

EL PRIMER BROTE

Llegó a través de una fiebre , una fiebre distinta a las demás .

El Origen: La Plaga de la Carroña Errante

La tragedia no llegó con un ejército invasor ni con la ira de un dios pagano, sino con algo mucho más mundano y terrible: el comercio.

Aethelgard era un bastión de piedra, orgulloso de su ubicación estratégica cerca de una de las principales rutas comerciales que conectaban el lejano Oriente con los reinos de Occidente. Fue a través de esta ruta que la desgracia se deslizó como una serpiente venenosa.

Todo comenzó con un barco mercante que llegó al puerto de Sordal, a dos días de camino. La nave, cargada de sedas y especias exóticas de tierras desconocidas, también traía consigo a un polizón silencioso y mortal. Los marineros, pálidos y temblorosos, afirmaron que en las bodegas se había desatado una "fiebre maligna". Pero esta no era una fiebre cualquiera.

El primer brote ocurrió en los muelles. Un estibador que había estado descargando una caja de madera particularmente pesada y maloliente, llena de telas fúnebres de dudosa procedencia, cayó repentinamente. En lugar de quedarse quieto, se levantó con un horrible crujido de huesos, sus ojos injectados en sangre y su boca abierta en un grito sin voz. Se abalanzó sobre el hombre más cercano, mordiéndole el cuello con una ferocidad antinatural.

Los rumores se extendieron. Se habló de una maldición, de un castigo divino. Los monjes lo llamaron la "**Peste de la Carroña Errante**". Esta plaga no mataba, sino que **transformaba** a la víctima. Si morías con la fiebre, regresabas. Si eras mordido y sobrevivías a la herida inicial, la transformación era rápida y brutal.

En pocas semanas, la ruta comercial, antes una arteria de prosperidad, se convirtió en un sendero de terror. Los pueblos a lo largo del camino cayeron uno tras otro. Los ejércitos enviados para contener la amenaza —caballeros valientes y soldados experimentados— regresaron como parte de la misma horda que se suponía debían destruir. La plaga se alimentaba de la guerra, usando a sus propias víctimas para multiplicarse.

Y así fue como, impulsada por el miedo y la expansión descontrolada a través de las rutas que el hombre había creado para la riqueza, la marea de los muertos llegó a las puertas de Aethelgard. La causa no era mágica, sino terrenal: una infección virulenta y desconocida que había cruzado vastos océanos y desiertos en una simple caja de mercancías. La Edad Media, sin conocimiento de gérmenes ni virus, solo podía interpretarlo como el fin de los días.

Capítulo 1: El Filo del Invierno y el Legado de la Baronesa

El protagonista principal, Sir Kaelen, no nació entre las piedras fortificadas del castillo de Aethelgard, sino en el frío y fangoso pueblo de **Oakhaven**, ubicado a un día de marcha hacia el sur. Su vida, como la de la mayoría de los hombres en el siglo XIII, estaba marcada por el ritmo de las estaciones y el yugo de la servidumbre.

La Vida en Oakhaven y el Oficio de Kaelen

Kaelen era el hijo de un herrero, lo que le otorgaba un estatus ligeramente superior al del siervo común. Su vida no era de arado y tierra, sino de yunque y fuego. Desde que tuvo edad para sostener un martillo, su mundo fue el resonar sordo del metal, el calor sofocante de la fragua y el olor a carbón y aceite. Este oficio le dio una fuerza inusual y un conocimiento instintivo del metal, habilidades que lo salvarían más tarde, aunque él aún no lo sabía.

La vida en Oakhaven era una batalla constante contra el hambre y el frío. Las enfermedades eran frecuentes y se llevaban a los niños como la cosecha al final del verano. La fe lo era todo. La Iglesia no sólo dictaba la moral, sino que explicaba lo inexplicable. Los temores de la gente no eran solo terrenales; temían a los demonios, a las hadas malvadas y, sobre todo, a las almas inquietas.

El Miedo a la Vuelta de los Muertos: La Necesidad del Filo

Fue la abuela de Kaelen, una mujer anciana y piadosa, quien le inculcó el más profundo de los temores medievales: **la vuelta de los muertos**.

