Arastor intento persuadir a Uridiel para que dejara que su ejercito pasara hacia la capital y dejara en sus manos el destino del reino. En esta guerra o ganara alguien justo y noble o alguien arrogante y indigno. Es algo que se decidirá en unos pocos días. Uridiel que no le gustaba la manera en que el rey Joldmur y su hijo mayor estaban reinando tomó la decisión de traicionar a su rey dejando pasar el gran ejército de los rundarianos. Además de eso les proporciono varias legiones de soldados para que les acompañaran a la guerra. De esta manera Arastor y su ejercito siguieron su camino a la capital.

Tardaron otros dos días más antes de empezar a divisar la gran ciudad. Al llegar lo primero que hicieron fue montar el campamento, enviar exploradores para asegurar los alrededores y repasar el plan para que todo saliera según lo previsto. La guerra iba a empezar a la mañana siguiente.