

THE LEGEND OF ZELDA

CURSED BLOODLINE

JORGE MAYO

«La Diosa nos otorgó el libre albedrío cuando aún no había acontecido el primer amanecer del mundo».

Tharathon (Comandante del ejército Sheikah)

CAPÍTULO 1 - EL DESPERTAR DEL HÉROE

Las edades del mundo vienen y van. La música del tiempo fluye por el firmamento y deja un rastro de estrellas que iluminan el vacío intemporal. Las nebulosas que forman el cosmos arrastran millones de voces. Frías, graves, oscuras, chirriantes, encolerizadas...

Explosiones descontroladas acontecen a lo largo de mi viaje entre mundos, pero solo la última da paso a un cálido amanecer. Mi realidad se vuelve blanca. Es entonces cuando vuelvo a escuchar la voz.

—Link... —susurra la voz fina y aguda de una mujer—. Link, despierta...

Denoto impaciencia en su tono, mezclado con un ápice de temor.

Como si la voz tuviera el poder de controlar mi cuerpo, mis ojos se abren al máximo que me permiten mis cuencas. Mis pulmones, inflados de aire, se tensan. Una sensación de agonía recorre mi pecho antes de incorporarme y exhalar aire con dureza.

La realidad se materializa. Mi viaje por las estrellas termina y el sonido del mundo se introduce en mis oídos y alcanza mi alma. Siento frío...

Mis manos aún tiemblan cuando acaricio mi rostro. Mi cuerpo se encuentra desnudo, salvo por el sedoso pantalón de color miel que cubre mis piernas.

Observo a mi alrededor. El habitáculo en el que me encuentro permanece en penumbra. Una decena de candelabros no consigue iluminar el lugar. Los grabados extraños en las paredes de piedra se extienden por el suelo hasta encontrarse con el pequeño altar sobre el que permanezco. Al fondo, sobre una mesa de madera, reposan varias vasijas, un libro grueso y antiguo, y un cuenco a rebosar de frutas del bosque.

—¡Mi señora Inah! —exclama una voz proveniente de la puerta entreabierta que no había visto—. El chico ha despertado.

La mujer, que se apoya sobre el marco de madera, me observa con una mirada cargada de fascinación. El tono blanquecino de su cabellera me llama la atención, pues no parece una mujer por la que hayan pasado demasiados años. Viste con un atuendo ajustado, de color rojizo en la parte del pecho y azul en las piernas. Las mangas holgadas que ocultan sus brazos gozan del mismo tono pálido de su cabello.

Una segunda mujer llega al encuentro y accede al lugar. Es una mujer adulta, al contrario que la primera. Lleva puesto un atuendo idéntico y sus ojos de color avellana no gozan de fascinación sino de preocupación. La luz de sus pupilas titila al entablar conexión conmigo.

—Hola Link —saluda e inclina levemente la cabeza.

¿Link? Si... Creo recordar ese nombre. La voz de mis sueños así me llamaba, aunque no parece ser la misma voz que la de ninguna de las mujeres que tengo delante.

—Estarás hambriento —indica la mujer adulta con cierto nerviosismo al tiempo que desliza el brazo en dirección a la variedad de frutas que reposan sobre la mesa—. Llevas más de cien años sin comer...

Asiento con firmeza. La sensación de alerta constante no desaparece cuando apoyo los pies en el suelo y dejo atrás el altar de piedra. Me muevo lentamente en dirección a la mesa, sin perder de vista a las mujeres.

—Tranquilo. Aquí no hay peligro alguno —anuncia la mujer adulta, esbozando una tímida sonrisa. Después se lleva la mano a la frente y cierra los ojos—. Oh... perdona mi descortesía. Me llamo Inah y ella es Lisbez. Pertenece a la tribu Sheikah.

Arrugo las cejas. Sus palabras son confusas. ¿La tribu Sheikah?

—Vaya... lo olvidaba —murmura Inah. Deja entrever una tímida sonrisa mientras acaricia su diminuto mentón—. Has sido privado de recuerdos...

No puedo aguantar más la tentación y agarro la primera fruta que veo. Me la llevo rápidamente a la boca. El jugo anaranjado se escapa de mi boca y cae al suelo. La fruta es dulce pero goza de un sabor intenso. Me deleito con ella. No puedo evitar sonreír. Por algún motivo, Inah me devuelve la sonrisa antes de volver a mover los labios.

—Te encuentras en Hyrule, el reino conocido —explica, observando el techo del lugar en el que se encuentra tallado un mapa gigantesco, con sus cordilleras, sus ríos y diminutos puntos que intuyo, por los nombres que tienen a su lado, que son poblados o ciudades—. Estamos en el año ciento cincuenta después del alzamiento de las tierras imperecederas.

Sus palabras se adentran en mi mente. El espacio y el tiempo siempre han sido algo relativos. Sin embargo, mi cuerpo necesita alimento para prevalecer. No le privo de ese alimento. Llena tu panza hasta explotar pues nunca sabes cuando podrás volver a llenarla. Vuelvo a sonreír ante mis pensamientos.

—Has despertado antes de lo previsto porque el reino ha sido amenazado por fuerzas oscuras. Muchas son las tribus que ya han caído —continúa la mujer, bajando la mirada mientras se rasca la zona trasera del cuello. A medida que avanza, parece ponerse más nerviosa—. Necesitamos tu ayuda Link. El castillo real lleva días bajo asedio. No sé cuanto tiempo más podrán aguantar los Hylianos...

Un sonido chirriante ahoga las palabras de Inah. Mis músculos se tensan. Observo por el pequeño espacio visible que deja la puerta entreabierta pero no percibo movimiento alguno. A pesar de ello, siento que algo o alguien se encuentra fuera del habitáculo.

—Deben de haber llegado... —murmura la mujer Sheikah—. Llévalos a la sala de los dragones, Lisbez. No tardaremos.

Lisbez obedece la orden sin hacer conjeturas y abandona la habitación. Cuando lo hace, Inah vuelve a centrarse en mí. Abre los ojos más de lo normal tras comprobar que todas las frutas del bosque han desaparecido.

Eructo y sonrío posteriormente mientras me observa sin decir nada. Pone los ojos en blanco y coge aire antes de volver a hablar.

—Link... Eres el enviado de la Diosa, solo tú puedes ayudarnos — anuncia, guardando las distancias—. Sabios, llegados de todos los rincones de Hyrule, se concentran aquí esta noche, aguardando tu llegada. Necesito que termines de vestirme y me acompañes.

Veo la camiseta marrón a la que señala, apoyada sobre una silla de madera. No dudo. Algo en mi interior me incita a ayudar a los demás y esta mujer, Inah, parece necesitar mi ayuda urgente.

La tela se amolda perfectamente a mi torso. Veo unas botas de cuero bastante gastadas. Observo a Inah, quien parece leer mis pensamientos y asiente en señal de aprobación. El calzado también parece estar hecho específicamente para mí.

Tras abandonar la estancia, subimos por unas escaleras de caracol que parecen interminables. Sin duda, nos encontramos en el interior de una torre. En el exterior, puedo escuchar la lluvia arreciar y golpear la piedra. A través de las diminutas ventanas que encuentro de camino a la cima, puedo percibir pequeños destellos eléctricos que brotan del cielo.

La noche abraza el mundo mientras el cielo ruge cada vez con más furia. Inah no pronuncia una sola palabra hasta que pongo el pie sobre el último peldaño.

—Aún no puedo creer que estés despierto. Llevo toda la vida preparándome para este momento —explica, esbozando una tímida sonrisa seguida de un ligero destello en los ojos.

Sus palabras infringen presión en mi interior. Ella parece conocer su propósito. Yo tengo demasiadas preguntas... ¿De dónde vengo? ¿Qué hago aquí? ¿Cuáles son mis habilidades? ¿Qué se espera de mí? Y la más importante... ¿Quién soy?

—Link... —murmura la mujer unos instantes después.

Realiza un movimiento calmado con su mano muy cerca de mi rostro. Sin darme cuenta, nos encontramos frente a una puerta doble que forma un arco en la parte superior. En ella hay más grabados con símbolos que desconozco. A su lado, dos esculturas de piedra, con forma de dragón, protegen la entrada.

—Tras esta puerta te encontrarás con diversos guerreros y sabios... — explica, agarrando los pomos e inclinando su rostro hasta rozar la puerta con su frente—. Escucha con atención todo lo que tienen que decir. Es lo único que te pido antes de tomar cualquier decisión...

El atrevimiento me incita a asentir y es lo que hago antes de que Inah abra las puertas. El sonido de las voces que hay tras ellas cesan de inmediato cuando se percatan de nuestra presencia.

Los diversos rostros de los presentes se tensan. Sus miradas se posan en mí. Llegan a incomodarme a pesar de los esfuerzos de Inah por captar su atención mientras me presenta brevemente.

—Mi nombre es Nathras, de la tribu Zora —se presenta, con una leve reverencia, un guerrero de aspecto muy diferente al mío o al de Inah.

Se parece a un pez pero goza de un aspecto humanoide. Es más alto que cualquiera de los presentes. Tiene aletas y patas palmeadas. La zona posterior de su cabeza es alargada, con un aspecto similar a la cola de un delfín. No lleva una vestimenta común, sino que adorna su cuerpo con joyas plateadas y cubre ciertas zonas de su torso y piernas con bufandas grises. Su peaje externo goza de un tono azulado mientras que su pecho, cuello y rostro son pálidos.

—Yo soy Alduin —anuncia el anciano que se encuentra al lado de Nathras—. Soy Hyliano de nacimiento aunque mi sangre es mestiza.

Alduin se parece más a mí en cuanto a la forma de su cuerpo que cualquier otro. Debe de tener más de cien años debido a la multitud de arrugas que hay en su piel, a su pelo y barba canos y al báculo de madera que utiliza como apoyo. Lleva puesta una túnica verdosa con faldones alargados que barren el suelo.

Las presentaciones culminan con Mandos y Manwar, hombre y mujer procedentes de un lugar llamado Hatelia. Ambos gozarían de un aspecto completamente humano, si no fuera por la multitud de pústulas moradas que abarrotan su piel y expulsan por ellos pequeños gases de semejante color.

—Ahora que ya nos hemos presentado como es debido, debemos informar a Link sobre lo que acontece en el reino —indica Inah.

Sitúa a los presentes por la cálida estancia, que consta de un ventanal alargado que da hacia las montañas oscuras, de manera que formamos un pequeño círculo.

—Hyrule fue antaño un reino próspero en el que la maldad del enemigo del mundo pudo ser contenida —explica Alduin con palabras cansadas, apoyando todo su peso sobre el báculo—. Ahora una nueva amenaza ha consumido el reino... Los Hylianos Negros han sitiado el castillo real. Si el castillo cae, todas las tierras del mundo le seguirán.

—¿Hylianos Negros? —pregunta Nathras, el Zora, arqueando una ceja en señal de confusión—. Nunca había escuchado nada parecido.

—Antaño fueron Hylianos —apunta Mandos.

—El veneno oscuro de Ganondorf, el impostor, les atrajo a las tinieblas tiempo ha y les corrompió —continúa Manwar.

Mis ojos pasan de uno a otro con extrema rapidez. Muchos nombres retumban en mi cabeza. Hylianos Negros, Ganondorf, castillo real...

—Link... —dice Alduin, dirigiendo su cansada atención hacia mí. El anciano suspira e hincha sus pulmones—. Debes ayudarnos a derrotar a los Hylianos Negros tal y como hiciste con otros males en el pasado.

Los sonidos de los presentes se apagan en el interior de mi cabeza a pesar de retumbar en el mundo real. ¿Yo ayudé a esta gente en el pasado? ¿Derroté al mal? ¿Cómo es posible? ¿Cómo no puedo recordar algo así?

—¿Por qué no tengo recuerdos de ello? —me atrevo a preguntar, interrumpiendo así la sugerencia de Nathras de formar un ejército con todas las tribus que habitan en Hyrule.

—Hace mucho tiempo que te sumieron en un largo letargo. Has estado viajando por el tiempo y este es un misterio —explica Alduin con una sabiduría que llega a envidiar—. Muchos objetos mágicos traspasan la fina línea mortal y se atreven a jugar con él. Pero jugar con el tiempo siempre tiene un precio... Tu cuerpo puede retroceder o avanzar en él pero no tu mente.

El anciano dirige su mirada hacia una vitrina de cristal que se alza sobre el fuego llameante de la chimenea que mantiene caliente el lugar. Todos miran hacia ella. Yo también lo hago. Veo el pequeño objeto de color azul oscuro al que sus ojos observan. Parece un instrumento musical perfectamente tallado.

—¿Qué es? —pregunto con suma curiosidad. El aura invisible que envuelve al objeto produce una sensación en mi interior que hace que me resulte familiar.

—La Ocarina mágica. Un objeto con un poder que no es de este mundo. Ese instrumento musical es capaz de cambiar los designios de los dioses... —interviene Inah antes de que Alduin pueda responder—. Pero eso no es lo que nos concierne ahora. Debemos marchar hacia el castillo real. Tú debes liderarnos, Link. Solo a ti te seguiremos.

—No podemos hacer eso —indica Nathras, adelantando dos pasos su posición y entrando así en el círculo—. He nadado por el río de plata hace varias lunas. Los enemigos se cuentan por miles.

—No podemos dejar al rey y la princesa a su merced... —murmura Mandos.

—Temo por la princesa —le apoya Manwar. Sus finos rasgos de mujer se tensan—. Temo que ya sea tarde.

—La prioridad es la salvación de Hyrule —insiste Nathras, intentando convencer con lógica a los dos habitantes de Hatelia.

—¡La princesa es nuestra prioridad! —ruge Inah, dedicando una mirada furiosa a cada uno de los presentes.

—¿Por qué es tan importante? —pregunto con sutileza, obviando el título de princesa, y rompiendo así el silencio producido por la furia de Inah.

—Sin ella, nuestro contacto directo con la Creadora se perdería. No podemos permitirnos ese lujo. Hyrule no puede prosperar con la ausencia de Zelda.

—Debemos hacernos con los papiros de la profecía que se encuentran en la torre más alta del castillo —continúa Alduin, evitando las palabras de Inah y dirigiendo su vista al ventanal que proyecta sombras oscuras sobre el suelo.

—Por favor, Alduin... Sabes que es a ella a quién se refiere la profecía. La tinta que hay en esos papiros no vale de nada sin Zelda —insiste Inah, alzando la voz—. ¿Es que no lo veis? La princesa es el futuro. Algún día se

escribirán libros sobre ella. Ayer, hoy, mañana... Jamás habrá nadie en nuestro mundo que no conozca su nombre. La leyenda de Zelda...

Escucho los murmullos que aparecen a continuación. Zelda, ¿es ella quien me habla en mis sueños?

—Lo más sensato es permitir que el elegido decida... —propone el anciano. Automáticamente, todas las miradas tornan hacia mí—. Link... ¿Qué debemos hacer? ¿Nos ayudarás?

Miles de preguntas e ideas se revuelven en mi mente. Decido obviarlas. Algo me dice que lo mejor en este caso es responder y después pensar.

—Partiremos a liberar a la princesa —es lo que digo.

Percibo cómo se iluminan las finas líneas que conforman el rostro de Inah. Una amplia sonrisa se dibuja en él. Su piel se tensa y una sensación eléctrica invade mi cuerpo cuando me propina un torpe abrazo que casi consigue que pierda el equilibrio.

Después, veo la expresión dubitativa de Nathras, quien juega con los anillos plateados que lleva en sus alargados dedos.

—¿Quiénes se unirán a nuestra partida? —pregunta el guerrero Zora sin titubear.

Inah observa a cada uno de los presentes, pero no dice nada. Nathras frunce el ceño y un pequeño gruñido se escapa de sus fauces. Él también lo comprende. Al parecer estamos solos.

—¿Qué hay de las Gerudo? —insiste.

—El emisario que enviamos al vasto desierto regresó hace diez lunas... —dice Inah, bajando ligeramente la mirada—. Me temo que no podremos contar con ellas.

CAPÍTULO 2 - LARGA VIDA AL REY

Las lunas se suceden sin que nadie pueda hacer nada por impedirlo. El tiempo juega en nuestra contra. Ojalá pudiéramos detenerlo para obtener algo de ventaja.

Inmensas y verdes son las praderas que dejamos atrás. La torre ancestral, desde la que partimos, ya no se vislumbra en el horizonte cuando echo la vista atrás.

Han pasado dos lunas desde que cruzamos el río de plata. Alduin confiesa que es el río más largo de Hyrule pero Nathras, el guerrero con aspecto marino de la tribu Zora, asegura que no es cierto. Dice que existe un río mucho más extenso que atraviesa una parte del desierto donde habitan las Gerudo.

Sin lugar a dudas, las altas montañas de Hyrule son las creaciones de la naturaleza que captan mi atención. Escalarlas me resulta sencillo pero el frío y la nieve, que se apoderan de nosotros a medida que ganamos altura, paralizan mis músculos y aturden mis sentidos.

La ligera espada de viajero junto a la pequeña mochila de viaje, en la que almaceno las provisiones, no resultan ser un inconveniente, sino una ayuda para recorrer el camino con éxito.

—Inah... ¿Cómo vamos a llegar al castillo desde aquí? —pregunta Nathras de mal humor mientras recorremos la linde de las montañas.