"Recuerda esto, niño," le decía, con su voz áspera como pergamino viejo, mientras señalaba las cruces de madera tosca en el cementerio de la aldea. "Cuando el alma deja el cuerpo, debe ir a su lugar de descanso, ya sea el Cielo o el Purgatorio. Pero a veces, el demonio o una gran maldad se aferra al cuerpo. El alma no se va, y la carne quiere más. Entonces, el muerto regresa, un *revenant*, un vampiro o un mero espectro, para chupar la vida de los vivos."

La solución, según las antiguas costumbres y supersticiones, era brutal pero necesaria.

"Debes cortar la cabeza," susurraba. "Es la única forma de asegurar que el alma se libere por completo. Cortarla, o meter un hierro en el corazón, o poner la boca hacia abajo en la tumba para que mastique la tierra en lugar de carne."

Esta creencia en que el cuerpo podría ser habitado por un espíritu maligno *después* de la muerte explicaba por qué, en la mente medieval, había que mutilar a los cuerpos de los "pecadores" o los "malditos". No era un asesinato; era un rito para salvar al alma y proteger a los vivos. Kaelen creció con esta oscura lección: para matar de verdad, hay que separar la cabeza del torso.

Los Encuentros

El destino, como siempre, tejió sus hilos sutilmente:

1. **Sir Gareth, El Piadoso:** Kaelen conoció a Gareth cuando ambos eran adolescentes. Gareth era el hijo menor de un caballero menor del Señor Alaric. Un día, mientras cazaba en el bosque, Gareth se torció el tobillo cerca de Oakhaven. Kaelen lo encontró y lo llevó cojeando a la herrería. A pesar de su diferencia de clase, los dos se unieron. Kaelen admiraba la educación y la fe de Gareth; Gareth respetaba la fuerza y la honestidad brutal de Kaelen. Con el tiempo, Gareth se convirtió en el principal defensor de Kaelen ante el Señor, y fue él quien intercedió para que el herrero se convirtiera, no en siervo, sino en un soldado libre, y más tarde, en capitán de la guardia.
2. **El Señor Alaric, El Patrón:** Kaelen lo conoció a través de Gareth. Alaric no era un tirano, sino un patrón astuto. Al ver la habilidad innata de Kaelen con la fuerza y su inteligencia aguda, lo sacó de la aldea. Alaric necesitaba hombres leales y competentes, y Kaelen se convirtió en uno de ellos. Alaric le enseñó a leer los mapas, a calcular las raciones y a entender la verdadera política de la guerra.
3. **La Dama Isolde, La Sanadora (aún no presentada, pero vital):** A Kaelen le gustaba visitar el monasterio cercano a Aethelgard. Allí conoció a Isolde, la hija del boticario. No era noble, pero poseía un conocimiento que rivalizaba con el de muchos monjes. Mientras Kaelen trabajaba con el metal y la fuerza bruta, Isolde trabajaba con las hierbas y el veneno. Ella le enseñó los rudimentos de la anatomía, dónde cortaba el cuchillo y cómo sanar una herida. Su relación era un secreto, una unión prohibida entre la fe y el filo, que pronto se haría vital.

La vida de Kaelen había sido una lenta escalada desde el humo de la fragua hasta las almenas de Aethelgard. Ahora, con la plaga a las puertas, ese conocimiento forjado en la superstición y la dureza medieval —la certeza de que un muerto puede volver a caminar y la necesidad absoluta de destruir la cabeza— se convirtió en la única verdad que se interponía entre la supervivencia y la aniquilación.

Capítulo 2: La Caída de Aethelgard

El aire dentro de los muros de Aethelgard se llenó con el hedor acre de la descomposición y el metálico aroma de la sangre. La estrategia de los zombis, si es que podía llamarse así, era simple pero aterradora: una masa implacable de cuerpos hambrientos que se arrojaban sin cesar contra cualquier obstáculo. Los caballeros de Alaric luchaban con la ferocidad de leones acorralados, sus espadas y hachas cortando extremidades y cabezas, pero por cada "infectado" que caía, otros dos ocupaban su lugar.

Sir Kaelen, con el rostro manchado de hollín y sudor, giraba su espada larga con una destreza mortal, el metal brillante reflejando las llamas de las antorchas que ahora iluminaban el patio. Un zombi se abalanzó sobre él, con los dientes podridos expuestos en un gruñido. Kaelen esquivó el ataque y hundió su espada en el pecho de la criatura. No hubo grito, solo un silbido de aire putrefacto antes de que cayera inerte. La clave, había aprendido, era destruir el cerebro, pero en el caos de la batalla, eso era más fácil de decir que de hacer.

