

PRÓLOGO



Origen

EL MUNDO DE ZOA

EN EL PRINCIPIO, cuando el tiempo aún no era tiempo, y el mundo aún no era mundo, la llamada Semilla de la Vida fue sembrada en la recién nacida Zoa.

De la semilla mágica surgieron cuatro frutos: un Sapo, un Delfín, un Cuervo y un Lobo. Los cuatro seres tenían aspecto híbrido entre animal y humano: eran bípedos e inteligentes. A los cuatro se les concedió por naturaleza sembrar el Mundo de Zoa de animales, de plantas, de seres vivos que siguieran el principio del equilibrio universal.

Al Sapo se le asignó la tarea de crear vida bajo la luz del sol; al Lobo, de establecer a los que vivirían bajo el pesado manto de la noche; el Delfín tuvo que poblar el mar y crear las plantas; y el Cuervo, el aire, los animales y las quimeras, seres híbridos entre humanos y animales.

En poco tiempo, el Sapo creó a los humanos, el Lobo a los Señores de la Noche, el Delfín a los peces, y el Cuervo al resto de animales y quimeras.

Los cuatro seres recorrieron Zoa, asignando un territorio a cada especie, quimera, animal o planta. Poblaron así Avira, Niuba, Asamna, Lamo y Zomar. Dieron vida a la Costa Blanca, al desértico Kuah-dun y al Mar de Luz. Incluso el Océano de Amarna sintió por fin la vida en sus profundas entrañas.

Durante un tiempo, el equilibrio se sostuvo. Los cuatro seres se sentían orgullosos del trabajo realizado. Creían que la misión para la que habían sido creados tocaba a su fin y que el nuevo Mundo de Zoa conviviría en paz por toda la eternidad.

Pero la eternidad es mucho tiempo, incluso para la paz.

I

REBELIÓN

Los Señores de la Noche, los que con el tiempo fueron llamados «vampiros», no tardaron en comprender que se hallaban en desventaja. Al haberles sido asignada la oscuridad, su tolerancia a la luz del sol era limitada. Por lo tanto, también sus capacidades.

Al principio, los Señores de la Noche eran muy similares a los humanos. Se alimentaban también de fruta y carne. Su dieta se veía reducida a la caza de bestias nocturnas y a la recolección de frutos salvajes; pero jamás les importó, la noche les regalaba todo lo que necesitaban para sobrevivir.

Una noche, uno de los siervos recolectores se perdió, y poco antes de ocultar su rostro, se convirtió en el primer Señor de la Noche que presenciaba un amanecer. Sus ojos no se mantuvieron abiertos mucho tiempo, ya que su cuerpo se desfiguró rápidamente y sus párpados ardieron. A pesar de ello, el recolector sonrió satisfecho; casualmente, era el primer vampiro que contemplaba el alba con los ojos desnudos, un privilegio reservado tan sólo a aquellos que no eran como él.

El amanecer le entusiasmó tanto que al día siguiente decidió morir desnudo contemplándolo por última vez, antes de quedar ciego y reducido a cenizas. Pero, antes de morir, contó al resto de su especie la belleza del alba.

Y los Señores de la Noche, hasta entonces dueños de la oscuridad..., anhelaron la luz. Sintieron envidia de los humanos. Ellos podían vivir bajo el fulgor del sol, podían cultivar y cazar. Eran mayores en número. ¡El mundo era suyo!

Con el tiempo, los Señores de la Noche se rebelaron. Querían dejar de ser los tullidos de Zoa. Se organizaron y sembraron de trampas montes y campos. Las trampas de día eran cotos privados de noche. Lugares cerrados en los que aprisionar a los animales, las quimeras e incluso a los humanos con el único fin de alimentarse y divertirse dándoles muerte. Poco después, descubrieron la sangre.

El fluido natural de los seres vivos les revitalizaba por dentro. Desconocían el motivo, pero la sangre les sentaba bien. Así, los Señores de la Noche fueron llamados «vampiros» por la gran similitud con dicha especie de murciélagos.