Si algo he aprendido de la tribu Zora, es que adoran el agua y no se llevan bien con las alturas.

—Nuestra tecnología ha avanzado considerablemente en los últimos años —explica la mujer Sheikah, quien encabeza la marcha—. Estamos a punto de llegar al lugar desde el que podremos poner a prueba el último invento de la aviación.

Nathras emite una pequeña carcajada que no tarda en apagarse, pues ningún otro miembro de nuestra pequeña compañía le otorga su apoyo.

—¿Volar? —murmura el Zora. Dirige la mirada hacia Alduin en busca de su sabiduría—. Está de broma, ¿no?

—Me temo que no, amigo mío —responde el anciano tras propinar un ligero suspiro seguido de una tímida sonrisa.

Nathras no vuelve a tratar el tema. En vez de ello, conversa con Mandos y Manwar sobre los avances de estos en el arte de la ciencia.

Al parecer, las pústulas moradas, que inundan sus cuerpos, son fruto de experimentos fallidos que se suceden en un diminuto laboratorio que han construido junto a su aldea natal.

—Hemos llegado —anuncia Inah, varias horas después del mediodía, cuando el sol inicia su caída.

Uno a uno, dejamos atrás el húmedo túnel que llevamos largo tiempo atravesando. Una pequeña explanada de hierba, árboles y algún que otro

animal salvaje, se abre ante nosotros. Algo en este lugar recóndito emana paz.

Cierro los ojos, tenso mis pulmones e inhalo la pura y fresca brisa que procede del norte. Después, exhalo despacio y vuelvo a ver el mundo, aunque no de la misma manera que antes.

Una estructura gigantesca se eleva en el horizonte. Alejada, entre la intensa neblina, puedo ver una ciudadela de dimensiones descomunales. Altas y gruesas murallas guardan su interior. Decenas de torres de piedra, ayudan a los Hylianos a proteger el castillo real de Hyrule. Las llamas se abren paso y derriten hasta la propia piedra. Varias torres se encuentran parcialmente destruidas, así como el portón principal y ciertas partes de las murallas. Mi corazón se contrae al presenciar la crueldad de la guerra.

—Por la Diosa... —murmura Nathras apoyando su peso en el tridente metálico que tiene como arma.

—Llegamos tarde —anuncia Mandos con voz temblorosa.

—Muy tarde —matiza Manwar, posando las manos sobre su cabeza.

Percibo nerviosismo en los seres que me rodean pero no es lo que yo siento. Mis músculos se encuentran tensos, preparados para luchar. Ni el miedo ni el temor consiguen hacerse un hueco en mi corazón. La voluntad de liberar a la princesa predomina por encima de cualquier otro sentimiento.

—Aún hay tiempo —anuncia Inah, moviéndose con rapidez junto al borde que nos separa de una larga caída.

—¿Tiempo? —repite Nathras frunciendo el ceño—. ¿Cuánto tiempo tardaremos en descender y recorrer esa llanura hasta el castillo?

—Rápido has borrado de tu mente la palabra “volar” —indica la mujer Sheikah.

Los ojos del Zora se iluminan al mismo tiempo que un liviano nudo se forma en su garganta.

—Lisbez, es el momento —apremia Inah a su subordinada.

La joven muestra un objeto negro con aspecto rocoso y rectangular. Apunta con la piedra, perfectamente tallada, hacia el suelo e inspecciona la zona. Se detiene cuando la piedra se ilumina entre Mandos y Manwar. El color rojizo que emana se asemeja al tono que produce el metal al fundirse.

Lisbez alza el brazo en dirección al cielo con un fugaz movimiento. Como si de un poderoso imán se tratase, un cofre metálico se desentierra antes de que la piedra vuelva a adquirir su tono negro habitual.

—Alas delta —anuncia Inah al abrir el cofre y extraer los objetos que en él se encuentran—. Aunque yo prefiero llamarlas paravelas.

—Paravelas... —murmura Alduin—. Ingeniosos estos Sheikah...

—Aún son prototipos, por lo que os aconsejo extremar la precaución.

Varias ramas de madera tallada forman un gran triángulo. Atada a ellas, una gruesa tela se mantiene firme en el interior del triángulo e impide que el aire pase de un lado al otro.

—¿Resistirá nuestro peso hasta el castillo? —pregunta el anciano, analizando minuciosamente su paravela.

—Espero que sí... —murmura Inah, no del todo convencida.

—¡Vamos a morir! —exclama Nathras mientras gesticula con brusquedad como si se hallara sumido en un llanto incontrolable.

—No seas tonto —gruñe Inah—. Solo debéis aferraros con fuerza a los agarres, alzar la paravela, inclinar el cuerpo a un lado o al otro para cambiar el rumbo y planear hasta la muralla del este. Nos reencontraremos allí.

Lisbez es la primera en saltar y abandonar la seguridad de la montaña. No tarda en atravesar la neblina planeando con su paravela. Observo a Inah, quien capta mi mirada y realiza un gesto de aprobación con la cabeza.

Me lanzo a la carrera sin demora. Cuando quiero darme cuenta, mis pies se encuentran suspendidos en el aire y la fría brisa del anochecer golpea mi cuerpo. Colgando de los dos agarres de la paravela, siento cómo se desvía hacia los lados por la fuerza del viento. Corrijo el rumbo deslizando mi cuerpo hacia el lado opuesto al que sopla el viento. La sensación de volar es fascinante. Voy perdiendo altura lentamente.

El frío y la oscuridad se incrementan cuando traspaso el velo de la neblina. La muralla del este aparece ante mis ojos. No hay enemigos a la vista. Puedo ver a Lisbez agachada junto a la torre más cercana. Aterrizo a su lado dando una voltereta al tocar el suelo y plegando la paravela al mismo tiempo.

La joven Sheikah abre los ojos de par en par y me observa con detenimiento. Cuando se percata de su cara de asombro, retira la mirada.

Alduin es el siguiente en aterrizar. Nathras sigue su estela, aunque se tambalea y cae torpemente sobre el adarve de la muralla donde nos encontramos.

—Malditos Sheikah y su empeño en avanzar con la tecnología... —refunfuña ofuscado cuando se levanta y limpia sus heridas.

El fuego arde y consume el lugar. La oscuridad se sume en el interior de la fortaleza. El mal se ha apoderado de este lugar y la noche que acontece es un reflejo de ello.

Una luna llena y gigante se eleva en el firmamento. No irradia luz blanca como el resto de noches, sino que nace tintada de un tono rojizo que eriza mi piel.

—Nunca he visto a la luna comportarse de esta manera —anuncia Nathras con una voz cargada de temor—. Su tono carmesí ahora baña los campos devastados de Hyrule.

—Algunos la llaman la luna de sangre... —aclara Alduin alzando su rostro hacia el cielo—. Hubo un tiempo en el que cada noche, la luna nacía bañada en este tono carmesí. Fueron tiempos en los que El Maldito caminaba libre por Hyrule. Nunca la había vuelto a ver... Debemos permanecer alerta. El poder del enemigo crece cuando esta luna reina en la noche.

Las palabras del anciano debilitan los corazones de los presentes. Puedo percibir sus miedos en cada una de sus miradas y en cada uno de sus movimientos descompensados...

La internada hacia el interior de la ciudadela es rápida pero sigilosa. Los cadáveres de los Hylianos yacen entre la tierra y la piedra. Su sangre riega el suelo. También hay cuerpos de seres idénticos a los Hylianos en aspecto pero mucho más oscuros.

—Aprisa, el patio real no queda lejos —apremia Inah acelerando la internada a través del interior de las serpenteantes murallas.

El silencio que reina en la ciudadela es lo que mengua mis fuerzas. No es sino el reflejo de la propia muerte. El asedio parece haber terminado. Sin duda, hemos llegado tarde... muy tarde.

No sé si es cosa de la fortuna, el azar o el destino, pero no encontramos enemigo alguno a nuestro paso.

Cuando llegamos a un de las murallas que rodean lo que parece el patio real, Inah se detiene y cubre su cuerpo entre los salientes de la muralla. La altura nos otorga protección sobre lo que acontece debajo.

El silencio se desvanece. Los gritos de victoria de los Hylianos Negros retumban por el patio empedrado. Los enemigos se cuentan por miles. Todos se encuentran concentrados, con sus espadas, lanzas y hachas en alto, mirando hacia la entrada principal del castillo.

Una hilera, formada por decenas de Hylianos cautivos, se tiende en primera fila ante el castillo. Los cautivos se encuentran maniatados, de rodillas en el suelo y con la cabeza agachada. Cada Hyliano tiene un enemigo a su lado con la espada desenvainada y el filo apostado sobre su cuello que impide cualquier movimiento.

Frente a ellos, sobre una pequeña elevación que da paso a la entrada del castillo, el rey de Hyrule permanece apresado de la misma manera que sus guerreros. Puedo ver los hilos de sangre que se deslizan por su rostro hasta caer al suelo en forma de gotas, su dorada corona aún sobre su cabeza y su armadura rota.

Un impulso incontrollable me lleva a desenvainar mi espada de viajero. No sé cómo voy a superar a la multitud de enemigos, pero debo liberarlo. Flexiono mis rodillas antes de saltar y abandonar la muralla.

—Link... Solo conseguirás que nos maten —interviene Inah, sujetando mi brazo e impidiéndome saltar.

—¡Debemos hacer algo! —rujo con furia, mirando el rostro temeroso de la mujer. Ella parece ignorarme, pues algo más importante parece haber captado su atención.

Vuelvo a observar hacia el patio. Mi alma comienza a arder, llorar y resentirse cuando mis ojos la ven. Sus cabellos rubios relucen en mitad de la oscuridad. Su fina figura se encuentra envuelta en ropajes manchados de sangre y suciedad. Su rostro magullado es una lanza que impacta en mi pecho y destruye mi cuerpo. Dos Hylianos Negros la retienen mientras la muestran a la multitud como si de un trofeo se tratara.

Los enemigos vuelven a gritar con mucha más fuerza y alzan sus armas. La victoria de la oscuridad es definitiva. Cada gota de sangre que fluye en mi interior arde y se consume con furia. No puedo quedarme aquí.

El instinto me lleva a observar a mi alrededor. Veo un arco de madera tendido junto al cuerpo sin vida de un guerrero Hyliano.

—Link... —vuelve a decir Inah, señalando hacia la puerta del castillo.

Alguien sale de su interior y avanza con lentos pasos en dirección a la multitud. Rojizo es su cabello. Hyliano es su aspecto. Negra la armadura que protege su cuerpo. Alza los brazos cuando llega a la posición del rey, quien permanece agazapado y moribundo. Los vítores vuelven a retumbar y solo cesan cuando el Hyliano de cabellos rojizos lo ordena.

—¡Nuestro momento ha llegado! —exclama, esbozando una malvada sonrisa que alimenta a su ejército—. El reino ha caído. La victoria es vuestra.

Rodea al rey y roza sus rubios cabellos con la mano. Se deleita con la victoria mientras es aclamado por su gente.

—¡Existe una tradición antigua en Hyrule que permite a quien tenga derecho al trono alzarse y combatir por él! —anuncia con voz firme.

Saca una daga y realiza un corte en la palma de su mano. Un hilo de sangre morada se dibuja en ella cuando la muestra a la multitud. Varias gotas son derramadas y tiñen el suelo.

—Soy Sharok, hijo de Shaizel —dice, mientras aprieta y cierra su mano, vertiendo aún más sangre—. Mi derecho al trono es innato. El poder no se obtiene por la bendición de ningún Dios. ¡El poder se gana con sangre!

Un estruendo se produce por parte de los Hylianos Negros. Todos aplauden y vitorean a su señor. Sharok guarda su daga para desenvainar una espada que irradia poder.

—¿Qué?! —gruñe Nathras ante la majestuosa espada—. Mis ojos me engañan por algún hechizo...

—No lo hacen —interviene Alduin—. Mira el brillo azulado de su filo. Es la auténtica.

—La espada destructora del mal... —murmura Lisbez con un ápice de fascinación.

—No es posible... —niega Mandos poco convencido y con la misma fascinación que la joven Sheikah.

—La espada solo sirve a la luz —indica Manwar.

—Al parecer, ya no... —concluye Inah, aguzando su vista.

Escucho los gritos y el forcejeo sin éxito de la princesa Zelda que terminan ahogándose entre los de la multitud.

Vuelvo a mirar hacia el arco. Escucha una voz en mi interior. Es como si el arco me estuviera llamando. No puedo demorarme más pero los gritos de Zelda apagan mi voz interior.

Se alzan tanto que superan los vítores de la multitud. Veo su mirada que suplica clemencia. Veo a Sharok deslizar su espada con frialdad y decapitar al rey de Hyrule. La cabeza se desprende de su cuerpo y sale rodando junto a la corona dorada. Mi respiración se acelera cuando el rey cae y la princesa se derrumba.

—¡El rey ha muerto! —ruge Sharok con el brazo alzado y la espada destructora del mal apuntando al cielo.

—¡Larga vida al rey! —vitorean sus tropas—. ¡Larga vida al rey! ¡Larga vida al rey!

—¡Matadlos! —ordena Sharok con un grito cruel—. ¡Matadlos a todos!

Los Hylianos Negros comienzan a decapitar a todos los soldados apresados. La princesa forcejea desde el suelo con sus opresores. Sharok se vuelve hacia ella. Sin saber cómo, el arco de madera se halla sobre mi mano. Cargo dos flechas y salto en el aire sin perder tiempo alguno. El tiempo se ralentiza mientras tenso la cuerda. Apunto hacia la princesa e inclino levemente el arco. Ambas flechas salen disparadas y alcanzan a los Hylianos Negros que retienen a Zelda. Estos salen despedidos hacia atrás y caen al suelo sin vida.

Veo la mirada de Sharok dirigirse hacia nuestra posición. Percibo la ira en su rostro. Su atención se torna cuando una explosión de luz se produce junto a él. El cuerpo de Zelda se ilumina hasta alcanzar la intensidad del sol.

Sharok introduce la espada en la luz de Zelda. El mundo se contrae. La tierra comienza a vibrar y se produce una explosión lumínica y cegadora.

Cuando recupero la visión, mi respiración se acelera. No hay ni rastro de la princesa.

—¡Atrapadlos! —ordena Sharok apuntando con su espada en nuestra dirección.

—¡Corred! —grita Inah iniciando la huida.

Así es como la oscuridad se alza en el mundo y así es como la luz se desvanece.

CAPÍTULO 3 - LA ALDEA OCULTA

La ira del enemigo produce en el reino un vendaval furioso que se alía con nosotros. Las paravelas se abren al máximo mientras sobrevolamos los alrededores de la gran ciudadela real. Los altos muros del castillo quedan atrás. La linde del bosque llega a nuestro umbral. La guerra por el dominio de Hyrule ha dañado los frondosos árboles y las bastas praderas que rodean la ciudadela. Gran parte de la tierra ha muerto.

La luz rojiza de la luna nos persigue mientras huimos de la crueldad del enemigo. En nuestra retaguardia, miles de pasos hacen retumbar el suelo. Los Hylianos Negros corren como si también huyeran de la ira de Sharok.

Mis músculos se encuentran totalmente tensos. Mis piernas se mueven sin descanso. Encabezo la huída en dirección al este. Soy más rápido que los integrantes de nuestra compañía, salvo, quizás, Inah y Lisbez, las mujeres Sheikah.

Cientos de flechas vuelan sobre nosotros después de atravesar el bosque. Salir a campo abierto es un error pero no gozamos de una opción mejor. El río de plata aguarda. El paso más cercano se encuentra a pocos pies de nuestra posición. El enemigo se nos echa encima. No puedo continuar, no si quiero que los demás sobrevivan. Me detengo con un movimiento seco y fugaz mientras desenvaino mi espada.

—¡Link, qué haces! —exclama Inah—. El puente está cerca, ¡corre!

—¡Os alcanzaré! —grito tras fijar la vista en las tropas enemigas.

El primer impacto con el enemigo es más fuerte de lo que imaginaba. La internada en carrera de los Hylianos Negros consigue hacer que mi cuerpo retroceda. Tras el choque de las espadas, realizo una voltereta hacia atrás para obtener algo de tiempo ante la multitud de guerreros que intentan arrebatarme la vida. Ejecuto una finta y desgarró el torso del primer enemigo que llega desde el lado derecho. Me deslizo por el suelo hasta el segundo y rasgo su pierna. Bloqueo desde el suelo el ataque de un tercero y vuelvo sobre mis pasos. Me veo obligado a retroceder lentamente a medida que llegan en tropel. Decenas de cuerpos comienzan a amontonarse en el suelo. Los Hylianos Negros no tardan en llevar la batalla hasta el puente que cruza el río de plata.

—¡Link, aprisa! —exclama Inah desde el otro lado.

Todos los integrantes de nuestra compañía ha cruzado ya. Esto es algo que tranquiliza mi cuerpo.

—¡Debemos destruir el puente! —ordena Nathras.

—Déjalo en nuestras manos —sugiere Mandos al tiempo que Manwar saca una pequeña esfera metálica del tamaño de una piedra que goza de una luz azul brillante.