El joven Sir Gareth, luchando hombro con hombro con Kaelen, se cubría con su escudo mientras un zombi le arañaba el metal, sus dedos esqueléticos resonando contra el acero. Con un grito de guerra, Gareth empujó con su lanza, atravesando la cabeza del atacante. "¡No pararán, Kaelen!", jadeó, con la voz tensa por el esfuerzo. "¡Son demasiados!"

Desde el balcón, el Señor Alaric observaba con una expresión sombría. Veía a sus hombres caer, no por falta de habilidad o coraje, sino por la pura y abrumadora superioridad numérica del enemigo. Las mujeres y los niños del castillo se habían refugiado en la torre del homenaje, la última línea de defensa, pero Alaric sabía que era solo cuestión de tiempo.

Un grito desgarrador resonó desde un flanco. Un soldado había tropezado, y en un instante, una docena de manos podridas se abalanzaron sobre él. Sus gritos se ahogaron rápidamente, reemplazados por el sonido húmedo y nauseabundo de la carne siendo desgarrada.

Kaelen vio una apertura. La puerta que conducía a la torre del homenaje, que debía estar cerrada con llave, estaba abierta. Un zombi solitario se arrastraba hacia ella. "¡La torre! ¡Gareth, la torre!" gritó, señalando con su espada.

Ambos caballeros se abrieron paso entre la masa de muertos vivientes, sus movimientos fluidos y desesperados. Llegaron justo a tiempo para ver al zombi a punto de cruzar el umbral. Con un último esfuerzo, Kaelen lanzó su espada, empalando a la criatura contra el marco de la puerta.

Pero al mirar hacia el interior de la torre, el corazón de Kaelen se hundió. La escalera de caracol que conducía a los pisos superiores era estrecha y empinada, fácil de defender si se hacía a tiempo. Pero ya era demasiado tarde. El camino ya estaba infestado. Los sirvientes que habían intentado cerrar la puerta yacían enredados en los escalones, sus cuerpos mordidos y desgarrados.

El Señor Alaric se unió a ellos, su rostro una máscara de desesperación. "No podemos aguantar aquí, Kaelen. Debemos evacuar. ¡Los túneles! El viejo pasadizo secreto bajo las cocinas. Es nuestra única esperanza".

Kaelen asintió, su mirada fija en la horda que avanzaba. Era una retirada vergonzosa, una huida, pero era la única manera de salvar a los pocos que quedaban.

Capítulo 3: La Retirada de la Rata y la Hermana de la Orden

La caída de Aethelgard fue un asunto ruidoso y brutal, pero la retirada de Sir Kaelen y el Señor Alaric fue silenciosa y desesperada. Siguiendo el plan de Alaric, se dirigieron a las cocinas, un lugar caótico de ollas volcadas y restos de la última cena de los soldados.

La Retirada de la Rata

El túnel, o más bien, la "Retirada de la Rata", como lo llamaba en secreto el personal del castillo, no era una obra de ingeniería, sino una grieta fortificada que había servido como conducto de ventilación y escape de vapores. Estaba oculto detrás de una pila de sacos de patatas y un barril vacío de hidromiel.

"¡Rápido! ¡Hay que meter a los que quedan!" urgió Alaric, empujando a los pocos soldados y sirvientes a la abertura estrecha.

Kaelen y Gareth se quedaron atrás, cubriendo la retaguardia. Las sombras del patio se alargaban, llenas de las figuras grotescas y hambrientas. Un zombi se abalanzó sobre Gareth, que lo repelió con su escudo. El hedor a muerte y tierra húmeda era abrumador.

"¡Kaelen, ya casi!" gritó Gareth, con la voz ahogada.

Kaelen echó un último vistazo a la brecha. Vio a un pequeño grupo de mujeres y niños desapareciendo en la oscuridad. Justo antes de seguirles, Alaric, con un hacha en mano, le hizo una señal.

"¡Detén el avance! ¡Bloquea esto!" ordenó Alaric.

Kaelen y Gareth se abalanzaron sobre el barril de hidromiel, derribándolo. El líquido espeso se esparció por el suelo. Luego, apilaron los sacos de comida vacíos y cualquier mueble pesado que encontraron, creando una barricada endeble. Sabían que no duraría mucho, pero les daría tiempo para sellar la salida al final del túnel.

