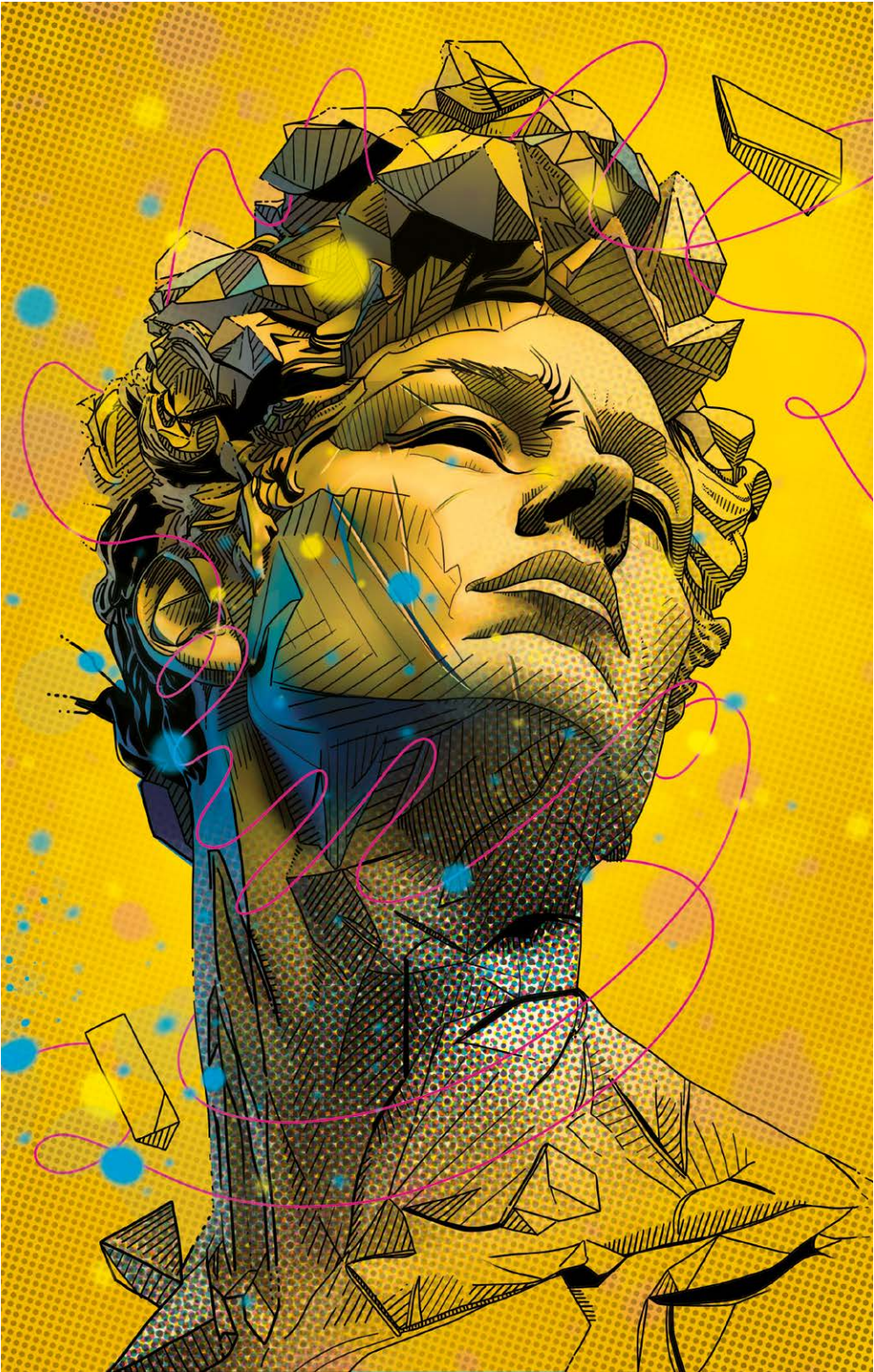
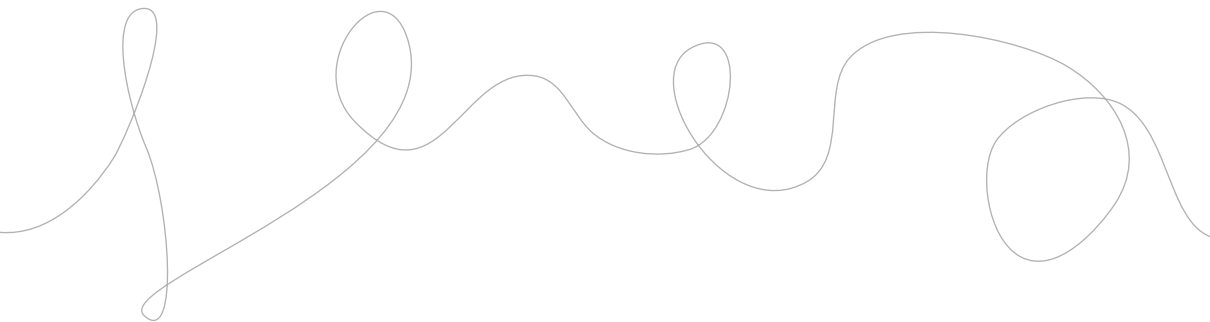