Acato las órdenes. Me retiro del combate y cruzo el puente de madera a toda velocidad seguido por el batallón de Hylianos Negros. Cuando llego a la mitad, Manwar lanza la esfera luminosa en mi dirección. Esquivo la esfera

antes de que se produzca una explosión atronadora. Cientos de astillas vuelan por los aires cuando la explosión destruye el puente y a gran parte de los enemigos. Salgo despedido hacia adelante y caigo sobre las altas hiervas de la gran pradera. Me hallo envuelto en una humareda azulada.

—Bombas sónicas —anuncia Manwar con una pequeña risita y un tímido baile cuando me incorporo.

El puente se encuentra completamente destruido. Las tropas enemigas se acumulan al otro lado. El cauce del río es demasiado poderoso como para cruzarlo a nado. No tardan en elegir la opción más lógica y desviarse hacia el norte para tomar el siguiente paso.

Nuestra marcha es más segura a medida que transcurren los días. Inah ha tomado el mando y, junto con Alduin, han decidido conducirnos a una aldea oculta entre las montañas.

Atravesamos las inmensas praderas de Hyrule y subimos por la ladera de una cordillera montañosa. Cruzamos puentes de piedra y atravesamos bosques. Nos alimentamos de los animales que conseguimos cazar y dormimos bajo la protección de las cuevas que abarrotan las tierras de Hyrule.

El sinuoso paso de las montañas nevadas concluye con la primera luz del alba. El frío viento de la mañana golpea mi rostro. He aquí, oculta en un pequeño valle escarbado entre las montañas, nuestro destino.

—Bienvenidos amigos a Kakariko, la cuna de mi civilización, mi hogar... —anuncia Inah, exhalando una bocanada de aire puro.

Abarrotada de casas de madera con fornidos tejados de paja, la aldea se distribuye en decenas de calles que zigzaguean entre sí. Los habitantes de Kakariko comienzan temprano sus labores y nos observan a medida que descendemos y recorremos las calles de tierra. Muchos atienden sus huertos, mientras que otros comercian con especias y vestimentas. Tampoco faltan los mercaderes que traen provisiones a la aldea.

Las cuidadas hiervas acomodan el lugar haciéndolo apacible, tranquilo y hermoso. Una melodía musical suena de fondo y acompaña a los primeros rayos de sol que inundan la aldea.

Pequeños puentes de madera permiten el paso a través de un riachuelo que divide la aldea en dos. El poblado desciende a través del valle. Un pequeño claro se abre ante nosotros en el punto más bajo, cuando las humildes casas de los habitantes terminan. Un estanque de aguas cristalinas capta mi atención. Varios niños juegan con el agua bajo la mirada de una majestuosa estatua de piedra que se encuentra sobre un montículo en mitad del estanque. Seis antorchas la iluminan.

—Hylia... La diosa del mundo —explica Lisbez ante mi mirada de asombro—. Nuestra más preciada estrella...

Frente al estanque de la diosa. Unas gigantescas escaleras de madera suben hasta una casa mucho más grande e imperial que todas las demás.

Parece un gran palacio. Tres banderas azuladas, con un símbolo con forma de ojo blanco y una lágrima naciendo de él, adornan la entrada. Varios telares rojizos y blancos caen desde el tejado. Dos guardias Sheikah vigilan la entrada. Ambos nos dan la bienvenida y nos permiten el paso.

Un olor a incienso se abre paso en mi interior cuando entramos en el modesto palacio. Las mullidas alfombras se extienden bajo nuestros pies. La madera se encuentra perfectamente tallada y sus curvas forman dragones alados.

Una niña de la tribu Sheikah baja las escaleras a toda velocidad esbozando una amplia sonrisa que ilumina su rostro.

—¡Mamá! —exclama cuando llega a nuestro encuentro.

Inah alza en sus brazos hasta fundirse en un cálido abrazo. Madre hija llevan el mismo atuendo Sheikah con esos tonos rojizos y esas hombreras anchas y pálidas. Ambas gozan del mismo tono pálido de cabello que caracteriza a los Sheikah.

—Te he echado de menos, mamá —dice con su aguda vocecita. No tendrá más de seis años de edad pero parece bastante espabilada.

—Te quiero, hija mía —responde Inah con la voz quebrada. Percibo las lágrimas que intentan abandonar las cuencas de sus ojos.

—Ese pelo ha crecido demasiado desde la última vez —anuncia Nathras con una pequeña risita. La niña sonríe al ver al guerrero Zora mientras se aferra a su madre—. Voy a tener que cortarlo dentro de poco —añade Nathras.

—¡No! —replica la niña, sonriendo mientras esconde su mirada vergonzosa.

—¿Ah, no? Bueno, entonces no tardarás en necesitar esto.

Nathras se desprende de un pequeño lazo rojo que porta en su muñeca y se lo entrega. La niña Sheikah no duda en cogerlo. Lo observa antes de que su madre le recoja el cabello y lo amarre con el lazo.

—Mucho mejor —sonríe el Zora.

—Tenemos que tratar unos asuntos ahora, hija —murmura Inah—. Espera en tu cuarto, subiré enseguida.

—Adiós, pequeña Impa —se despide Nathras en un susurro cuando la niña sube las escaleras mientras juguetea con su pelo y su nuevo lazo.

—¿Dónde está Myrad? —pregunta Inah a uno de los guerreros Sheikah que guardan la estancia.

—Rezando en el lago, mi señora —murmura uno de ellos.

—Iré a buscarle —propone Lisbez antes de que Inah vuelva a abrir la boca.

La estancia es extremadamente cálida en comparación con la baja temperatura y las finas neblinas que envuelven a la aldea Kakariko.

Lisbez no tarda en regresar. Viene acompañada por un hombre Sheikah. Es el hombre más anciano que he visto nunca. Su piel blanquecina se encuentra abarrotada de arrugas. Lleva puesto el atuendo de la tribu y

sujeta su peso sobre un bastón de madera. Accede despacio al lugar. Su respiración es lenta pero costosa, al igual que sus movimientos.

—Buenas noches —saluda, observando detenidamente a cada miembro de la compañía—. Bienvenidos a Kakariko. Mi nombre es Myrad, líder de la tribu Sheikah.

Cuando sus palabras terminan, nuestras miradas conectan. Algo en el interior de sus ojos, unos ojos que han visto muchas lunas, se enciende.

—Bienvenido, Link —retumba su voz, una voz mucho más estridente que la que ha pronunciado, en el interior de mi mente—. El elegido del mundo, el único que ha visto al Heraldo de la Muerte. Tu presencia solo significa que la oscuridad no anda lejos...

Con la misma sutil magia ancestral con la que su voz llega a mi mente, es como desaparece. Al volver al mundo real, veo que Myrad se encuentra sentado sobre un sillón mullido. Su mirada está ahora perdida y se dedica a atusarse su larga barba mientras Alduin expone la situación.

—La única realidad es que el rey ha muerto y la princesa ha desaparecido —explica mientras se mueve nervioso—, puede que incluso también esté muerta...

—Si la princesa estuviera muerta, el cielo habría quebrado y las criaturas de la oscuridad vagarían libres por Hyrule... —dice Myrad sin apenas inmutarse.

—Ya son libres. La guerra consume el mundo lentamente —afirma Alduin ante la pasividad de nuestro anfitrión—. El enemigo blande la espada destructora del mal.

—¿Qué pretendes, que suma a mi pueblo en otra guerra? ¿No recuerdas lo que ocurrió en el pasado?

—Ya os ha sido declarada, mi señor —interviene Nathras, inclinando levemente su rostro—. Queráis o no, los Hylianos Negros arrasarán Hyrule y esclavizarán a su gente. Gran parte ya ha sido devastado.

—Jamás llegarán a las montañas... —murmura Myrad.

—Se dice que la espada legendaria alberga un poder que es capaz de conducir a su portador a cualquier rincón del mundo —explica Mandos mientras inunda el ambiente con el humo morado que sale de sus pústulas.

—Dicen que la espada puede usarse como brújula... —añade Manwar—. Os terminarán encontrando.

—Debemos hacer frente al enemigo antes de que se haga más fuerte —propone Alduin. Nathras apoya sus palabras con una cómplice mirada y un movimiento vertical de su cabeza.

—Me temo que no lo entendéis —gruñe Myrad—. Nadie puede derrotar al portador de la espada destructora del mal...

—Maestro... —interviene Inah. Denoto una mezcla de timidez y respeto en el tono de su voz—. La otra espada...

—Ya basta Inah... No es más que el humo de una leyenda en lo que estás pensando —gruñe Myrad.

—No, no lo es —niega Alduin—. Y tú lo sabes —añade, dirigiendo su atención hacia el anciano Sheikah.

Veo el rostro sorprendido de Nathras. Parece encontrarse en la misma situación que yo: una situación de no entender nada.

—¿Alguien podría explicarme de qué otra espada estamos hablando? —pregunta el guerrero Zora con una carcajada nerviosa a la que acompaña frunciendo el ceño posteriormente.

Alduin suspira al igual que Myrad. El silencio parece apoderarse de toda la aldea. Incluso la lluvia que comenzó a caer tras nuestra llegada, cesa. Es entonces cuando Alduin, el sabio Hyliano habla.

—Los antiguos libros cuentan que, tras la creación del mundo, una espada cayó del cielo —explica, usando una armonía en sus palabras que hace que parezca un cuento—. Era una espada tan poderosa capaz de apagar la luz del sol.

—Solo tú crees en esa leyenda —gruñe Myrad de nuevo.

—Una civilización antigua descubrió la espada. Esa tribu gobernaba este mundo al comienzo de las edades del sol. Se les conocía como los Zonnan y llamaron al arma: la espada celestial.

—Hace milenios que los Zonnan desaparecieron —interviene Myrad. Se incorpora con dificultad y la ayuda de su bastón—. Ningún ser vivo conoce el paradero de la espada. No hay certeza alguna de que existiera.

—Myrad, viejo amigo —murmura Alduin, se acerca al líder Sheikah y roza su mano—. Conoces la leyenda, necesitamos que nos ayudes a encontrar la espada.

Myrad se aleja con pasos cansados mientras medita una respuesta. Me encuentro expectante ante toda la información que mi mente procesa. Si él puede ayudarnos, es su deber hacerlo. Si no, este mundo se consumirá en la oscuridad.

—Hay un sendero oculto entre las montañas, un túnel, un gran monte y un lago. Junto al lago vive alguien que puede encontrarlo —anuncia el anciano—. El último descendiente vivo del linaje Zonnan.

—Maestro... —interrumpe Inah quien se ha mantenido demasiado ausente en este tiempo.

—Tharathon es su nombre —insiste Myrad.

—¡No podemos confiar en él! —exclama la mujer Sheikah con rabia.

—Siempre ha afirmado ser descendiente...

—Yo también puedo afirmar que tengo sangre real. Puedo afirmar todo lo que quiera.

—¡Deja tu pasado atrás, Inah! —ordena Myrad con un poderoso rugido que congela nuestros corazones—. Tharathon puede ser muchas cosas pero ¿alguna vez te ha mentado?

—No, maestro —niega la mujer Sheikah, bajando la cabeza.

—Entonces, si utilizamos la lógica, él es el último descendiente vivo de los Zonnan.

—¿Dónde podemos encontrarle? —pregunta Alduin.

—Tiempo hace que partió de Kakariko —dice Inah—. Nadie sabe que ruta tomó ni a donde marchó.

—El lago Hylia... —murmura Myrad—. Estaba obsesionado con ese lago.

—El lago... —dice Inah en voz alta pero se detiene, refugiándose en sus pensamientos.

—Bien, no hay más que hablar. Así se hará... —concluye Myrad—. Comed y bebed hasta saciaros. Descansad esta noche. Partiréis mañana con el primer rayo de luz. Encontraréis cama en la posada.

La despedida es larga. Uno a uno agradecemos la hospitalidad de los Sheikah.

La puerta principal se cierra tras de mí cuando abandonamos la calidez de la estancia. Mi cuerpo necesita comida y una mullida cama pero la curiosidad vence a mi cansancio. Cuando nadie me observa, retrocedo y hasta una ventana entreabierta. Agachado, puedo escuchar la voz de Inah que sale desde el interior del palacio.

—Impa querrá venir conmigo...

—La niña se quedará en Kakariko —ordena Myrad con su voz suave y calmada.

—Su voluntad no será esa ni tampoco la mía, maestro —niega Inah, quien anda en círculos alrededor del anciano.

—No la expondré ante los peligros de Hyrule. Su adiestramiento tan solo ha comenzado...

—¿Le negarás la posibilidad de verle?

—La profecía de nuestro pueblo es clara, Inah...

—¿Y qué ocurrirá si da la orden? —pregunta la mujer Sheikah con demasiada insistencia—. Sabes que nuestra tribu la obedecerá a pesar de cualquier cosa que tú o yo digamos...

—¡Su deber está por encima de su voluntad! —ruge el anciano—. Impa será más poderosa que cualquier otro guerrero Sheikah que pise jamás esta tierra. Pero para ello, debe concluir todos los años de entrenamiento que aún le restan.

—No me obligarás a abandonarla de nuevo... —dice Inah comenzando a embarcarse en un profundo llanto,

—Inah... En Kakariko, la niña sobrevivirá a la oscuridad que se extiende por Hyrule...

—Crecerá lejos de mí y de su padre...

—Sí pero crecerá a salvo y volverás a verla cuando la oscuridad se haya ido.

CAPÍTULO 4 - LA MATANZA DEL LAGO

La primera luz del alba golpea con fiereza las montañas. No tarda en alcanzar las pequeñas casas que se extienden por la aldea Kakariko e internarse entre la fina cortinilla que cubre la ventana de mi habitación.

Necesito armarme con toda mi fuerza para abandonar el cobijo de la acolchada y mullida cama de la posada. Dormiría durante todo el día.

Un plato de cerámica reposa sobre la coqueta mesa de madera que se encuentra junto a la puerta. Cuento un total de ocho huevos fritos, cinco zanahorias y media porción de sandía. La mezcla de olores se adentra en mi interior. Mi estómago ruge. No dejo comida alguna sobre la mesa. Aseado, vestido y armado, salgo de la posada unos instantes después.

—He estado haciendo cálculos —anuncia el viejo Alduin con una voz bastante despierta. El alba vitamina mis músculos y los carga de una energía extraordinaria—. Deberíamos de llegar al lago Hylia en torno a la quinceava luna desde nuestra partida.

—Los pasos del río estarán vigilados —murmura Nathras.

—Ya oíste a Myrad —interviene Inah. Denoto un ápice de aspereza en su voz—: Hay un sendero oculto entre las montañas, un túnel, un gran monte y el lago.

La conversación fluye entre los miembros de la compañía y el plan para alcanzar el lago lo más rápido posible se va tejiendo.

La tribu Sheikah nos provee de todo el alimento y las monturas necesarias para iniciar nuestro viaje. El caballo que me corresponde se llama “Tormenta”. Tiene un pelaje azulado que se torna a verdoso cuando le alcanza la luz solar. Decenas de motas blancas recorren su cuerpo. Su arreglado cabello pálido cae por su cuello con esplendor. Según el guerrero Sheikah que me cede las riendas, su nombre corresponde al momento en el que fue encontrado, cuando una gran tormenta eléctrica bañaba las montañas.

—Amigos, la hora ha llegado —anuncia Alduin una vez que todos estamos listos—. Peligroso será nuestro viaje. La oscuridad nos perseguirá por todo Hyrule. Aciagos serán los próximos días. ¡Partid sin temor!

Y eso es lo que hacemos. Los caballos hacen retumbar la tierra a medida que recorren el camino de salida de la aldea.

Los pasos de las montañas no están vigilados. La seguridad nos abandona. Las frías tierras de Hyrule nos aguardan. El peligro se puede sentir en el silencioso ambiente. La marcha es rápida. Inah es quien encabeza la compañía. Las lunas acontecen. No vemos enemigos durante nuestra partida, pero sí sufrimos su huella. Las ruinas adornan los páramos y los montes. Varios fuegos se levantan en el horizonte. Evitamos los caminos y atravesamos bosques, túneles oscuros y cordilleras montañosas.

Lo que peor llevo es el racionamiento de la comida. Apenas tocamos a dos piezas de fruta al día por cabeza y una pequeña porción de pavo frío.

El enemigo me preocupa pero es Inah, la guerrera Sheikah, quien ocupa mis pensamientos durante la travesía. No he escuchado una palabra suya más que las indicaciones necesarias para guiar al grupo. Debe de ser terrible tener que separarse de su hija de nuevo. Por mucho que lo niegue, la pequeña Impa debe de ocupar su mente y su corazón a partes iguales.

Los bajos ánimos desaparecen cuando atravesamos un alargado túnel que da a un valle por el cual un sinuoso río marcha pacíficamente.

—El río Hylia —anuncia Alduin, el anciano Hyliano—. El lago no queda lejos.

—Llegaríamos antes nadando —propone Nathras.

Estoy al tanto de sus habilidades como Zora. Los Zora adoran el agua. Son más fuertes cuando la tienen cerca y bajo ella, pueden atravesar largas distancias en cortos periodos de tiempo.

—Para muchos de nosotros supondría un riesgo más que una ventaja, amigo —dice Alduin.

El ritmo aminora. No porque nosotros queramos, sino porque los caballos lo exigen.