Se deslizaron por la abertura, arrastrándose por la oscuridad sofocante. La tierra estaba húmeda y el aire era pesado, pero el túnel era demasiado estrecho para que los zombis, con sus movimientos rígidos, se deslizaran con facilidad, al menos de momento.

El Encuentro en el Bosque de Espinos

El túnel los condujo bajo la muralla exterior, emergiendo en un pequeño claro boscoso más allá de las zanjas del castillo. La noche había caído, y los aullidos de la horda eran ahora un eco distante, pero persistente.

Al salir, Kaelen se puso de pie, respirando el aire frío y puro del bosque. Contó a los supervivientes: Alaric, Gareth, él mismo, seis soldados malheridos, cuatro sirvientes y la Dama Isolde, la sanadora que había conocido en el monasterio.

Isolde no estaba como las demás mujeres, aterradas y llorosas. Tenía una expresión de fría concentración, una bolsa de hierbas y vendas atada a la cintura, y sus manos estaban ocupadas tratando el corte profundo en el brazo de un soldado.

Fue Isolde quien notó algo que Kaelen no había visto. "Capitán Kaelen," dijo, su voz baja pero firme. "Mira a la izquierda. Hay una luz".

Kaelen levantó su linterna. A lo lejos, entre los árboles, se movía una silueta solitaria, armada y con armadura. En lugar de huir, se acercaba a ellos.

Kaelen alzó su espada, esperando otro zombi, pero la figura se detuvo y gritó en un tono claro y decidido: "¡Alto! Soy la sargento **Leona de Barstowe**. ¿Vienen del castillo? ¿Hay supervivientes?"

La figura avanzó hacia la luz. Era una mujer, joven, con un rostro duro y marcado por cicatrices de viruela que la plaga no había podido tocar. Vestía una cota de malla sucia y llevaba un escudo con el emblema desgastado de un león rampante. Lo más sorprendente era el arma que blandía: no una espada, sino un pico de guerra de doble punta, un arma brutal y práctica para atravesar armaduras.

"Soy Sir Kaelen, capitán de la guardia de Aethelgard. ¿Qué hace una soldado sola tan lejos?"

Leona no bajó el pico. Su mirada recorrió el grupo, evaluando las heridas y el estado de sus armas. "Yo no estaba sola. Dirigía una patrulla de reconocimiento. El resto de mi compañía... cayó al sur, cerca de Oakhaven. Intentábamos advertir a Aethelgard, pero llegamos tarde. Lo que está pasando aquí es peor de lo que se rumorea. Los 'infectados' no solo muerden; están destruyendo cosechas, quemando aldeas... No es solo hambre, es **venganza**."

Se acercó a Kaelen, mirando la barricada improvisada. "Tendremos que seguir adelante. Sé de un lugar seguro al norte, un antiguo puesto de avanzada en las montañas, defendible y con pocos accesos. Pero el camino es peligroso."

El Señor Alaric se acercó, sosteniendo su hacha con la dignidad que le quedaba. "Cualquier cosa es mejor que quedarnos para la cena. Kaelen, ¿confías en ella?"

Kaelen miró a Leona. No había miedo en sus ojos, sino una determinación fría que le recordó a su propia disciplina de herrero. Además, su arma, un pico de guerra, demostraba que entendía la clave: el corte limpio no siempre era suficiente; la destrucción contundente sí lo era.

"Sí, mi señor. Ella sabe algo que nosotros no. Guíanos, Leona de Barstowe. ¿Cuál es tu plan?"

Leona asintió, recogió su pico y se puso a la cabeza del grupo sin una palabra más, desapareciendo en la oscuridad del Bosque de Espinos. El camino de vuelta a la civilización había terminado. Ahora, solo quedaba el camino hacia la supervivencia en la brutal Edad Media.

Capítulo 4: El Refugio de Piedra y la Llegada del Desterrado

El Comienzo de la Supervivencia

La huida de Aethelgard duró tres días de marcha extenuante y aterradora. Leona de Barstowe demostró ser una guía indispensable. Conocía los senderos olvidados de los cazadores y las precauciones que debían tomar en el camino. Los muertos vivientes, lentos pero incansantes, eran atraídos por el ruido y el olor de la vida, obligando al grupo a moverse en un silencio casi sepulcral.