Los vampiros empezaron a sentirse poderosos y decidieron batallar con los humanos. Varias especies de quimeras se unieron a sus ejércitos, al igual que los toros, los órices y los hombres-gato. Algunos por ambición, otros por miedo.

Los unos atacaban y los otros se defendían. Pero llegó el día en que el humano creyó justo atacar antes de ser ofendido. Y así, ante la triste mirada de los seres que los habían creado, la Primera Gran Guerra de los Vientos despertó todo su poder devastador.

II

GUERRA

A la precursora se le llamó la Guerra del Viento del Sur, porque fue en las Colinas del Sigilo donde se desató la Primera Gran Guerra. Y allí, el Viento del Sur silbaba entre las protuberancias del terreno produciendo un silbido similar al de la demanda de silencio.

El cielo se tiñó de rojo sangre. Las nubes se vieron salpicadas por los últimos rayos del sol del atardecer. A ambos lados del valle, dos ejércitos tomaban posiciones. El de la izquierda, el de los seres diurnos, murmuraba inquieto. Plegarias dedicadas a la naturaleza. Palabras de ánimo a sus compañeros. El de la derecha, el de los seres nocturnos, permanecía en el más absoluto silencio.

Los primeros callaron, los segundos sonrieron sádicamente. El líder de los Señores de la Noche era un hombre de figura larga y escuálida, engalanado con ropajes que le cubrían casi la totalidad del cuerpo, dejando sólo al descubierto unos amenazadores ojos de vampiro. Ronroneó como lo haría un gato satisfecho, rompiendo el silencio del valle.

Miles de escalofríos recorrieron las espaldas del ejército contrario. Temían al ronquido que anunciaba el inicio de la batalla. El principio de la guerra. El fin de la paz.

El vampiro hizo una señal a uno de sus siervos. El más joven lanzó al aire una especie de bumerán metálico, que cruzó el valle degollando a una nube en forma de albatros, sobrevoló las cabezas de hombres y quimeras, y acertó finalmente en el corazón del Delfín.

Una de sus afiladas hojas se clavó en el pecho del pez de aspecto humano. A pesar de estar erguido y cubierto por una fuerte coraza de plata y acero, el arma quebró la armadura alcanzando su órgano vital máspreciado. El Delfín se desplomó y miró pálido a sus compañeros. Segundos después, sus ojos se tornaron blancos y su corazón dejó de latir para siempre. Un revelador rastro de sangre daría inicio a la Primera Guerra de los Vientos.

Las Colinas del Sigilo estaban dispuestas y uno de sus valles, quizá el más bello, seguro el más estrecho, se dispuso como definitivo campo de batalla. El valle que separaba Alidra de Zul era la frontera de dos mundos completamente distintos. El de los seres de la luz y los de la oscuridad.

Los frutos de la Semilla de la Vida no pudieron hacer nada ese día. Eran seres creadores, no guerreros. Presenciaron el principio de la guerra pretendiendo permanecer ajenos a la batalla, pero tras la muerte del Delfín decidieron huir para no caer como su compañero.

Pasaron los días, las semanas, los meses y, antes de cumplir el año, la guerra acabó con una fatídica cacería. Los vampiros y las quimeras, que se unieron de forma rastrera a su bando, persiguieron a los tres supervivientes de la Semilla de la Vida dándoles caza vilmente.

Cayó así el Lobo, después el Cuervo y finalmente el Sapo, que fue ahorcado en un sauce.

III

ESPERANZA

Pero algo pasó en ese sauce, pues antes de exhalar su último suspiro, el Sapo creó un fruto con su magia. Una nueva semilla que contenía todo su poder. El legado que más tarde se dividiría en dos mitades iguales y opuestas, originando la Semilla de la Redención y la Semilla de la Destrucción.

De éstas debían surgir dos frutos, eternos antagonistas que tratarían de dominar el mundo para rehacer o destruir el equilibrio.

Y de la búsqueda de esa semilla y la perdurabilidad de ese equilibrio... trata esta historia. La historia del mágico Mundo de Zoa.