Varias lunas después, el extenso y ondulado valle da paso a una frescura que proviene de las aguas de un lago inmenso. El río serpenteante y caudaloso, que llevamos días siguiendo, desemboca mediante una feroz cascada en el lago Hylia, del cual coge su nombre.

El lago se encuentra en calma, protegido por grandes y rocosas montañas que evitan que el agua fluya más allá y se escape por el reino.

Un puente de piedra, el puente más grande que he visto jamás, cruza el lago de norte a sur y lo divide en dos partes. Antaño debió de ser un puente glorioso, con dos torres rectangulares de piedra en un extremo y otras dos al otro.

La vigilancia de este paso debió de ser excelente en una edad pasada. Ahora no quedan más que ruinas y piedras de las cuales, muchas yacen en el fondo del lago.

Las torres están semidestruidas, al igual que el tramo central del puente, en el que se puede ver una pequeña plaza hexagonal con los restos de una fuente en su centro.

La tranquilidad del lago no es más que un engaño que la naturaleza otorga a todos sus visitantes. Las ruinas de la orilla noroeste, el humo de un pequeño poblado y los cadáveres que inundan la tierra, delatan la matanza que aquí ha acontecido.

—Estad alerta... —ordena Nathras. Baja de su montura mientras mantiene su majestuoso tridente orientado al frente.

El horror del lugar consigue impresionarme. Es una sensación que se adentra en mi cuerpo y merma mi valentía. El aire que se respira se encuentra cargado de lo que parece ceniza y humo grisáceo.

Los cuerpos sin vida de los habitantes Hylianos de este pequeño poblado, se encuentran en estado de descomposición. Los cadáveres han

sido mutilados de una forma tan cruel que congela nuestros corazones. Ninguno de los cuerpos conserva los ojos, se los han arrancado y llevado.

—Sharok y sus Hylianos Negros pagarán por esto —ruge Lisbez, esquivando la sangre y putrefacción que domina el sitio.

—Esto no es obra de Sharok... —murmura Alduin, mientras se inclina y examina un cadáver, al cual le han separado las extremidades y la cabeza del resto del cuerpo—. Mirad las vendas y la ceniza que hay por todas partes.

—Gibdos... —apunta Manwar.

—¿Qué? —dice Nathras con un rostro de sorpresa que refleja mis sentimientos.

—Muertos vivientes, momias... —explica Mandos, analizando el terreno con una mirada penetrante—. Seres resistentes a las armas pero muy débiles contra el fuego. Qué curioso...

—¿Qué es curioso? —pregunto con rapidez. Veo sombras moverse tras las ruinas. No estamos solos.

—Los Gibdos habitan en cavernas o parajes sombríos —indica Mandos—. Rara vez abandonan su hogar y salen a campo traviesa.

—Parece que sabes mucho sobre ellos —gruñe Nathras.

—Antaño experimentábamos con ellos para elaborar elixires —replica Manwar, saliendo en defensa de su compañero.

—Se dice que el lago está plagado de laberintos subterráneos donde antiguas civilizaciones habitaban bajo tierra... —dice Inah.

—Todo parece encajar —finaliza Alduin.

Se escucha un crujido. Un graznido grave y aterrador le sigue. Un alarido de muerte nace de entre las ruinas y se apaga al instante.

—¿Qué ha sido eso? —pregunta Nathras, sujetando bien su tridente.

Decenas de momias moribundas salen de entre las ruinas. Dejan un rastro de telas y vendas a su paso. Alzan sus brazos al frente mientras ganan velocidad.

—¡Gibdos! —exclama Alduin—. ¡No os separéis!

La batalla es inminente. La espera es larga, las momias son lentas. El filo de mi espada decapita al primer enemigo que llega a mi encuentro. Varias tiras de los vendajes que envuelven su cuerpo caen al suelo. Cuando le arrebató su lastimosa vida, su cuerpo se transforma en ceniza y es llevado por el viento.

Atravieso el torso del siguiente Gibdo pero continúa con vida. Retrocedo para sacar la espada de su cuerpo e interno la punta de nuevo en su abdomen.

Cierro los ojos. Mi rostro se llena de ceniza. Retrocedo varios pasos mientras limpio mis ojos y vuelvo a obtener visión del terreno.

—¡Son demasiados, Alduin! —exclama el guerrero Zora. Lucha por su vida, blandiendo el majestuoso tridente y aniquilando a sus enemigos.

A su lado, Mandos y Manwar lanzan sacos explosivos que calcinan a las momias. Ambos científicos de Hatelia se mueven con lentitud, pero se

mantienen fuera del alcance de los Gibdos mientras atacan desde la distancia.

Alduin incendia a las momias con su báculo, que ahora emana una llamarada de fuego de su extremo superior. Me sorprende que, a pesar de su vejez, sus movimientos son rápidos y su furia es implacable.

Inah y Lisbez destruyen a multitud de enemigos con sus dagas y sus audaces saltos y movimientos de Sheikah.

Por muchos enemigos que caen, más del doble son los que salen de entre las ruinas. Su ventaja numérica nos obliga a retroceder hasta el lago.

La tierra se baña de cenizas y finos vendajes. El fuego arrasa el lugar y lucha de nuestra parte, pero no es suficiente para mantener a raya a los Gibdos.

Realizo una finta y oriento mi cuerpo a la derecha. Deslizo la espada y desgarró el costado de un enemigo. Cambio mi espada a la mano izquierda y hago lo mismo con otro oponente. Ambos caen al suelo. Continúan con vida, acercándose hacia nosotros.

La orilla del lago nos deja sin salida. El fin ha llegado. Ahora solo un milagro puede salvarnos ante las decenas de Gibdos que intentan arrebatarnos nuestro futuro.

Y eso precisamente es lo que ocurre. El agua comienza a irritarse. Algo en su interior consigue amedrentar la calma del lago. Cientos de soldados Hylianos salen disparados hacia la superficie y provocan un estruendo que hace retroceder a los Gibdos. Luchamos junto a ellos entre fuego, humo, ceniza y sangre.

Sus armaduras plateadas repelen los golpes y los arañazos de las momias. Los guerreros de Hyrule convierten a los enemigos en ceniza sin dificultad alguna. Su líder blande una espada en cada mano con movimientos y saltos fieros.

La batalla concluye con una victoria para nosotros gracias a los misteriosos guerreros salidos del lago. Por fin todos podemos respirar.

—¿A quién tengo el honor de agradecer esta victoria, joven guerrero?
—pregunta Nathras cuando la calma vuelve a reinar. Inclina la cabeza levemente ante el líder de los soldados.

—Puedes llamarme Tharathon, príncipe de Kakariko y protector del lago... —responde el guerrero removiendo su yelmo y dejando a la vista un rostro de bellos rasgos y cabellos largos y castaños. Su mirada se aleja de Nathras y se clava en Inah. Sus ojos se abren de par en par antes de inclinar su rostro—. Mi señora, Inah.

CAPÍTULO 5 - LA MORADA DEL GUERRERO

El tortazo se escucha por todos los alrededores del lago. La palma de la mano de Inah se enrojece. El rostro furioso de la mujer congela los corazones de los presentes.

—Creo que eso me lo merecía —gruñe Tharathon, rascando la zona superior de su mejilla donde la mujer Sheikah le ha abofeteado.

Sus palabras parecen hacer reacción en ella y vuelve a la carga con aún más furia. El golpe impacta en el mismo pómulo que el anterior.

Escucho el aspaviento de algunos soldados. Si Inah no se detiene nos podría poner en serio peligro. Me acerco a ella, pero es Nathras quien detiene mi avance. Sus ojos dubitativos me indican que lo deje estar.

—Quizás eso también me lo mereciera —repite, esta vez, esbozando una media pero tensa sonrisa.

Inah alza los hombros y suspira posteriormente. Para mi asombro, ella también sonríe y se abalanza sobre el guerrero. Ambos se funden en un cálido y tierno abrazo.

—Te estaba esperando —susurra Tharathon ante la mirada confusa de la mujer.

—¿Sabías que veníamos?

—La torre primigenia lo ve todo —explica el guerrero sin soltar el torso de la mujer—. El futuro es difuso pero allí hay seres capaces de interpretarlo.

—Hemos venido para hablar de los Hylianos Negros y el ser que los lidera —indica Inah—. Necesitamos tu ayuda.

—Lo sé —afirma él mientras dirige su mirada hacia el resto de la compañía. Nuestros ojos conectan unos instantes de tiempo más que con los de los demás. Los iris del guerrero son marrones pero parecen apagados. Es como si hubieran visto demasiada muerte—. Seguidme —añade.

Bordeamos el lago formando una pequeña hilera. El agua roza nuestros pies. Junto a la orilla, el césped desaparece y da paso a las pequeñas piedras y minerales que caen de las montañas hasta que quedan entremezcladas con la tierra.

Tharathon nos conduce hacia un embarcadero oculto entre dos pronunciadas rocas. Más de quince barcas de madera aguardan. Son pequeñas, con capacidad para dos ocupantes. Un guerrero por barca junto con su acompañante.

El guerrero que monta conmigo no tarda en agarrar los remos e impulsarnos lago adentro. La barca se desliza por el agua con suavidad a pesar del pequeño oleaje. Debajo, miles de peces y otras criaturas viven en paz gracias a la protección del lago.

No tardamos en aproximarnos a las montañas que recubren el lago en la zona sureña. Solo cuando estamos a pocos pies, me percató de que hay una fina apertura en la roca. Parece una apertura natural y tiene la anchura y

alturas suficientes como para que podamos pasar de uno en uno. Nunca la habría visto si no hubiese navegado hasta tan cerca.

El fino túnel que se interna en las montañas es helador y silencioso. El canal de agua se encuentra en paz, al igual que las decenas de murciélagos que duermen colgados en sus nidos en el techo de la sinuosa cueva. Por primera vez, siento que la oscuridad da mucha paz.

El túnel finaliza con una luz solar más intensa que la primera luz del alba. Los rayos golpean nuestros cuerpos cuando abandonamos la oscuridad de la cueva.

Un lago mucho más pequeño que el lago Hylia se abre ante nosotros. Nos encontramos en un pequeño claro en el interior de las montañas. Al fondo, una ciudad emerge, impregnada y fusionado con la roca montañosa.

—Bienvenidos, amigos, a Arkamn —anuncia Tharathon desde la primera embarcación.

—Así que es cierto... —indica Nathras con una expresión de asombro—. La ciudad oculta del lago Hylia es real.

—Y ahora ya sabemos que no está sumergida en las aguas —apunta Alduin tras de mí.

La ciudad se levanta ante nosotros. Las casas de piedra se asemejan a altos torreones que se adentran en la montaña. Los ventanales son estrechos y cada edificio tiene una altura diferente. Arkamn cuenta con una cantidad de estructuras capaces de acoger a más de diez mil Hylianos. La ciudad forma un semicírculo entre el pequeño lago y las montañas.

—Es una ciudad hermosa —señala Lisbez—. No merece estar oculta.

—Es una ratonera —contrapone Alduin, analizando cada estructura al detalle—. Es una tumba, un lugar sin salida... Los Hylianos piensan que pueden perdurar aquí, pero se equivocan.

Decenas de trompetas suenan cuando desembarcamos. La gente de Arkamn nos da la bienvenida a su morada. Las calles empedradas de la ciudad no tardan en convertirse en un cúmulo de aldeanos que salen de sus casas a curiosear y ovacionar a sus guerreros y a los nuevos visitantes.

Nos dirigimos al bloque central de edificios donde otra torre, mucho más ancha y alta, espera en silencio.

—¿A dónde nos llevas? —pregunta Inah antes de detener el avance de Tharathon por la calle más ancha de la ciudad.

—Mío no es el gobierno de esta ciudad —responde el guerrero—. Os llevaré ante aquellos que os puedan ayudar: el consejo de sabios de Arkamn.

Y eso es lo que hace. Las puertas del gran torreón se encuentran vigiladas por seis centinelas. No dudan en permitirnos el paso tras realizar un saludo militar dirigido a Tharathon.

El rectangular vestíbulo, de paredes de piedra altas y gruesas, está adornado por decenas de cuadros y candelabros que iluminan el lugar. Una alfombra con tonos rojizos y amarillos cubre el suelo y sube por unas escaleras centrales que van a dar a los pisos superiores.

Escoltados por los guerreros de Tharathon, subimos más de diez pisos hasta lo alto del torreón central. Escucho los gemidos de fatiga de Nathras a mi lado.

—Los Zora podemos recorrer grandes distancias nadando sin cansarnos pero subir escaleras... —se excusa cuando llegamos a nuestro destino—. Malditos Hylianos y su amor por las alturas.

—Los años pasan para todos, amigo mío —indica Alduin, quien es muchos años mayor que él, pero no se percibe ni un solo ápice de fatiga en su cuerpo.

Tharathon se adelanta y se pierde en una de las salas del último piso. Dos guerreros interponen sus lanzas en nuestro camino, formando una cruz y obstruyendo el paso. El general de los ejércitos de Arkamn no tarda en regresar.

—El consejo de sabios ha aceptado atender vuestras peticiones en este momento —anuncia con una tímida sonrisa—. No habléis si no se os pregunta, no interrumpáis a ninguno de ellos y extremar el respeto. Los sabios no son gente en la que se suela poder confiar...

Escucho el crepitar del fuego cuando los guerreros nos permiten el paso. Cinco chimeneas calientan el lugar. Un ventanal permite ver toda la ciudad, el pequeño lago y el estrecho túnel de entrada. Una mesa alargada, llena de ancianos, se presenta al fondo. Cuento un total de nueve sabios sentados tras de ella. Cada uno tiene en su sitio una multitud de papiros, utensilios de escritura, una jarra de lo que debe de ser vino y un cuenco con frutas del bosque.

—Tharathon, bienvenido de nuevo a Arkamn —saluda el sabio que se encuentra al lado derecho del anciano del centro que preside la mesa—. ¿Qué nuevas tienes del otro lado?

—Sabios de Arkamn, me presento ante vosotros como un servidor. Las nuevas son positivas y crueles al mismo tiempo. Los Gibdos han atacado esta mañana y asesinado a los supervivientes de la aldea Mansrak. Por fortuna, todas las criaturas de la oscuridad han sido abatidas gracias a la ayuda de nuestros amigos.

—¿Nuestros amigos? —repite el sabio que se encuentra en el lado opuesto al primero—. Arkamn ha vivido largos años en paz gracias a nuestra decisión de prescindir de los amigos.

—Suficiente, Ecthelion —murmura el sabio que preside la mesa. Está situado sobre un pequeño altillo que le permite gozar de una posición superior a la de los demás. Su piel tiene un tono marrón y parece el sabio más viejo de todos. Lleva una túnica granate, a diferencia del resto, que es de color azulado.

—¿Quiénes sois? —pregunta entonces Ecthelion con la misma seriedad.

—Ellas son Inah y Lisbez, de la aldea Sheikah —informa Tharathon—. Nathras, de la tribu Zora. Alduin, consejero en el castillo real. Mandos y Manwar, de Hatelia. Y él es link.

Tras la pronunciación de mi nombre, los sabios murmuran entre sí. Es como si hubiéramos dejado de existir. Realizan teorías sobre mí. Estoy aquí, puedo oírles. Se preguntan si soy realmente aquel al que llaman el elegido.

—¿Qué te ha llevado a traer a esta gente ante nuestra presencia? — pregunta Ecthelion de nuevo.

—Una petición, señor —responde Tharathon al instante—. Esta gente necesita nuestra ayuda.

—Mujer Sheikah... —dice Ecthelion—. ¿Nuestro general está en lo cierto?

—Sí, mi señor —afirma Inah, dando un paso al frente e inclinando la cabeza en señal de cortesía.

—¿Qué necesitáis de nosotros?

—Permiso, mi señor —responde la mujer. Ecthelion arruga su expresión facial con disconformidad, pero se mantiene en silencio—. Hyrule está amenazado. El castillo real ha caído. Buscamos un arma que otorgue poder suficiente al elegido para derrotar a Sharok, aquel que ahora se hace llamar rey de Hyrule y es portador de la espada destructora del mal.

—Tenéis nuestro permiso para buscar esa arma —gruñe Ecthelion antes de dirigir una dubitativa mirada a su superior, el sabio de la túnica granate, quien continúa callado, escuchando.

—El permiso, mi señor, es para solicitar que Tharathon nos acompañe en nuestra partida.

—Denegado.

—Mi señor... —insiste Inah.

—He dicho, denegado —ruge Ecthelion—. El general de nuestro ejército no dejará Arkamn. Si lo que decís es cierto, la amenaza es mucho más oscura de lo que la torre primigenia ha vislumbrado.

—La amenaza no puede ser erradicada si no llevamos a cabo nuestra misión, mi señor —interviene Alduin quien se arrodilla frente al líder de los sabios—. Si fracasamos, esta ciudad caerá, al igual que todas las aldeas y ciudades del reino que siguen en pie.

—Háblame del arma... —ordena el gran sabio por primera vez.

Ecthelion no añade nada ante las palabras de su señor. Al parecer unos sabios del consejo gozan de mayor poder que otros.

—Los antiguos la llaman la espada celestial —confirma Alduin.

Los susurros dan comienzo entre los sabios. Veo a Tharathon dirigir su mirada atónita ante Inah, pero no pronuncia una sola palabra.