Leona los condujo hacia las estribaciones de la **Cordillera de la Roca Quebrada**, donde la civilización medieval se desvanecía en la naturaleza indomable. Su destino era el **Fuerte de Dun Gorthan**, un puesto de avanzada olvidado por el Señor Alaric hacía décadas, utilizado por los guardabosques y los mineros.

Cuando llegaron, Dun Gorthan era poco más que una ruina. Una empalizada podrida, una torre de vigilancia derrumbada y una docena de chozas de piedra sin techo. Sin embargo, su ubicación era su mejor defensa: se alzaba en una meseta alta, accesible solo por un sendero estrecho que se enroscaba por la ladera.

"Aquí nos quedamos," declaró Leona, mirando la ruina con ojos calculadores. "Los muertos odian las alturas y el terreno abrupto. Este es nuestro fuerte."

El Señor Alaric, Kaelen y Gareth se miraron. Construir un refugio en pleno invierno, con escasas herramientas y un grupo agotado, parecía una locura.

El Desafío de la Ingeniería Medieval:

Kaelen tomó la iniciativa. Su experiencia como herrero le dio la ventaja de entender los materiales y la construcción.

1. **La Cerca Defensiva (La Empalizada):** El mayor riesgo era la infiltración. Utilizaron los pocos ejes y sierras que habían salvado. El material no sería madera nueva, sino la propia roca. Kaelen dirigió a los soldados supervivientes para que movieran las pesadas piedras caídas de la torre de vigilancia, usándolas para crear una **base de piedra sólida** de un metro de altura alrededor del perímetro. Encima de esta base, clavaron las estacas más robustas que encontraron, afilándolas con fuego y hacha para crear una rudimentaria pero fuerte **empalizada de madera y piedra**. La filosofía de la defensa medieval se enfocaba en canalizar al enemigo. El camino estrecho se convirtió en un **matadero**, donde solo podían pasar uno o dos zombis a la vez.
2. **Las Herramientas y el Fuego:** Kaelen no solo usó su martillo para forjar, sino para enseñar a los sirvientes a hacer herramientas improvisadas. Reutilizaron el hierro de las ruinas del fuerte, forjando puntas de lanza y picos rudimentarios. Lo más crucial fue el **fuego**. Mantuvieron hogueras constantes, no solo por el calor, sino por el miedo de la Edad Media a la contaminación. Sabían que el fuego y el humo

ayudaban a limpiar la "pestilencia" y, en un toque práctico de su era, mantenía a los zombis, sensibles al calor por su carne podrida, a raya en la oscuridad.

3. **El Refugio Interior:** La Dama Isolde, con su conocimiento herbario, organizó la curación en la choza más intacta. Trabajó incansablemente para prevenir la infección de las heridas (lo cual, irónicamente, significaba prevenir la transformación). Gareth y Alaric organizaron la vigilancia y la caza de animales, asegurando un suministro constante de carne para el grupo.

En dos semanas de trabajo brutal, el asentamiento de Dun Gorthan se transformó de una ruina en un refugio funcional. El grupo de supervivientes, forzado a depender los unos de los otros sin las rígidas estructuras de la nobleza y la servidumbre, se convirtió en una unidad.

La Llegada del Desterrado

Una noche de invierno, cuando el asentamiento comenzaba a acostumbrarse a la rutina de la supervivencia, sucedió algo que rompió toda ley natural conocida.

Kaelen estaba montando guardia en la empalizada recién levantada, la neblina invernal se aferraba a las rocas. De repente, el silencio no fue interrumpido por un gemido de zombi, sino por un trueno seco y un destello de luz que iluminó toda la meseta, seguido por un estallido en el bosque cercano.

Kaelen, Gareth y Leona salieron corriendo hacia el lugar. En el punto de impacto, un cráter humeaba, y la nieve se había evaporado por completo.

En el centro del cráter yacía un hombre.

No vestía ni cota de malla ni túnica de lana, sino una armadura de un metal pálido y brillante, cincelada con símbolos desconocidos. No era hierro ni acero. Su cabello era de color platino y su rostro, aunque joven, tenía una expresión de dolor y una sabiduría que databa de eras.

"¡Por Dios! ¿Es un ángel... o un demonio?" susurró Gareth, santiguándose. En la Edad Media, tales apariciones sólo podían significar una cosa: una intervención divina o diabólica.

Kaelen, siempre pragmática, se acercó con cautela, su espada lista. El hombre estaba inconsciente y gravemente herido.