4.

Ghor: el guardián eterno

En un lugar exótico, lleno de maravillas exuberantes y energías místicas, un hombre sin nombre, vivía en una comunidad devota que labraba la tierra y adoraba a los dioses Eternos con sacrificios y ofrendas, bajo una fe incuestionable. Allí nadie tenía nombre, pues no había libertad para vivir según su voluntad. Todos eran hermanos y hermanas unidos por el propósito colectivo de servir a los dioses, y cada hombre o mujer sin nombre encontraba realización en esta bienaventurada misión divina.

Mañana y tarde, este hombre labraba la tierra y, al finalizar el día, compartía pan con el pueblo bajo un cielo teñido de color ámbar en el que todos eran bienvenidos. Él, al igual que otros cuantos, había sido elegido guardián del santuario, un lugar sagrado y majestuoso con esculturas de gigantes tan altas, que cualquier árbol de la isla se vería diminuto a su lado. Dichas esculturas, se afirmaba, serían los cuerpos en donde encarnarían los dioses cuando los humanos fueran dignos de recibirlos en la tierra. Inicialmente, el santuario fue construido para resguardar el fragmento de los Eternos, que fue entregado a los hombres, pero con el tiempo se convirtió en toda una comunidad de adoración y servicio, para alimentar el poder de los dioses con sus plegarias, ofrendas y sacrificios.

Cierto día, este hombre sin nombre había recibido el gran honor de ser guardián del santuario y sus recámaras secretas. Honor que lo llenaba de orgullo, pero también de un anhelo latente, junto con una chispa de

curiosidad que no podía explicar; un deseo de comprender su propósito más allá de la obediencia incuestionable. Ese mismo día, todo cambió abruptamente cuando uno de los hermanos, un joven inquieto que más tarde se autonombraría Abdiel, profanó el arca sagrada del santuario; en un acto de rebeldía que desató una maldición sobre Vulkaris y que, incluso ese hombre, junto a los demás guardianes, intentó evitar sin éxito alguno.

Un aura expansiva, una especie de estallido con poder espiritual recorrió la isla y todo empezó a transmutar. Átomos y moléculas orgánicas se rompieron abruptamente, luego fueron reorganizadas en estructuras combinando información genética de diferentes especies. Finalmente, comenzaron un lento proceso de reconfiguración para detenerse en formas duras e inertes. La metamorfosis fue lenta, un tormento que los suspendió entre la vida y la muerte; mientras hermanos y hermanas se transformaron en esculturas vivientes, con rostros congelados en expresiones de serena aceptación devota, o incluso, de victoria por servir a un fin mayor.