—¿Por qué necesitáis la ayuda de nuestro general?

—Creemos que él es el único ser que camina en este mundo capaz de encontrarla.

—¿Es eso cierto, general?

—No lo sé, mi señor —murmura Tharathon—. No estoy seguro.

—Ya veo... Has servido muchos años, hijo del viento. Tuyo es el derecho a decidir.

—Gracias, mi señor —dice Inah y realiza otra leve reverencia.

—Pero antes de que partáis, quiero daros un...

Según las palabras de Tharathon previas a nuestra visita al consejo, está prohibido interrumpir a un miembro de los sabios. Sin embargo, un sonido ensordecedor apaga cualquier rastro de voz y retumba en los oídos de todos los presentes. Es un sonido grave como de un cuerno gigante. Varias campanadas le siguen sin cesar con un tono más bajo y agudo.

—¡Mis señores! —grita un soldado que irrumpe en la sala. Corre a toda velocidad y cae al suelo, agotado, ante la mesa del consejo—. El lago Hylia ha sido invadido. ¡El enemigo está a nuestras puertas!

CAPÍTULO 6 - LA TUMBA DE LAS MONTAÑAS

El asedio es inminente. Hemos traído la oscuridad a estas tierras. Arkamn, la ciudad oculta de las montañas, ha dejado de estar oculta. Los gritos de guerra del enemigo llegan a nosotros a través del túnel que da acceso a la ciudad. Las fuerzas de Arkamn se preparan para la batalla. Cientos de soldados se apostan en las murallas. Los arqueros se posicionan en las torretas, mientras que los lanceros y espadachines descienden hasta las puertas de la ciudad.

Nosotros nos dirigimos junto a Tharathon, el general del ejército de Arkamn, hacia la muralla principal.

—¡Armenior! —exclama el general—. ¡¿Qué información traen los exploradores?!

—El enemigo se prepara para cruzar el lago, general —informa un viejo soldado que porta una armadura plateada y un yelmo con cinco puntas alargadas—. Será cuestión de horas que superen el túnel.

—¿Con cuántos efectivos cuentan?

—Más de cinco mil Hylianos Negros, general.

Tharathon hace una pausa. La incertidumbre se apodera de él. Es un general y lo demuestra recomponiéndose rápidamente.

—Prepara bien a tus hombres, Armenior. Defenderemos esta ciudad y teñiremos el agua sagrada con la sangre de nuestros enemigos —ordena y anima el general.

Los tambores retumban e infunden valentía a los guerreros de Arkamn. La población se repliega, abandona sus hogares, y se oculta en el interior de las montañas. Los cánticos dan comienzo. Filas de soldados se apostan ya en sus posiciones, con los escudos plateados al frente y las lanzas y su mano inversa.

El paso del tiempo es fugaz. Si este es el final, estoy preparado para defender esta ciudad hasta que mi corazón deje de latir. Tharathon nos ha provisto de un armamento mucho mejor. Porto una espada real. Su empuñadura goza de un tono violeta y consta de unos bordados dorados. El filo es delgado pero resistente y letal. El escudo real es alargado y terminado en punta. Tiene un tono oscuro con rebordes dorados como la espada. Hemos sido provistos de las mejores armas. Armas dignas de reyes.

El aire se detiene; la vegetación se seca; las montañas lloran. El agua que se extiende desde el túnel comienza a perturbarse. Decenas de barcas salen de la hendidura. Los Hylianos Negros están aquí. Su furia se abre paso.

La música de guerra retumba en la ciudad oculta de las montañas. Los arqueros de Arkamn lanzan una primera descarga. Cientos de flechas vuelan. Muchas impactan en sus objetivos, otras se pierden en el agua. El enemigo se repone y continúa avanzando. No tardan en alcanzar la orilla. Cuando lo hacen, levantan sus escudos negros y comienzan a formar. Las

flechas ya no resultan ser igual de efectivas. Las filas de los Hylianos Negros resisten las descargas y avanzan con paso firme hacia las puertas y murallas de Arkamn. Los soldados de Arkamn no se amedrentan ante la multitud de enemigos que van desembarcando y llenando los terrenos exteriores. El miedo no se instaura en los corazones del pueblo libre. Los altos y gruesos muros de piedra nos protegen.

—¿Esto es todo, enemigo de Hyrule? —pregunta Tharathon sin esperar respuesta—. ¿Esto es todo tu poder?

Desde nuestra posición, gozamos de una clara visión de la batalla. Nuestras murallas repletas de arqueros, disparando a destajo. Nuestros patios, abarrotados de soldados, armados con lanza y esperando ante cualquier posible internada.

De pronto, el cielo se oscurece. Varias nubes grises ocultan parcialmente los rayos de sol. El viento sopla con furia y arrastra voces a su paso. Sombras negras aparecen entre las montañas.

—¡Pelícanos, mi señor! —exclama uno de los soldados de la muralla superior, apuntando con las manos al cielo—. ¡Pelícanos negros!

Decenas de pájaros gigantes se aproximan a toda velocidad. Cuando las nubes pasan, se pueden ver con claridad. Comandándolos, un jinete oscuro porta una espada conocida en todo el reino. Mantiene la espada destructora del mal en lo alto y ordena a sus tropas que avancen hacia la ciudad.

—Sharok... —murmura Alduin—. Ahí está su señor: la cabeza de la gran serpiente.

Los Hylianos Negros que montan los pájaros arrear a sus monturas y descienden en picado sobre nosotros.

—¡Soldados, desenvainad vuestras espadas! —ordena el general Tharathon con un grito imperial—. ¡La Diosa Hylia está de nuestro lado!

Los pelicanos derriban a muchos guerreros en su carga inicial. Descienden y ascienden a medida que transcurre la batalla. Los gritos y alaridos se extienden por las murallas. La piedra se baña de sangre. Decenas de cuerpos yacen ya tendidos sobre ella. Pero los pelicanos también caen y los Hylianos Negros que los montan. Los guerreros de Arkamn son resistentes.

Cuando las fuerzas oscuras llegan a nuestro lado de la ciudad, mi espada atraviesa el plumaje de un gran pelicano negro. Su sangre cubre la hoja y la bestia cae sin control contra la muralla, derribando a unos cuantos soldados a su paso.

El ritmo de la batalla nos es favorable. Abajo, en el terreno que se aposta junto a la orilla, el enemigo se detiene frente a los muros y los arqueros contienen la internada. Pero un sonido atronador ocurre cuando menos lo esperaba. Una explosión, seguida de una gran humareda que arrastra tierra, roca y polvo, se produce junto a la puerta principal. La detonación hace añicos el portón y los enemigos no tardan en tomar el patio más bajo de Arkamn.

—¡A las puertas! —ordena Tharathon a sus hombres—. ¡Todos a las puertas!

Las botas de los soldados retumban sobre la piedra. Los muros se vacían y todos obedecen las órdenes de su general. Desde nuestra altura puedo ver el patio. Los escudos y espadas negras impactan contra la plata de los soldados de la ciudad de las montañas. Unos luchan por proteger su mundo, otros lo hacen por invadirlo, por gobernarlo a su voluntad. El mal traspasa los muros y deja un rastro de muerte a su paso. Sharok nos ataca por aire y tierra. Somos inferiores en número. La ciudad se convertirá en una tumba entre las montañas. Todos moriremos hoy aquí.

Veo a Alduin luchar junto a Nathras contra un pelicano desbordado. El tridente del guerrero Zora impacta contra el jinete y lo derriba de su montura. Entre tanto, Alduin atraviesa la cabeza del ave con su espada. Inah y Lisbez, deslizan sus armas Sheikah hacia dos enemigos que han desmontado. Su velocidad les pilla desprevenidos y sus vidas se esfuman con sutileza. Los Hatelianos se mantienen junto a Tharathon, observando el fulgor de la batalla.

El general de Arkamn se arma de valor y se dirige hacia el patio. Procedo a seguir sus pasos, dejando atrás a los demás.

—¡No! —dice furioso—. Vosotros, no.

Arrugo las cejas. Sin nuestra ayuda, el enemigo no tardará en hacerse con el control de este lugar. Si no descendemos y combatimos al enemigo, esta gente sufrirá.

—Existe un paso entre las montañas —indica Tharathon, señalando hacia el extremo más alto de la ciudad—. Debéis abandonar Arkamn antes de que sea tarde.

—Nosotros hemos traído aquí a Sharok —contrapone Inah, quien ha vuelto a toda velocidad junto con los demás miembros de la compañía—. No huiremos ahora.

—Solo en vuestras manos, Hyrule podrá ser salvada —dice Tharathon con el temor reflejado en sus ojos—. Si caéis aquí, todos los pueblos libres caerán después.

—Necesitamos tu ayuda. La espada celestial es lo único que puede derrotar a Sharok —dice Alduin sabiamente.

—No puedo abandonar a mi gente —niega el general—. Debéis encontrar a Bardo, el marinero, en la tierra de Necluda Occidental. Él os mostrará el camino. Vive en una pequeña posta junto a la aldea silenciosa, en la bifurcación del río que cruza esa región.

Las miradas se entrecruzan. Son miradas cargadas de incertidumbre. Nadie mueve ni un ápice. Nadie sabe qué hacer, pero la sabiduría de Alduin comienza a brillar.

—No es lo fácil, pero sí lo más sensato —dice el anciano habitante del castillo de Hyrule.

Tras estas palabras, toma la iniciativa y pone rumbo hacia la parte más alta de la ciudad. Su mirada ordena que sigamos su rumbo. Mandos y

Manwar son los primeros en abandonarnos. A ellos, se les suma Nathras, con una mirada cabizbaja ante el terror que avanza por los patios inferiores. Los gritos de muerte de los soldados de Arkamn dañan mi corazón. Lisbez coge mi brazo y tira de mí.

Inah continúa aún junto a Tharathon. El general envuelve el rostro de la mujer Sheikah con sus manos. Observa su mirada, a menos de un palmo de distancia, y besa su frente. Una lágrima se derrama de los ojos de Inah y cae por su mejilla. Tharathon la seca con suavidad y besa el rastro líquido que ella ha dejado.

—¡Marchad! —vuelve a ordenar y suelta el rostro de Inah.

Espada en alto, desciende junto a sus hombres a la guerra. La muerte es su elección. La gloria eterna, su destino.

CAPÍTULO 7 - EL MARINERO

Dos lunas han caído desde que huimos de Arkamn. Nuestros pies nos alejan de la ciudad oculta entre las montañas, pero nuestros pensamientos siguen fijos en la masacre. El humo se alza a nuestra espalda. La destrucción cada vez está más lejos. Nos dirigimos a la región de Necluda Occidental. Es nuestro deber encontrar cuanto antes la espada celestial. No podemos derrotar a Sharok con las armas de las que disponemos ahora.

—No hay honor en nuestros actos —indica Nathras antes de iniciar el ascenso por una loma rocosa—. La diosa nos castigará por esto.

—Tal vez solo nosotros suframos ese castigo, amigo mío —responde Alduin—. Tal vez Hyrule prospere gracias a la gente de Arkamn.

—Un sacrificio... —murmura el guerrero Zora—. Eso es lo que son...

Por mucho que los demás no quieran verlo tal y como es, Nathras tiene razón. Hemos sido nosotros quienes han conducido el mal a esas tierras. Sharok jamás dejará de perseguirnos. Allá a donde vayamos, la gente correrá peligro. Debemos encontrar la espada celestial. Estoy preparado para cumplir mi destino, cualquiera que sea.

Las tierras que conducen a Necluda Occidental son extensas y costosas de atravesar. Los caminos se encuentran embarrados debido a las fuertes lluvias de esta zona de Hyrule. Las praderas y montes gozan de una vegetación extrema. Las altas hierbas, que superan en ocasiones la estatura de la mayoría de nosotros, dificultan nuestro avance. Inah y Lisbez abren paso, degollando las plantas con sus dagas Sheikah. Las noches son frías. No hay refugios cerca, salvo el cobijo de los árboles. Por ahora no nos hemos topado con ninguna tormenta eléctrica. Según Mandos y Manwar, solo es cuestión de tiempo que una nos atrape.

El poder de la naturaleza va mermando nuestras fuerzas lentamente. El mundo está devastado y amenazado. Cada noche, nos turnamos para montar guardia. Nuestro enemigo cuenta con aves que trabajan a su servicio. Los cuervos siguen nuestra estela, vigilando desde el cielo e informando en todo momento al enemigo. No podemos detenernos salvo para pasar las noches. Un manto de oscuridad cubre el cielo desde el castillo de Hyrule.

Al décimo día entramos en la región de Necluda. La sequedad de estas tierras es un obstáculo más en nuestro camino hacia la aldea silenciosa de la que nos habló Tharathon.

Decidimos buscar el río. Dos días son los que tardamos en hallarlo y otros dos en recorrer su orilla hasta llegar a una cordillera montañosa. Con el anochecer siguiente, no nos detenemos a descansar. Continuamos caminando junto a la orilla y atravesamos una gigantesca apertura entre dos montañas. El cielo comienza a tronar. La lluvia nos alcanza. Trae consigo decenas de rayos amarillos que iluminan el cielo en la noche.

—¡Tormenta eléctrica! —grita Mandos, cubierto de agua de lluvia—. ¡A cubierto!

—Desprendeos de cualquier objeto metálico o los rayos nos alcanzarán —ordena Manwar, arrojando su espada a la maleza que cerca el río y huyendo del lugar.

El peso de mi escudo real me produce un gran alivio cuando me desprendo de él. Lanzo mi espada a lo lejos. Un rayo impacta sobre ella, instantes después, y la hace añicos.

—¿Librarme de mi tridente? —pregunta Nathras, retóricamente. Esboza una pícara y gruñona sonrisa al mismo tiempo—. No, hoy no es ese día.

Tras estas palabras echa a correr, tridente en mano, y se arroja sobre las aguas del río con la sutileza de un delfín. Saca la cabeza varias veces al exterior y nos indica el camino a seguir. Todos los demás se desprenden de sus objetos metálicos. Corremos a la intemperie, esquivando rayos magnéticos que destruyen las rocas. El agua del río, sin embargo, se mantiene intacta, solo perturbada por las abrumadoras gotas de lluvia.

—La aldea silenciosa no debe de andar lejos —anuncia Inah, sin detenerse—. ¡Aprisa!

La noche es dura. Las tormentas eléctricas enfurecen a medida que la luna viaja en el firmamento. Cuando las primeras horas de luz suceden, los rayos amarillos de las tormentas desaparecen. El amanecer aparece en el instante en el que las montañas terminan y dan paso a un verde y frondoso valle. El río divide el valle en dos mitades y un pequeño poblado reposa junto a su lado norte. La posta de la que nos habló Tharathon se encuentra al frente, apartada de la aldea. Es una estructura elevada, construida a base de madera y gruesas telas. Consta de tres pisos uniformes. Una posta es el lugar en el que se otorga descanso a todos los viajeros y es sitio de comercio y reunión. Junto a ella, un gran muelle se interna en la zona más ancha y caudalosa del río. Decenas de barcas arriman allí y el comercio fluye en esta zona de la región.

—Hemos llegado —anuncia Alduin—. ¿Dónde os encontraríais si fueses un marinero?

—En el embarcadero, sin duda —responde Nathras, saliendo del río. Su pelaje Zora es impermeable. Ha atravesado el río a nado durante varias millas y ahora su cuerpo se encuentra completamente seco.

—Yo estaría tomando una jarra fría de cerveza tras culminar una ardua jornada de trabajo —dice Mandos, siempre respaldado por Manwar.

—Estoy contigo —indica Alduin observando la posta—. Necesitamos descanso. Mañana buscaremos a Bardo.

Las camas de nuestra habitación conjunta de la posta no son tan mullidas y confortables como las que nos encontramos en la aldea Kakariko. Aun así, el sueño me encuentra en el momento en el que cierro los ojos. Una mujer de rubios cabellos, coronada con una corona de plata y unos ojos

cristalinos, aparece difusa en el horizonte mientras recorro las nebulosas del universo.

—Link... —susurra con una voz fría y distante—. Debes encontrar la espada. Cada luna que cae, el heredero maldito se hace más fuerte.

La silueta de la bella princesa se desvanece. Zelda se apaga y se consume como una vela. Percibo vida en su interior, pero también siento como se le escapa lentamente. Las nebulosas desaparecen. Una visión del castillo real de Hyrule me abruma. Todo está oscuro, destruido y putrefacto. La muerte ha estado ahí.

El día siguiente amanece con un cielo completamente despejado y un sol radiante. El canto de los pájaros entra en la posta. Los viajeros se ponen temprano en pie. El bullicio inunda el lugar, subiendo desde los compartimentos más bajos. Aguanto unos minutos más en la cama y me preparo para el desayuno. Desciendo por las escaleras de caracol hasta llegar a la planta baja donde se encuentran una multitud de sillas y mesas ocupadas en su mayoría. El hombre que hay detrás de la barra no da abasto para servir desayunos.

La compañía se encuentra sentada al completo a una mesa y desayunan su leche y tostadas de miel mientras debaten el plan a seguir.

—Parece que a alguien se le han pegado las sábanas —saluda Nathras sonriente.