"Es una armadura," dijo Leona con escepticismo, examinando el metal que no se había oxidado ni un ápice. "Pero no conozco a ningún hombre que vista así."

El Señor Alaric llegó entonces. Observó al caído y su rostro se tensó. "Monjes. Me contaron historias... de seres que caminan entre mundos. Es un exiliado, no un ángel. Hay poder en él. Si fue arrojado del cielo, tuvo que ser por una gran transgresión."

El extraño fue llevado al interior. La Dama Isolde, a pesar de sus reservas religiosas, se encargó de las heridas. Descubrió que eran extrañas, no simples cortes, sino grietas internas que parecían haber afectado su misma esencia.

Días después, el extraño despertó. Su voz era profunda y resonaba con una autoridad que no pertenecía a este mundo.

"Mi nombre es **Aitor**," dijo, mirando al grupo reunido. "Fui un guardián de los planos celestiales, desterrado por mi piedad hacia una raza que mis hermanos eligieron condenar. Me arrojaron, y mi poder se ha dispersado con la caída."

Kaelen frunció el ceño. La fe en la Edad Media era un asunto serio, pero esta historia era más grande que cualquier sermón. "No sé lo que eres, Aitor. Solo sé que aquí abajo luchamos contra los muertos. ¿Puedes ayudarnos?"

Aitor levantó una mano temblorosa. Concentró su voluntad, y una pequeña brasa azul de luz mágica apareció sobre su palma. Era débil, titilante, pero era magia pura, algo que la Europa medieval había olvidado.

"Mi fuerza se recupera lentamente. Mi condena me impide usar mi poder para terminar el conflicto, pero... puedo *guiarlo*. Puedo enseñarles a manipular las fuerzas que el hombre ha olvidado, a fusionar el acero con el espíritu. Y lo más importante: **puedo decirles cómo se propaga esta pestilencia y cómo detenerla.**"

El grupo de supervivientes, el herrero, el caballero piadoso, el señor, la sanadora y la sargento, miraron a Aitor. Su llegada no era una bendición, sino una nueva y peligrosa realidad. El conocimiento de Aitor, el desterrado, era la única esperanza contra una plaga que desafiaba las leyes de Dios y la naturaleza. La lucha por la supervivencia acababa de volverse una cruzada mágica.

Capítulo 5: La Runa del Observador y el Precio de la Magia

Subsistir y Mejorar

La presencia de Aitor en Dun Gorthan fue tanto un motor de progreso como una fuente constante de inquietud. Los supervivientes, especialmente Gareth, desconfiaban del "ángel caído", pero su supervivencia dependía ahora de su conocimiento.

El invierno se cernía sobre la meseta. Los ataques de los zombis no eran diarios, pero sí intermitentes y metódicos. Las hordas eran desviadas por el difícil terreno, pero tarde o temprano, las figuras tambaleantes aparecían en el sendero de ascenso, atraídas por el humo del campamento.

Mejoras en la Defensa y la Ofensiva:

Bajo la dirección de Kaelen y Leona, y el conocimiento técnico de Aitor, el asentamiento se fortificó.

1. **El "Filo Consagrado":** Aitor no podía usar su poder para curar por completo, pero podía canalizarlo. Explicó que el virus de la plaga era una corrupción que se adhería al alma. Kaelen, utilizando la pequeña llama azul de Aitor, experimentó en la fragua improvisada. Logró imbuir las puntas de las lanzas y las cabezas de las flechas con un toque de esa energía. Las armas no brillaban, pero al impactar en un "infectado", la corrupción del alma se disipaba más rápido. Era una forma de asegurarse de que un golpe fuera un *golpe final*.
2. **El Sistema de Alerta Temprana:** Leona entrenó a los pocos soldados y a los campesinos supervivientes. Crearon un sistema de trampas basado en fosos cubiertos de nieve y púas de madera, inspirados en las tácticas de guerra del norte. Sabían que, si no podían matar a los zombis, debían ralentizarlos.

El Señor Alaric se centró en la logística. Aseguró que cada persona contribuyera. Isolde, la sanadora, se dedicó a estudiar las pocas muestras de sangre infectada que Kaelen logró recolectar, buscando un patrón, un signo de debilidad en la "fiebre maligna".