Él se abandonó a los sucesos, como si se tratase de una ascensión al paraíso prometido; consciente de que pronto cruzaría el umbral hacia lo desconocido. Pero, en ese momento de rendición, las Tres Hermanas de la Luz: Eldhara, Midhara y Zadhara, emergieron en un mágico espectáculo de partículas doradas que se agrandaron por los aires como pétalos de flor, iluminando todo a su alrededor, cual sueño de verano.

Tres mujeres, tres tiempos: pasado, presente y futuro. Eldhara, con ojos que brillaban como el oro olvidado, transmitiendo nostalgia y sabiduría en cada parpadeo. Midhara, de ojos plateados con la claridad y el brillo de un espejo de mercurio, reflejando cada instante con la exactitud de un juicio divino. Y finalmente Zadhara, con ojos color violeta oscuro y profundo, con pequeños destellos de diamante, como sombras en donde se gesta el porvenir.

—Tú, guardián del santuario que aún escuchas —susurró Eldhara con voz quebrada.

—Y lo que escuchas te puede ser útil —añadió Midhara, ladeando su cabeza con gran sonrisa.

—Si deseas ser libre al final de los tiempos, deberás ayudar —sentenció Zadhara, en un susurro.

Las Hermanas le otorgaron el nombre de “Ghor”, marcando así el inicio de su nuevo propósito. Le indicaron que estaba destinado a grandes cosas, que la voluntad de los dioses Eternos hacía parte de su nuevo propósito, manifiesto en una vida de servicio; y como primera tarea, se le encomendaba hacer entrega de la Semilla de Fuego. Un objeto mágico, un fragmento de los dioses creado al final de la Guerra de los Eternos, entregado al santuario cuando inició la era de los humanos; un talismán que encerraba el caos y la divinidad en equilibrio, capaz de encender el potencial oculto en cualquier ser, pero también de consumirlo hasta las cenizas. Este guardián tenía en posesión la semilla, pues durante el caos de transmutación sintió su llamado para resguardarla. Llamado que Las Hermanas de la Luz conocían, y acudieron a él no solo para que fuera entregada, sino para asegurar que su destino se cruzara con el de una valerosa mujer en la lucha que llegaría tiempo después.

A medida que su transformación culminaba, Ghor sintió despojarse de un gran peso, y con un suspiro, su corazón dio el último latido que resonó por mil años entre sus hermanos y hermanas. Conformando así, el ejército de gárgolas, un monumento a los dioses caídos y al resurgir de los seres terrenales, como una manifestación de resistencia al destino.

Contrario a lo que pensaba, su alma no descansó del todo; quedó atada a su forma de piedra, una gárgola vigía que contemplaba el paso del tiempo desde una perspectiva casi inmortal, conviviendo con espíritus elementales y seres mágicos, los cuales se convirtieron en amigos y familiares, mientras esperaba su momento, el cual también fue revelado por las Tres Hermanas antes de partir:

—Pasados mil años, Abdiel (El siervo de Dios), te invocará con su poder para servir como soldado y defensor de su causa en el conflicto de las Guerras Santas. El ejército de piedra se levantará, impulsado por las órdenes de su nuevo amo y señor. Pero tú, Ghor, deberás partir hacia Cirithor, Ciudad de los Reyes Perdidos, desobedeciendo sus órdenes para ayudar a Ariadne, la Doncella Guerrera, pues con ella encontrarás

tu verdadero propósito; ella guiará tu espíritu para que pueda ser libre al final de los tiempos.

Tras estas acciones, las Tres Hermanas esperaban que Ghor y Ariadne se encontrasen en un destino hilado por el tiempo y la voluntad celestial. Ahora Ghor, en una dicotomía interna entre el miedo y la valentía, aceptaba su destino como guardián eterno para vigilar Vulkaris, la Isla de los Dioses Caídos; un lugar que, tras la profanación de Abdiel, se había transformado en un paraíso maldito, habitado por criaturas grotescamente hermosas, que representaban la osadía de Abdiel y cuyo presagio del caos cósmico estaba por gestarse.



Escanea este código.
Cierra tus ojos y deja que la música
de esta historia,
guíe tu alma hacia un nuevo viaje.