Todos me observan cuando tomo asiento. Un tazón de cerámica, a rebosar de leche, me espera ya preparado junto a varias manzanas y frutas del bosque. Me deleito con la comida mientras Alduin recita lentamente el plan a trazar.

—Dedicaremos nuestro tiempo a buscar al marinero y no pararemos hasta encontrarlo —dice haciendo gestos sobre la mesa como si dibujara un plano del lugar—. Comenzaremos por el muelle. Preguntad por él a cada ser que encontréis ahí. Debemos encontrarlo lo antes posible y convencerlo de que nos ayude a encontrar la espada celestial.

Cuando escucho el nombre de la espada, recuerdo mi sueño. Zelda está viva. No sé cómo es posible, pero soy capaz de sentir su espíritu en nuestro mundo. Siento la esperanza y la vida que me otorga, aunque no puedo explicarlo. Prefiero guardarme mis sueños para mí y no comentar nada al respecto.

El desayuno termina más rápido de lo que yo quisiera. Inah me insta con persistencia a no repetir y a partir en busca de Bardo, el marinero. Por esta vez asiento, aunque siempre me gusta tener la panza llena antes de iniciar cualquier labor o misión.

Los embarcaderos de la ciudad silenciosa son demasiado grandes en comparación con el pequeño poblado que amanece a su lado. Las casas de piedra no dejan salir el ruido que producen las familias al despertar. Al fondo

se encuentra la residencia del gobernador, un torreón más grande que el resto de edificaciones pero no tan modesto.

Decenas de marineros se encuentran alistando sus pequeñas embarcaciones de madera. El río conduce directamente al mar al cabo de unas millas navegando hacia el este. Las lonjas están repletas de todo tipo de pescado fresco. Se me hace la boca al agua con el olor y el ambiente salado. Los cuchillos preparan los bienes para llevarlos temprano a los mercados de la ciudad.

Dejamos atrás las lonjas y nos dividimos en grupos de dos al entrar en los muelles. Nathras es mi acompañante. Por otro lado, están Inah y Lisbez, y en la siguiente calle van Mandos y Manwar. Alduin investiga solo el final del muelle. No conocemos el aspecto de Bardo ni tampoco su edad.

Al inicio de la calle, cuatro marineros debaten acerca de la baja calidad del pescado en los últimos tiempos. Todos llevan el pelo largo y son morenos, salvo el más alto de todos, que tiene el cabello pelirrojo.

—Preguntamos por Bardo, el marinero —interrumpe Nathras con un decidido temperamento—. Nos han dicho que lo encontraríamos aquí.

—¿Quién lo pregunta, forastero? —dice el pelirrojo.

—Mi nombre es Nathras, de la tribu Zora, y él es... —duda un momento antes de decir mi nombre—, Link, un guerrero de las regiones centrales.

—Mmm... —murmura el marinero—. Última calle, pelo azulado, pequeño y ancho como un botijo.

—Gracias, buen señor —dice Nathras antes de realizar una pequeña reverencia.

Nos reagrupamos con los demás y vamos en busca de Alduin, quien fue el encargado de investigar la última calle de los embarcaderos. Lo encontramos hablando con un marinero con vestimentas blancas y azules. Un marinero joven, con pelo corto y del color del cielo o del mar, en baja forma y corpulento.

—Ah, Bardo, te presento a mis amigos —dice Alduin cuando llegamos a su encuentro. El marinero alza las cejas al ver a tanta gente que le presta atención.

—Eres el elegido... —dice con asombro cuando Alduin me presenta en último lugar—. Mi padre me advirtió de que este día llegaría.

—Ahora que comprendes que nuestra historia es cierta —dice Alduin. Al parecer, ya le debe de haber hablado sobre nuestra misión—. ¿Nos dirás qué es lo que sabes sobre la espada celestial?

—Está bien... —responde, suspirando con fuerza y armando su cuerpo y mente con todo el valor del que dispone—. El reino de Hyrule se encuentra lleno de templos y santuarios construidos por las civilizaciones antiguas. De entre todos ellos hay algunos más grandes, importantes y peligrosos que otros. A estos se les conoce como los templos elementales.

—Leyendas... —murmura Nathras. La mirada de Inah cae sobre él. No tarda en disculparse entre susurros.

—La espada celestial se encuentra oculta en el interior del templo del aire —finaliza Bardo.

—¿Dónde podemos encontrar el templo del aire? —pregunta Alduin rápidamente.

—No podéis... —responde Bardo—. Los templos elementales están ocultos a los ojos de los mortales. Nadie puede encontrarlos, excepto los que ya sabemos donde están.

—Deberás venir con nosotros, pues.

—No puedo. Mi padre me confió este secreto hace mucho tiempo —explica el marinero—. Si voy con vosotros, el secreto se perderá en el interior de ese templo.

—Creo que no lo entiendes. Si no encontramos la espada pronto, todo lo que amas de esta buena tierra, morirá.

Los ojos del marinero titubean. La duda y la desesperación parecen carcomerle las entrañas. El destino del mundo depende ahora de él. Nadie dice nada. Podría hablar e insistir o intimidarle para que nos ayude, pero nadie debe ser obligado a servir a la luz.

Para nuestra sorpresa, asiente levemente.

—De acuerdo —dice en voz baja y suave—, pero necesitaré el día de hoy para despedirme de mi familia.

CAPÍTULO 8 - EL TEMPLO DEL VIENTO

De toda la villa, lo único que capta fuertemente mi atención es la fría y amarga cerveza que sirven en la posada. La espera resulta ser más amena cuando tienes una jarra llena en la mano. La mayoría de los miembros de nuestra compañía degusta el dulce hidromiel. Solo Nathras sigue mi ritmo de tres jarras de cerveza por cada hora que transcurre. El aguante del guerrero Zora me sorprende. Continúa igual de estable que antes de beber la primera jarra. Ahora, transcurridas ya más de cuatro horas desde que entramos en la posada y con la caída del sol, comienza a sonreír más de lo habitual. La noche y el sueño son un jugo que nos encuentra en forma de música no mucho más tarde.

Tras la primera luz del día siguiente, Bardo nos espera en la salida norte de la aldea silenciosa.

—Es la hora —dice cuando todos llegamos a su encuentro—. El camino será largo y costoso. Peligroso y temido es el destino.

—El tiempo juega en nuestra contra —informa Alduin.

Tras el breve saludo, Bardo, el marinero, inicia el paso y pone rumbo hacia el horizonte montañoso que se alcanza a ver en la lejanía de la espesura. Las llanuras de Necluda Occidental amanecen con una humedad producida por la lluvia férrea de la noche.

—¿Ha llegado alguna noticia desde Arkamn? —pregunta Inah tras apenas haber comenzado la travesía. El silencio aflora en las llanuras y el fino hilo que sostiene la paz se tensa.

—Dos cuervos llegaron anoche —informa Bardo. La luz se ilumina en el interior de los ojos de Inah—. La ciudad oculta del lago cayó y el enemigo hizo prisioneros a los sabios y altos mandatarios. Después, liberó la ciudad y se esfumó.

—¿Se sabe a donde han ido? —pregunta Inah avanzando al frente para ponerse a la altura del marinero.

—Según una de las cartas, el enemigo tomó los pasos que regresan al castillo de Hyrule.

La respuesta no parece convencer a Inah. Se mantiene envuelta en sus pensamientos, durante unos instantes, antes de volver a hablar.

—¿Por qué volver al castillo? —pregunta—. ¿Por qué no continuar persiguiéndonos?

—El enemigo es impredecible —murmura Bardo—. Tal vez, haya desistido de la contienda.

—No —interviene Alduin—. No subestimes al enemigo. Muchos antes que tú lo hicieron. Todos ellos fueron derrotados y obligados a servir bajo el manto de la oscuridad. No, no es por eso por lo que el enemigo retrocede.

—¿Qué es lo que sabes? —pregunta Nathras.

—Algo que no debía contar hasta que la espada celestial estuviera en poder del elegido —dice el anciano, dirigiendo su mirada hacia mí—. Tharathon me contó que había llegado un mensaje de la capital de los desiertos. La tribu Gerudo cruza las tierras arenosas. Parten a la guerra.

—¿Solas? —dice Nathras—. Jamás derrotarán al ejército negro. Debo avisar a mi pueblo.

—Los Zora ya han sido avisados, amigo mío —anuncia Alduin—. Los Sheikah también se preparan para la batalla —añade, tornando su mirada hacia Inah y Lisbez.

—Debo estar con mi pueblo —indica el guerrero Zora.

—¡No! —exclama Alduin, aproximándose hacia él—. Sin la espada celestial, dejaríamos el destino del mundo a su merced. No importa el poder de nuestros ejércitos, solo el elegido puede destruir la oscuridad.

—Debemos estar juntos si queremos pasar las pruebas que conforman el templo del viento —interviene Bardo.

—¿Pruebas? —pregunta Nathras, frunciendo el ceño con incredulidad.

—Pronto lo descubrirás...

Dos días transcurren desde nuestra partida de la aldea silenciosa. Caminamos día y noche. Solo nos detenemos una vez al día, a la hora del almuerzo, donde comemos las bayas y el pescado crudo que hemos comprado en los muelles. Sin embargo, el cansancio no nos encuentra.

Siento mis músculos fuertes y rebosantes de energía, como si hubiera dormido durante dos días enteros. Al parecer, las pócimas de resistencias con las que Alduin embadurna el pescado antes de comerlo, están resultado ser muy efectivas.

Al tercer día, alcanzamos la ladera de una montaña solitaria. Es más alta que cualquier otra montaña que yo haya visto jamás. Su cima está cubierta por nubes bajas y todo su cuerpo se encuentra invadido por la nieve. Sus rocas permanecen heladas y solitaria, esperando a cualquier viajero perdido que puedan llevar a su fin.

—Orodrid —anuncia Bardo—. La cima de los vientos. La entrada del templo está allí arriba, en una hendidura oculta entre las nieves.

Tomamos un pequeño camino que se abre paso entre la roca y la nieve. Ascende de manera difusa. Es estrecho, tanto que tenemos que caminar en fila de uno. La subida es larga y costosa. El sendero zigzaguea por la ladera de la montaña. A medida que nos acercamos a la entrada del templo, el viento se intensifica al igual que las espesas nieves. Es como si el lugar estuviera diseñado para debilitar lentamente a sus visitantes.

Al llegar la tarde, alcanzamos la diminuta hendidura. Se encuentra oculta en el centro de un cúmulo de nieve. Sin Bardo, jamás la habríamos encontrado y nunca habríamos llegado tan alto.

—Entrar es fácil, salir será más complicado —dice el marinero cuando pone un pie en la apertura rocosa.

—Cogeremos la espada y la llevaremos al castillo —anima Nathras, entrando en segundo lugar al templo del viento.

Yo soy el siguiente. Mis pasos son decididos. Mi mano está posada ahora sobre la empuñadura de mi espada de viaje. Siento el peligro. Nos vigila y nos rodea. Espera su ocasión de acabar con nosotros. Hay presencias misteriosas en este lugar. Lisbez, Inah, los dos Hatelianos y Alduin siguen mis pasos.

La oscuridad nos encuentra mientras atravesamos un largo y húmedo pasadizo que se interna en la montaña. El final da lugar a una cámara circular en la cual, un agujero oscuro, gigante y sin final, se extiende ante nosotros. Bajo la mirada. La caída parece infinita. Un soplo de aire constante sube a través del pozo gigante y golpea contra el techo de la cámara. Las paredes se encuentran grabadas con símbolos pertenecientes a civilizaciones antiguas.

—¿Qué hacemos ahora? —pregunta Nathras, desviando levemente la vista hacia el precipicio.

La cámara está completamente sellada, salvo por el pasadizo por donde hemos venido. Llegados a este punto, no hay salida para continuar.

—El templo nos pone a prueba... —apunta Inah.

—Saltar al vacío es el único camino —indica Bardo, al cabo de unos segundos, mientras se cerciora de la caída.

—¿Estás de broma?! —gruñe Nathras. Avanza hacia Bardo y le agarra por el pescuezo—. ¿Pretendes matarnos a todos?

—¡Ya basta! —exclama Alduin—. El marinerero tiene razón. El viento es fuerte. No caeremos, nos deslizaremos con él hasta alcanzar el fondo.

—Nadie sabe lo que encontraremos ahí abajo —murmura el Zora, dejando a Bardo de nuevo en el suelo.

—No, pero el templo requiere de nuestra valentía y confianza.

El anciano es sabio y tiene razón. Me aproximo al abismo. Mis pies sobresalen del borde. La oscuridad que veo abajo intenta mermar mis fuerzas e incrementar mis temores. Me inclino levemente. Una mano férrea agarra mi brazo y tira de mí hacia atrás.

—Tu vida es mucho más valiosa que la mía —apunta Alduin mirándome fijamente a los ojos—. Yo iré primero.

Parece complacido cuando asiento. Extiende los brazos y sus ropajes se ensanchan.

—Nos vemos abajo —dice antes de dejarse caer al vacío.

Veó cómo cae lentamente, deslizándose sobre el aire de una forma delicada, como si de un pájaro se tratase. Bardo es el siguiente. Mantiene los brazos extendidos, formando una cruz con su cuerpo y se pierde en la oscuridad del abismo. Todos dan un salto de fe antes de que llegue mi turno. Cierro los ojos mientras mantengo el equilibrio al borde de la última roca. Siento el viento intentando impulsar mi cuerpo. Despejo mi mente y libero mis músculos. Mi cuerpo se queda sin fuerza mientras el viento, que se alza, amortigua mi caída. Tras varios minutos en los que me deslizo hasta

las profundidades, el viento cesa y mi cuerpo cae. Pocos palmos después impacto contra el frío suelo de piedra.

—¿Estáis todos bien? —pregunta Alduin desde la penumbra de esta nueva estancia cavernosa y oscura.

Todos afirmamos al unísono. Nadie cuenta con un solo rasguño. El gigantesco cilindro rocoso que dejamos atrás se lleva consigo los escasos fragmentos de luz de la sala superior. Caminar varios minutos hacia adelante nos enseña que el templo del viento está compuesto por varias estancias cavernosas y frías.

Incontables pilares de hielo se deslizan de manera descontrolada por la nueva sala alargada y con forma rectangular. Chocan entre sí y se repelen lentamente. A cientos de palmos debajo de ellos, miles de lanzas de hielo resultan amenazantes clavadas contra el suelo. La caída supone una muerte segura. A lo lejos, salvando todas las plataformas heladas, se encuentra una puerta, negra y circular, tallada en la piedra.

—¿Cómo cruzaremos? —pregunta Nathras, quien no pierde de vista las punzantes lanzas afiladas que rebosan en cualquier rincón de este abismo.

—No gozamos de otra opción que saltar entre los pilares y avanzar de uno en uno —murmura Bardo, no muy convencido de ello.

La duda carcome al grupo. Veo los carriles de hielo por los que se deslizan los pilares. Es difícil comprender qué rumbo tomarán tras un choque. Observo el pilar más cercano y salto hacia él.

—¡Link! —grita Inah con temor cuando caigo sobre el pilar.

Me resbalo, pero consigo aferrarme en el último momento a la roca helada que limita el pilar. El viento arrecia. El pilar se desliza más rápido de lo que pensaba antes de estar sobre él. Saltamos sobre los pilares con gran dificultad. Bardo está muy cerca de la muerte durante dos veces consecutivas. Si no fuera por la habilidad de las dos mujeres Sheikah, el marinero ya estaría atravesado por las lanzas de hielo de las profundidades.

Los Hatelianos son más hábiles saltando de lo que esperaba. Calculan al milímetro el movimiento de los pilares y avanzan con tranquilidad, pero a buen ritmo.

Con costoso sufrimiento y sudor, los ocho nos encontramos sobre la puerta negra que da acceso a la siguiente sala. Nathras la derriba con una estocada de forma brutal, mientras Alduin debate con Bardo sobre como acceder.

—Zora... Tozudos e impacientes —murmura Bardo, con la suavidad y fortuna necesaria para que Nathras no le escuche.

El nuevo lugar está parcialmente oscuro. Una luz tibia no consigue iluminar la zona, a pesar de rebotar en las paredes de hielo. Cientos de gruñidos retumban en el interior de mis oídos. Algo no va bien. Desenvaino mi espada y mantengo la guardia alta. Escucho las dagas de las mujeres Sheikah. Algo se mueve a mi lado. Escucho dos fuertes pasos. Realizo una finta lateral y deslizo mi espada en el aire. El filo golpea contra una superficie

helada, la cual se rompe en cientos de pedazos, iluminando momentáneamente el lugar y produciendo un estruendo.

—¡Guardianes de hielo! —grita Bardo, con una voz temerosa.

Cientos de rugidos inundan el lugar. Cientos de cuerpos humanoides congelados se encuentran entre nosotros. Sus cuerpos son férreos y se mueven con lentitud. El acero se desliza con rapidez y nuestras armas golpean a los enemigos. El suelo se llena de porciones heladas como resultado de la muerte de los seres helados. Los alaridos retumban en el interior de las montañas. Resultan sencillos de derrotar, pero no dejan de llegar más de todos los rincones de estas cavernas. Pronto, el hielo nos asfixiará.

—¡Son demasiados, Alduin! —exclama Nathras, eliminando a dos enemigos con un solo golpe de su tridente.