El Precio del Destierro y la Runa del Observador

Con cada acto de canalización de energía, Aitor se debilitaba. La armadura pálida y brillante comenzó a oscurecerse, y su cabello, antes de un platino sobrenatural, se volvió de un negro azabache, como si la tierra estuviera reclamando su esencia celestial.

"Mi conexión con el 'Arriba' se ha cortado," explicó con voz ronca. "El exilio me está cambiando. Me estoy convirtiendo en algo... más terrenal. Más mortal."

Un día, mientras Kaelen y Gareth intentaban despejar la base de la torre derrumbada para obtener más piedras, Aitor sintió una pulsación. Se arrodilló, colocando su mano en el suelo de piedra.

"Aquí. Hay algo bajo estas ruinas. Algo antiguo."

Trabajaron durante horas, moviendo las pesadas losas de piedra. Finalmente, descubrieron una pequeña cavidad. Dentro no había oro ni pergaminos, sino una piedra lisa y oscura, del tamaño de una palma, grabada con un símbolo desconocido: una serie de círculos concéntricos y líneas que se cruzaban.

"Una runa," susurró Aitor, sus nuevos cabellos oscuros cayendo sobre el objeto. "No es de mi dominio, sino de una magia más antigua, anterior a los cielos y los infiernos. Es la **Runa del Observador**."

Al tocarla, un mapa se encendió en su mente.

"Esta runa," explicó Aitor, con una renovada urgencia, "puede mostrar la esencia de la vida y de la no-vida a larga distancia. Puede cartografiar las fuentes de calor y de corrupción. Miren."

Aitor cerró los ojos y al abrirlos, un brillo tenue emanó de la piedra. Lo colocó sobre una mesa de madera. La runa no proyectó imágenes, sino que infundió en la mente de Kaelen, Leona y Alaric una visión compartida:

El mapa mental mostraba la región. Dun Gorthan era un punto de luz tenue. Pero en el valle, donde antes estaba Aethelgard, había un inmenso y burbujeante **punto negro**: la horda principal, consolidándose. Y lo más aterrador: la runa mostró **puntos rojos**, moviéndose rápidamente por los senderos lejanos.

"Esos son exploradores," explicó Leona, comprendiendo la táctica de inmediato. "Zombis solitarios o grupos pequeños, buscando nuevos asentamientos para informar a la horda principal. No atacan, solo observan y regresan. La horda está aprendiendo a cazarnos."

La runa se convirtió en su bien más preciado, un regalo impío de la magia antigua. Les permitía anticipar los ataques y conservar fuerzas.

La Semilla de la Cura

Mientras Kaelen y Leona se concentraban en la defensa, Isolde hacía un descubrimiento crucial.

"Capitán," llamó Isolde a Kaelen una tarde, con sus ojos llenos de una mezcla de miedo y euforia. "La corrupción... la fiebre, no es un demonio que habita la carne. Es una semilla."

Mostró una muestra de tejido infectado bajo su lupa de cristal. "Aitor habla de una corrupción del alma. Yo veo una enfermedad que anula la voluntad. Pero encontré algo en la sangre de los muertos que no debería estar allí. Un hongo, o quizás, una forma de vida que se adhiere al cerebro y lo impulsa. Una forma de **parásito**."

Isolde levantó una hierba que había encontrado en el bosque. "Esta planta, la *Flor de la Resistencia*... sus propiedades son potentes. En dosis concentradas, puede detener la fiebre y el dolor en los heridos."

"¿Es una cura?" preguntó Gareth con desesperación.

"No," respondió Isolde con pesar. "Es solo una tregua. Detiene la fiebre, pero no mata al parásito. Necesitamos algo que lo destruya. Algo más potente. Y Aitor, con su conocimiento sobre la 'corrupción del alma', debe saber qué es. Él habla de energías. Si mi parásito es energía, su opuesto debe ser la cura."

El conocimiento se había fusionado: la superstición de la Edad Media sobre el alma, la ciencia incipiente de la sanadora y la magia desterrada de Aitor.

La supervivencia en Dun Gorthan ya no era solo aguantar. Era una carrera. Debían cosechar más "Filo Consagrado" de Kaelen, recolectar más "Flor de la Resistencia" de Isolde y descifrar, a través de la Runa de Aitor, el punto débil de la horda. La clave para detener la plaga, para salvar los reinos, estaba enterrada en el conocimiento prohibido de un dios desterrado.