Nos abrimos paso lentamente por la sala, bordeando el lugar junto a una de las paredes. Permanecemos juntos, luchando codo con codo. Bardo se encuentra a mi lado. No ha sido adiestrado en el arte del combate.

—¡Aquí hay una salida! —exclama el anciano antes de detenerse inmediatamente—. ¡Saltad!

Obedecemos y confiamos ciegamente en su sabiduría. El diminuto agujero de la pared resulta ser un tobogán que se dirige aún más hacia la parte inferior del templo.

Nos introducimos, uno a uno, y caemos por el tobogán de piedra. Los seres de hielo quedan atrás. Algo les impide internarse en el tobogán. Una tímida luz se asoma al fondo. Cuando el tobogán finaliza, caemos sobre un frío suelo empedrado. Un portón arqueado, majestuoso y sublime, permanece en silencio ante nuestra presencia. Una luz verdosa la atraviesa. Algo vibra al otro lado. Un soplo de viento golpea mi cuerpo. Todos retrocedemos levemente. Un grito escalofriante nos da la bienvenida. El frío se incrementa. La sangre parece fluir con mayor dificultad mientras se congela lentamente.

—Creo que hemos llegado... —murmura Bardo.

CAPÍTULO 9 - LA ESPADA CELESTIAL

La luz ilumina la sala cavernosa. A medida que nos acercamos, va perdiendo su poder y su intensidad mengua. Poco a poco se apaga hasta que permite ver una fina y alargada hoja de acero, hendida en una piedra con símbolos extraños, pertenecientes, probablemente, a civilizaciones antiguas. En la parte superior, la espada cuenta con una empuñadura verdosa, adornada con bordados de plata. Es simple, parece ligera e irradia poder.

—La espada de los cielos... —murmura Bardo.

—Las leyendas son ciertas —indica Nathras.

—Aquel que la empuñe, obtendrá el poder del viento —apunta Alduin.

Todos me observan. Mantienen sus corazones en vilo. Esperan que saque la espada de la roca y libre al mundo de la oscuridad. El problema es que no sé si tengo fuerza suficiente para hacerlo.

Me aproximo con pasos dubitativos. Un aura silenciosa me atrae hacia la espada. La hoja de acero comienza a brillar. Mis dedos rozan la empuñadura y una presión intensa me obliga a aferrarme a ella. La luz verdosa y azulada reaparece y comienza a envolver la sala. Escucho un grito desgarrador que sale de la hoja de acero. Un grito desolado, desesperado. Un grito de auxilio. Utilizo toda mi fuerza y tiro de la empuñadura. La espada no se inmuta. No consigo desprenderla de la piedra. Una voz se abre paso en mi mente. Una voz aguda y lejana. Es ella, es su recuerdo. Es la voz de una princesa.

—Link... En tus manos ha sido puesto el destino del mundo. Si tú no encuentras la salvación, nadie lo hará —susurra la melodía de la voz de la princesa Zelda—. Nunca olvides que tu fuerza no proviene de tu cuerpo ni de tu mente, sino del poder de tu corazón.

Vuelvo a intentarlo. Siento varias fuerzas externas que se adhieren a mi piel. Aferro ambas manos a la empuñadura. La fina espada ya no es tan pesada. Le cuesta resistirse. Grito y exprimo todas mis fuerzas. El suelo de piedra pulida comienza a temblar. Pequeñas piedras se desprenden del techo cuando el filo de la espada celestial se desprende levemente del montículo.

Los rayos de luz impactan contra mi piel y mis ropajes. Mis brazos se resienten. La espada hace daño a mi cuerpo. Doy un último tirón y gasto toda mi fuerza. La hoja se desprende por completo. Se produce una explosión que ahoga los sonidos y tare conmigo una brisa descomunal. Salgo despedido por el aire, manteniendo la espada empuñada, y caigo sobre el frío suelo empedrado. Mis ojos se cierran debido al esfuerzo.

—Bien hecho, Link —dice Inah, sosteniendo mi cuerpo con la ayuda de Nathras.

Me incorporo lentamente. La luz verdosa se ha apagado. La espada celestial parece una espada normal como cualquiera de las que se forjan en

Hyrule. Me desprendo de mi espada actual y, en su lugar, envaino la espada de los cielos.

—Tenemos un problema —murmura Bardo, posando su vista por los alrededores de la estancia cavernosa.

—El elegido porta la espada perdida —indica Nathras—. Todos los problemas serán disipados a no mucho tardar.

Bardo no parece prestarle atención. Está más pendiente de las rocas que se desprenden del techo cada vez a más velocidad. También se percata del retumbar que proviene del exterior de la sala.

—¡Tenemos que salir de aquí ya! —exclama Alduin.

Una gran roca se derrumba y cae sobre el montículo donde se encontraba la espada. Decenas de rocas se resquebrajan. El suelo no deja de vibrar. Veo una apertura fina en uno de los esquinzos de la sala. Hago una señal al grupo y comenzamos a correr.

Recorremos un pasadizo eterno. A nuestro paso, el suelo se resquebraja. Saltamos entre las grietas cuya caída se precipita a un abismo oscuro del cual no vemos su final.

La montaña comienza a retumbar de una manera antinatural. Algo se mueve en las profundidades. No dejamos de correr en lo que parecen leguas, pero al cabo de unas horas, seguimos sin ver la luz del sol.

El pasadizo se ensancha tras dejar atrás un pequeño recodo. Cientos de seres de hielo salen a nuestro encuentro. El acero vibra y los impactos estallan entre las paredes heladas. Dejamos un rastro de pedazos de hielo a nuestro paso. Muchos enemigos caen a los abismos que se abren en el suelo.

Sin previo aviso, se produce un rugido atronador, un rugido capaz de helar nuestra valentía y ocultarla de la luz. El túnel que serpentea por el interior de la montaña llega a su fin.

Accedemos a una sala de dimensiones gigantescas y nos detenemos en seco. Un agujero negro y enorme nos impide el paso. Esta vez, no hay brisa alguna que nos permita pasar al otro lado, donde una gran apertura da paso a una luz azulada e invernal. La salida está cerca, pero resulta inalcanzable salvo por el estrecho puente de hielo que cruza la oscuridad.

—El puente está cerca —informa Bardo señalando hacia la lejana salida.

—¿Cómo cruzaremos? —pregunta Mandos—. El puente se deshela.

—No aguantará mucho... —apunta Manwar.

—Debemos darnos prisa —ordena Inah con voz cauta—, o nos quedaremos atrapados aquí para siempre.

El techo abovedado comienza a derrumbarse ante nosotros. Grandes pedazos de roca helada caen al abismo. No tardarán en destruir el puente. Si no cruzamos ya, no lo haremos nunca. Esquivamos la lluvia de rocas y avanzamos hacia el puente. Cruzar resulta difícil y requiere todo nuestro esfuerzo. Con pasos lentos y firmes, sin mirar hacia abajo y manteniendo el equilibrio, caminamos sobre el helado puente.

Un rugido fuerte y tenebroso retumba en nuestra retaguardia. Doy media vuelta, permaneciendo estático sobre la zona central del puente. Solo Alduin permanece a mi lado. Los demás terminan de cruzar. La apertura por donde hemos accedido al lugar salta por los aires dando paso a un monstruo horrendo. Dos afilados colmillos blancos salen de sus fauces. Su pelaje es grueso y azulado. La criatura se mimetiza con la nieve y el hielo de la montaña. Ruge mientras nos observa desde la distancia con ojos azulados. Dos grandes piernas sostienen su cuerpo grandioso y dos brazos fornidos retumban contra su pecho.

—¿Qué tenebrosa criatura es esa? —pregunta Nathras a nuestra espalda con el miedo rebotando en sus ojos.

—Es un Yeti, un ser proveniente de las edades antiguas —indica Alduin desde la última posición—. ¡Corred! Hacerle frente no sirve de nada en este lugar.

Observo a Alduin. Debemos a hacer frente al Yeti de la montaña. No tiene pinta de querer dejar de perseguirnos una vez que nos ha encontrado.

—Link... —murmura el anciano—. Debes llegar al castillo antes de que sea demasiado tarde. Corred, no tardaré en alcanzaros.

Sus ojos cansados no representan el miedo. Tampoco percibo temor alguno en sus movimientos. Su compostura se mantiene sólida. Su decisión es clara. Debo confiar en él. Asiento y atravieso el puente hasta el otro lado. Me detengo antes de llegar a la salida y espero al anciano. Algo en mi interior me dice que no puedo irme de aquí sin él.

El Yeti de las nieves avanza con pasos gigantes y pesados. Sus pisadas agrietan las rocas heladas que reposan a sus pies. El lugar se desmorona lentamente.

—¡No se te está permitido el paso! —grita Alduin, con su báculo mágico alzado al frente.

La bestia contrarresta la orden del anciano con un rugido feroz. Su mirada es letal. Apoya una gigantesca zarpa sobre el puente, el cual tiembla y se resquebraja un poco más.

—Soy un servidor de la llama de los cielos —dice Alduin, agita su báculo y golpea el rocoso puente con la punta.

Del lugar, brotan unas finas lenguas de fuego rojizas. Las llamas se deslizan por el hielo, cogen volumen y golpean a la fiera. El Yeti pronuncia un alarido y retrocede unos pasos. Las llamas queman su pelaje azulado. Se sacude hasta extinguirlas. Golpea el puente con ambas manos. Cientos de lanzas heladas saltan por los aires. Alduin las detiene envolviéndose en un escudo mágico de fuego y ceniza.

—Volverás a las profundidades de las montañas heladas y te alejarás de los reinos de los mortales —gruñe, desvaneciendo su escudo y desafiando a muerte a la criatura ancestral.

Realiza dos vueltas sobre su eje, apunta con el báculo al techo de la horripilante caverna helada y lanza otro hechizo de fuego. El rayo ardiente sale disparado y abre un inmenso agujero en la roca y el hielo. Decenas de

enormes rocas caen sobre el Yeti. Una de ellas rasga el puente en dos. El puente se viene abajo. La criatura grita mientras cae al abismo. Alduin se retira y corre lo más rápido que puede por el puente, el cual cae a su paso. La velocidad con la que el puente se derrumba es mayor a la que Alduin puede alcanzar. Entre la oscuridad y el hielo, el anciano cae a las profundidades del mundo antiguo.

Mi corazón sufre una punzada cuando abandono el lugar a toda velocidad. Parte de la montaña se desmorona y las rocas sellan el lugar. La fría brisa del exterior golpea mi rostro. Nathras es el primero en percatarse de lo ocurrido. Desde la distancia, se arrodilla sobre la nieve, abatido. El resto de la compañía no tarda en seguir sus pasos.

CAPÍTULO 10 - LA TRIBU DEL DESIERTO

Los días transcurren lentos y silenciosos. La pérdida de Alduin hace sangrar a la compañía. Dañar a uno es dañarnos a todos. No éramos conscientes de la potencia del vínculo que nos une. Los ánimos están más bajos que nunca. Nuestro guía ha muerto. Su sabiduría se ha perdido. Nuestro amigo nunca volverá.

Nathras es el más afectado. No ha probado bocado en cinco días. No sé cuánto tiempo pueden aguantar los Zora sin comer, pero no creo que resista mucho más.

Más de diez lunas nacen y mueren desde que abandonamos el templo del viento. El regreso de las montañas es lento. Al cabo de varios días más, con el nuevo amanecer, entramos en la región central de Hyrule. El castillo real no queda lejos. El final del viaje se aproxima. No sabemos qué nos deparará el destino ni qué planes tiene Sharok preparados para nosotros. En nuestra ausencia, el mal se ha hecho más fuerte. Siento las fuerzas oscuras. Todas ellas dominan las tierras que hacen frontera con los muros de la fortaleza real.

En estas tierras, ya no es posible distinguir entre día y noche. Gruesas nubes negras cubren el cielo en la región y ocultan el sol de nosotros. Los árboles han muerto. Nada crece ahora aquí. Todo rastro de vida se ha esfumado.

Recorremos los senderos de tierra y piedra pulida que conducen al castillo. Permanecemos alerta durante toda la travesía. Nos encontramos en el territorio más hostil de todo Hyrule. Lo extraño es que no vemos enemigo alguno.

Dejamos atrás grandes colinas. Nos internamos en pequeños bosques de árboles bajos y alcanzamos una llanura que precede al castillo real.

El césped ha desaparecido. En la distancia, se pueden ver los muros, parcialmente derruidos, que cercan el castillo. A sus pies, campamentos compuestos por centenares de aliados han sitiado la fortaleza.

—¿Qué es todo esto? —pregunta Inah, asombrada por la multitud de espadas que conforman los ejércitos de la luz.

—El plan de Alduin —murmura Nathras mientras sus ojos brillantes se humedecen.

Nos abrimos paso entre la multitud. Reconozco a los soldados de la zona este. Sus armaduras plateadas son livianas y encierran un cuerpo con pelajes claros y una cabeza con forma de delfín. Sin duda, son guerreros pertenecientes de la tribu Zora. Por otro lado, no puedo decir a qué tribu pertenecen las guerreras que se encuentran situadas en el lado oeste. Visten con finas telas que dudo que protejan sus cuerpos. Van armadas hasta los dientes con infinidad de pequeños cuchillos y dagas. Sus cuerpos están adornados con pendientes de oro. No veo ni un solo hombre en ese ejército.

—Son mujeres de la tribu Gerudo —murmura Inah al ver mi expresión confusa—. No te dejes engañar por las apariencias. Las mujeres Gerudo son los guerreros más letales de todo Hyrule. Infinidad de guerras se han ganado gracias a ellas. Las leyendas cuentan que en otro tiempo fueron las causantes de la mayor calamidad que ha existido.

—Esta batalla decidirá el destino del mundo... —dice Mandos, asombrado debido a la multitud de tropas.

Los campamentos están demasiado cerca de las murallas. En la zona central, hay tres grandes tiendas levantadas. Parecen palacios construidos a base de madera y tela gruesa. Es allí a donde nos dirigimos.

Dos guerreros Zora vigilan la entrada. Uno tiene el pelaje rojizo y el otro azulado, al igual que Nathras. Ambos mantienen sus tridentes cruzados, impidiendo el acceso.

—Venimos a hablar con vuestros líderes —anuncia Inah, manteniendo la distancia. Ambos soldados se observan.

—¿Identificación? —dice el de pelaje rojizo.

—No creo que eso sea necesario —responde Inah, haciéndose a un lado.

Resulto quedar a la vista de los soldados. Ambos abren bien los ojos y parpadean varias veces. Después, vuelven a dirigirse una cómplice pero dubitativa mirada.

—No es suficiente.

—Alduin nos envía —gruñe Nathras, dando un paso al frente y rompiendo la estrecha distancia.

—Solo líderes y generales tienen acceso...

Nathras se lleva la mano a su plateado tridente. Los guerreros Zora tensan sus músculos. Inah interviene y detiene a nuestro compañero de armas. Le susurra unas palabras al oído que no consigo escuchar.

—¡Claugir, Bulgalar! —exclama una voz familiar a nuestra espalda—. Tranquilos, vienen conmigo.

Un soldado de Hyrule se presenta ante nosotros. Su rostro se encuentra abarrotado de cicatrices. No puedo evitar sonreír al verle de nuevo. Parece haber envejecido demasiado rápido desde la última vez.

—¡Tharathon! —exclama Inah con una mezcla en la voz entre la sorpresa, el horror y el alivio.

—El comandante de las montañas... —murmura Nathras.

La mujer Sheikah sale disparada hacia su igual. Con un salto limpio, se lanza a sus brazos. Él la atrapa en el aire y ambos se funden en el más cálido abrazo que he visto nunca.

—¿Cómo es posible? —pregunta ella.

—La explicación sería larga y el tiempo apremia. ¿Dónde está Alduin?

—Cayó en el templo del viento... —anuncia Nathras, apartando la mirada del guerrero.

—Aciagos son los días que nos ha tocado vivir, pero su pérdida pronto será vengada —ruge Tharathon, alzando el puño—. Percibo el brillo de la

espada de los cielos —indica mientras me observa. Nuestros ojos se encuentran. La ira brota de ellos—. El enemigo sangrará esta noche. ¡Venid conmigo!

Los guerreros Zora que guardan la puerta de tela retiran sus tridentes y nos permiten el paso. Accedemos a las gigantescas tiendas. El calor del interior nos da la bienvenida.

Una alargada mesa de madera se encuentra postrada en el centro. Sobre ella, se encuentra un plano del castillo de Hyrule. Varias figuras de madera, con apariencia de soldado, permanecen situadas en diversos puntos estratégicos del plano. Un soldado Zora y una guerrera Gerudo examinan el mapa y discuten entre sí sobre qué estrategia tomar antes de iniciar el asalto. Ambos callan al vernos entrar.

—¿Qué significa esto? —gruñe el guerrero Zora, quien centra su atención en Tharathon.

—Estos son los integrantes de la compañía del elegido —anuncia Tharathon con cierta alegría—. Vienen a ayudarnos en esta contienda.

La mujer suspira. El Zora vuelve a gruñir levemente.

—Mi nombre es Urnessa, líder de la tribu Gerudo —se presenta la mujer.

—Alharas, señor de las aguas del este —dice el Zora.

—¿Qué nuevas tenemos? —pregunta Tharathon, acercándose y evaluando el plano de la fortaleza.

—El enemigo sigue confinado en el castillo. El mal teme nuestra fuerza —dice Urnessa—. Debemos poner en marcha el asedio.

—Los Zora no entrarán en combate bajo tu mando, Urnessa —gruñe Alharas—. Solo respondemos ante el rey o ante aquel guerrero que una vez salvó a nuestro pueblo de las garras de la oscuridad.

—Ese guerrero está hoy aquí presente —informa Tharathon. Los miembros de la compañía se hacen a un lado. Todos me observan—. Él es el elegido. Su nombre es Link.

—En su mirada podrás ver los reflejos del tiempo... —recita el señor de la tribu Zora mientras se deleita con mi presencia—. Las habladurías son ciertas. Mi tridente es vuestro.

—Los rumores nos han traído aquí —indica Urnessa, posicionándose junto a Alharas.

—Los rumores se encuentran ante ti —indica Tharathon.

La mujer Gerudo se mantiene en silencio. Sus ojos permanecen fijos en los míos. Veo asombro en inquietud en ellos.

—Contará con una fuerza capaz de enmendar los errores del desierto. Suya será la gloria eterna. Un soldado de pelaje dorado, enviado del cielo. Un niño ante nuestros ojos, privado del habla —dice Urnessa, inclinando su rostro levemente—. Las dagas de las mujeres del desierto están a tu servicio, elegido de la Diosa.

—La tribu Sheikah luchará por vos —dice Tharathon—. Si su líder así lo desea —añade mientras dirige su mirada a Inah quién afirma y sonrío al instante.

—¿Nos comandarás como antaño hiciste? —pregunta Urnessa.

Demasiados ojos se fijan en mí. Todos esperan una respuesta. Todos esperan que haga algo que no sé si puedo hacer. Es mi deber, pero no sé si tengo la fuerza suficiente para llevarlo a cabo. Todo parece apagarse. Es entonces cuando escucho la melodía de su voz.

“Desenvaina la espada y libera el poder del viento...” susurra la voz de la princesa Zelda en mi cabeza.

Un poder extraño se apodera de mí. Cuando quiero darme cuenta, me encuentro empuñando la espada celestial. Su brillo verdoso inunda la tienda. El viento comienza a soplar. Los telares hondean. El palacio de tela consigue resistir el poder de la espada que se apaga cuando vuelvo a envainarla.

—Con la llegada del alba, esta tierra será mancillada con la sangre del enemigo —grita Tharathon.

CAPÍTULO 11 - LÁGRIMAS DE GUERRA

La luna no tarda en morir. Junto con su muerte, las nubes grises se desvanecen y el nacimiento del sol da comienzo. La luz se despliega a lo largo de Hyrule. El tiempo juega a nuestro favor. Ahora, la luz solo se hará más fuerte.

Los guerreros Zora cubren el flanco derecho, mientras que las mujeres Gerudo protegen el izquierdo. Salvo Nathras, que lucha junto a sus hermanos Zora, los demás nos encontramos en la zona central del ejército de la luz, junto a los integrantes de la tribu Sheikah, comandada por Inah y Tharathon.

El viento sopla con fuerza. La fina tierra se levanta y forma una humareda de polvo que azuza a los soldados. Cierro los ojos levemente, dejando una fina rendija abierta. Centenares de Hylianos Negros protegen las murallas. Todos han acudido a la defensa de la fortaleza y se encuentran apostados sobre el adarve de piedra de los altos y parcialmente derruidos muros.

Sharok, el enemigo de Hyrule, aún no ha hecho aparición. Siento el poder de la espada legendaria, la espada destructora del mal. Algo me dice que no tardará en abandonar las sombras en las que se oculta.

Los tambores de guerra despliegan su música e infunden valentía en los guerreros de nuestro ejército. El enemigo contrarresta la melodía de guerra golpeando la piedra del adarve con sus lanzas. Todos los soldados intentan que el miedo se evapore, pero muy pocos son los que lo consiguen.

El enemigo tensa sus arcos y apunta sus flechas hacia nosotros.

—¡Escudos preparados! —ordena Tharathon a su pueblo.

Nadie duda. Todos le obedecen. Los Sheikah alzan sus escudos, flexionan las rodillas y protegen sus cuerpos ante la posible acometida de las flechas enemigas. Tharathon es el exiliado que ha regresado de las montañas para comandar a su tribu. Inah está situada junto a él, en el centro del ejército. Ambos lucharán hoy por el futuro de su hija, Impa, y de todo Hyrule.

Urnessa hace lo propio con las mujeres Gerudo que conforman sus tropas. Mantiene las afiladas dagas en alto y aguantan la posición con sus redondos escudos al frente. El bordado dorado de sus armas brilla con los primeros rayos de sol.

Alharas, líder de los Zora, parece el comandante más airado de todos. Grita sin cesar a sus guerreros e incita a las masas a avanzar. Pero no avanzarán... Nadie lo hará. No hasta que yo dé la orden. Ha recaído sobre mí la responsabilidad de librar al mundo del mal. No puedo fallar.

En estas últimas horas, no he dejado de escuchar la voz de la princesa Zelda dentro de mi cabeza. Ella vive y está aquí en este castillo. Capturar a Sharok con vida es crucial para encontrar a la princesa de Hyrule.

El plan que hemos trazado para liberar el reino consiste en aprovechar la zona derruida de la muralla que se enrosca hacia el este. Las fuerzas de los Zora serán los primeros en abrirse paso. Después, las Gerudo y la tribu Sheikah arremeterán contra las fuerzas enemigas y romperán su línea defensiva.

El problema del destino es que es incontrolable e impredecible. Como me dijo Tharathon: “La Diosa nos otorgó el libre albedrío cuando aún no había acontecido el primer amanecer”.

Los soldados negros rugen y cantan en coro en una lengua oscura. Sobre la muralla principal, un guerrero, atrapado en su armadura tenebrosa, con cabellos de color carmesí y la espada destructora del mal en la mano, hace aparición.

—¡El gran Heraldo siempre observa! —exclama Sharok con una voz infernal. Sus tropas vitorean su nombre—. ¡Aniquíladlos!

Miles de flechas negras alzan el vuelo. Es así como comienza la mayor batalla de nuestro tiempo. Nuestros escudos detienen el primer envite enemigo. Muchos de nuestros guerreros caen atravesados por las flechas. La sangre riega el suelo. Alzo la espada celestial. Se producen, alrededor del filo, bocanadas de aire que me envuelven y estallan produciendo una luz verdosa que retumba en los muros del castillo real.

—¡Soltad una descarga! —ordena Tharathon. Los Sheikah obedecen. Cuando las flechas enemigas nos dan un respiro, tensan sus finos arcos y contraatacan. No son muchos los Hylianos Negros que son enviados al abismo. La altura de las murallas juega a su favor.

Observo el flanco que cubren los Zora. Avanzan lentamente hacia la estrecha abertura derruida de la muralla. Forman con solidez y detienen las flechas enemigas con sus escudos de plata. En su avance, pocos cuerpos sin vida quedan atrás. Nathras encabeza el ataque. Aplica velocidad a medida que se acerca a la muralla. Pronto, los guerreros Zora se funden en una carnicería contra el ejército negro que espera al pie del castillo real. Nathras desaparece entre el cruce de tridentes y espadas.

—¡Tharathon es la hora! —exclama Urnessa, líder de la tribu Gerudo, desde el otro extremo.

—¡Esperad! —grita el comandante Sheikah mientras observa la lucha despiadada entre Zora e Hylianos Negros.

El ejército Zora se resiente. Veo cientos de cadáveres que comienzan a apilarse en el suelo. Debemos ayudarles ya.

—¡Tharathon, les masacrarán! —insiste Urnessa con gotas de desesperación en su voz.

Tharathon no hace nada. Parece paralizado por la crueldad de la batalla. A su lado, Inah resulta estar igual. Nadie hace nada. Ningún Sheikah se mueve. Tampoco lo hace la tribu Gerudo.

Mi corazón me ordena correr. Mi cuerpo obedece inmediatamente. Nunca podré quedarme mirando mientras nuestros hermanos libran nuestras batallas por nosotros. Dejo atrás al resto del ejército de la luz. Salgo a

campo a traviesa en dirección al frente de la batalla. Corro solo, pero cuento con una fuerza externa que no soy capaz de comprender. Solo o acompañado, jamás me rendiré.

Empuño la espada celestial con dureza y mantengo mi escudo anclado en la espalda. Siento furia en mi interior. Algo me sorprende una vez iniciada la carrera. Cientos de voces atronadoras gritan tras de mí. Cientos de pasos hacen retumbar la tierra. Veo a Tharathon e Inah corriendo hacia mí, hacia la muerte. Veo a los Sheikah siguiendo sus pasos con deseos de muerte. Urnessa y las Gerudo se dirigen a la batalla junto a los Sheikah.

Varias lágrimas escapan de mis ojos. Y corro. Corro a tal velocidad que mis piernas parecen volar. Salto cuando llego hasta los Zora y caigo sobre los enemigos. Propino una estocada tras otra. Las armaduras negras se quiebran y el filo de la espada desgarras sus cuerpos. El primer impacto que me alcanza se produce cuando veo el cuerpo inerte de Nathras tumbado junto a la piedra derruida de la muralla. Sus ojos, ahora apagados, apuntan al cielo. Una fuerza invisible hiere mi corazón, pero aviva mi fuerza. Grito más fuerte que nunca mientras agilizo mis movimientos. Avanzo las líneas dejando a mi paso los cadáveres de mis enemigos. Sus filas se terminan rompiendo, permitiendo nuestro acceso a la fortaleza.

—¡Link! —exclama Tharathon desde la lejanía, mientras lucha junto a Inah y los Sheikah contra centenares de seres oscuros—. ¡Debes encontrar a Sharok, corre!

Tiene razón. La única manera de acabar esta guerra es enfrentarme al príncipe maldito. Sharok es enemigo de todo Hyrule. Siento que he sido instruido para esto, para este momento. No siento temor ante el propio miedo, ante la auténtica oscuridad. Recorro las venas de la fortaleza real. Le arrebató la vida a cada enemigo que se cruza en mi camino. Todos los pasajes que dejo atrás son un camino que me guía hacia el gran patio interior.

El fulgor de la batalla queda atrás. El silencio impera aquí. Veo a Sharok sentado sobre una pila de cuerpos Hylianos en descomposición.

—Te estaba esperando —murmura sin dirigirme la mirada.

Alzo la espada y me aproximo lentamente. No percibo rastro alguno de Zelda. Solo su presencia omnipresente me acompaña.

Sharok baja de la pila con un salto limpio. Sus ojos se clavan en los míos.

—Cada paso que has dado te ha acercado más hacia mí —dice, esbozando una media sonrisa. Arrastra la espada destructora del mal, la cual roza el suelo empedrado con la punta—. Mi derecho al reino de Hyrule es innato, pero eso ya no importa. Mi señor ha solicitado tu alma.

No permito que continúe. Corro hacia él, realizo un gran salto y ataco. Él alza la espada destructora y bloquea mi ataque. El choque de espadas provoca un fino haz de luz. Realizo una finta con la esperanza de engañarle y atacar por el lado derecho. En vano queda, pues se percata de mis intenciones y vuelve a bloquearlo. Luego, pasa al ataque. Se mueve veloz.

La danza de las espadas da comienzo. Retrocedo, manteniendo la espada en alto y contrarrestando sus internadas.

—Ella ya no está aquí —gruñe, algo fatigado—. El poder de la espada absorbió su alma.

Sus palabras alimentan mi ira. La ira es peligrosa, pero aprendí a usarla a mi favor hace mucho tiempo. Cambio el sentido del combate con movimientos bajos. Utilizo mi cuerpo estrecho para esquivar sus desesperados movimientos.

Mi último movimiento es devastador. El choque de la espada celestial contra su acero produce un relámpago final de color verdoso. La espada destructora del mal se hace pedazos. Alzo mi arma y atravieso el pecho de Sharok. Su mirada se cruza con la mía antes de que la sangre brote de su boca. La vida le abandona. Su reinado de oscuridad aquí se da por terminado.

CAPÍTULO 12 - LA MALDICIÓN DEL HERALDO

—¡A mí me has vencido, pero has liberado a un Dios! —exclama el príncipe maldito con su último aliento.

Su cuerpo se desploma. La quebrada espada destructora del mal golpea su filo contra el suelo. Una explosión oscura arrasa el lugar. Hundo la punta de la espada celestial en la tierra para contrarrestar la furia del huracán despertado.

Cuando la negra humareda desaparece, veo una pequeña luz brillar al otro lado. Zelda... La princesa permanece tendida sobre la fría roca. Sus labios apuntan al cielo. Sus ojos están cerrados, pero su pecho se eleva despacio y desciende paulatinamente. Respira.

Sharok yace en mitad del patio, envuelto en su propia sangre. Junto a él, una oscuridad monstruosa se alza. La forma negra se desvanece y da paso a un ser antiguo, grande, malvado, con forma humana, mirada imperecedera y unos largos cabellos de fuego. Reconozco a la muerte en esta criatura. Es su Heraldo, enviado al mundo mortal para aniquilar todo rastro de vida.

—La maldición de la espada ha terminado —anuncia el Heraldo de la Muerte con una voz cruel—. El sello de Fay se ha roto. Ahora puedo tocarte, elegido.

Alza los brazos. Una fuerza invisible oprime mi mano. No puedo resistir su dureza. Libero la empuñadura de mi espada, la cual, cae a la piedra. El poder del Heraldo hace levitar mi cuerpo. Poco a poco, oprime mis pulmones. Siento frío en mi interior. Ataca como una gran serpiente, con una fuerza imperceptible que se enrosca alrededor de mi cuerpo y se endurece hasta dejarme sin aliento. Un grito de dolor se me escapa, un alarido de muerte...

—Dime una cosa, elegido... —murmura el Heraldo—. ¿Sangras?

Mi mirada comienza a desvanecerse. La oscuridad cubre el mundo. La luz se apaga. Todo rastro de color se distorsiona. Mis fuerzas llegan a su fin. Siento la sangre brotar de mi nariz y caer por mi rostro. Cierro los ojos. La muerte reina ahora sobre la vida. Pero es entonces, en el punto en el que la oscuridad es más profunda, cuando un fino rayo de luz me atraviesa.

Escucho un grito, un desgarrador atronador. Abro los ojos y la veo a ella. Veo a la princesa, alzada sobre una piedra desprendida de la fortaleza. Su silueta irradia una luz que se hace cada vez más fuerte. Es pura luz de estrella. Tres triángulos de luz se apoyan sobre la mano que apunta al Heraldo. Los tres triángulos se alinean formando uno más grande. El poder de La Trifuerza quema la carne del Heraldo. La criatura se derrite entre alaridos hasta que no queda nada de ella. El poder de Zelda consume a la mismísima muerte.

Caigo. Caigo y no dejo de caer. Mi cabeza da vueltas. Solo cesa cuando siento cómo mi espalda es golpeada contra el suelo empedrado. El sonido se desvanece junto con la realidad.

—Link... —murmura Zelda al cabo de lo que me parecen horas, pero que en realidad solo son unos instantes—. Link, despierta —insiste.

Abro los ojos. Sus cabellos dorados inundan el cielo. Su mirada vidriosa está cargada de preocupación. Su respiración es agitada. Viste con un gran manto claro, manchado de tierra. Sonríe ligeramente al encontrarse con mi mirada. No puedo evitar alejar mi atención de ella para comprobar si el peligro continúa al acecho. Cuando termino de examinar cada rincón al que mi visión alcanza, vuelvo a ella.

—Link... El mal nunca podrá ser destruido por completo —indica mientras pone su fría mano sobre mi pecho—. Hyrule siempre te necesitará, y yo también.

Observo sus bellos ojos. Desprenden una luz más intensa que la del propio sol. Es una Diosa con apariencia Hyliana. Mi alma nunca se cansará de protegerla. Siempre lucharé por ella, incluso cuando el último día de este mundo termine.

Sus finos labios se acercan lentamente. Cierra los ojos. Sus dedos rozan mis mejillas. Su cuerpo se vence sobre el mío. Por primera vez desde que guardo recuerdo, todo mi cuerpo tiembla ante ella.

Hyrule nunca olvidará esta historia. El mundo siempre recordará a Zelda. Todos los seres bondadosos que caminen alguna vez sobre estas tierras la venerarán. Zelda es mucho más que una princesa. Una princesa solo lucha por su nación. Zelda es una leyenda, una leyenda que nunca dejará de velar por todos nosotros.

EPÍLOGO

Esta es una historia que yace en el olvido eterno. A día de hoy, solo Impa, hija de Inah y Tharathon, recuerda la batalla que liberó Hyrule e impidió el retorno del Herald de la Muerte. En ella, el linaje maldito fue erradicado y los Hylianos Negros cayeron con su señor.

Impa oculta esta historia en lo más profundo de su corazón. Sus padres murieron luchando en las murallas de la fortaleza real. A menudo sonrío al vislumbrar sus rostros cuando ora en Kakariko. Recuerda la historia de la mujer Sheikah que se enamoró del hombre Zonnan y ambos dieron su vida por la libertad de Hyrule.