Capítulo 6: El Censo de la Desesperación y la Vanguardia de Piedra

El Censo de la Desesperación

El asentamiento de Dun Gorthan, aunque seguro por el momento, era un lugar de números menguantes. Tras las semanas de fortificación y los pocos ataques repelidos, el Señor Alaric ordenó un censo, la primera tarea de organización social desde la caída de Aethelgard. Kaelen y Gareth recorrieron las chozas de piedra.

El recuento final fue sombrío:

- **Líderes:** 4 (Señor Alaric, Sir Kaelen, Sir Gareth, Aitor).
- **Combatientes Entrenados:** 9 (Incluyendo a Leona, los 6 soldados supervivientes de Aethelgard, y 2 sirvientes que habían demostrado aptitud con el arco).
- **Sanadores/Apoyo:** 2 (Dama Isolde y una sirvienta anciana, Elara).
- **Civiles/Siervos (Mujeres y Niños):** 16.

Total de Supervivientes: 31 almas.

Treinta y un personas contra una plaga que había barrido reinos enteros. El Señor Alaric reunió a los combatientes restantes en el patio nevado. El frío mordía, pero la Runta del Observador había dictado la urgencia.

"La runa nos miente a medias," declaró Alaric, señalando el mapa mental que Aitor proyectaba débilmente en el suelo de piedra. "Nos muestra la horda principal, ese mar negro en el valle, y nos muestra los puntos rojos de los exploradores. Pero su número crece, y su patrón está cambiando. Ya no solo observan; están consolidando el camino hacia el fuerte. **Tendremos que enfrentarlos, no solo repelerlos.**"

El consenso era unánime. Los víveres se agotaban lentamente, y el invierno se hacía más cruel. No podían sobrevivir si simplemente esperaban a que los zombis los rodearan.

La Necesidad de una Vanguardia

Leona, con su experiencia en patrullas, se adelantó. "Necesitamos tres cosas, mi Señor: Primero, más información sobre el número real de la horda. Segundo, suministros de las granjas abandonadas en los bajos, antes de que el hielo se las lleve o los 'infectados' las consuman. Y tercero, si quedan pueblos sin caer, necesitamos advertirles o traer a los supervivientes aquí."

Kaelen asintió, mirando sus manos ásperas, aún teñidas del hollín de la fragua. "Si vamos a la batalla, tenemos que luchar en nuestros términos. En campo abierto, la horda nos abrumará. Debemos salir, golpear, y regresar."

El plan se formó: un grupo de reconocimiento y combate rápido, que Leona llamó la "Vanguardia de Piedra", ya que su única armadura verdadera era el coraje y la protección de Dun Gorthan.

La Vanguardia de Piedra:

- **Comandante:** Leona de Barstowe (Pico de guerra y escudo).
- **Segundo al Mando/Refuerzo Mágico:** Sir Kaelen (Espada larga y lanzas de Filo Consagrado).
- **Guía/Vigilancia:** Aitor (Armadura oscura, portando la Runa del Observador).
- **Apoyo:** Dos de los soldados supervivientes, armados con arcos y hachas cortas.

Gareth, con el corazón encogido, fue designado para permanecer en Dun Gorthan con el Señor Alaric, encargándose de la defensa y la protección de Isolde. Era su deber, no su elección.

El Descenso al Valle Maldito

Al amanecer, la Vanguardia de Piedra abandonó la seguridad de la meseta. Aitor caminaba en silencio, su cabello negro contrastando extrañamente con el metal oscuro de su armadura. Tenía el semblante de un hombre que cargaba con un peso inimaginable.

"La runa nos muestra actividad intensa a unos tres kilómetros al oeste," les comunicó Aitor. "Una antigua abadía. Podría haber supervivientes o, más probablemente, un grupo de 'infectados' que han aprendido a usar las ruinas como base."

El descenso fue tenso. Kaelen llevaba una mochila pesada llena de lanzas y flechas con Filo Consagrado, cada una envuelta en paños para evitar que el aura de Aitor se disipara demasiado rápido.

Al llegar al valle, la diferencia era palpable. El aire no era solo más frío, sino más pesado, viciado con la corrupción.

"¡Silencio!" susurró Leona, levantando su pico.

Se acercaron a la Abadía de San Thaddaeus, un complejo de piedra gris en ruinas. La runa, que Aitor mantenía oculta bajo su capa, pulsaba con fuerza. El punto negro de la horda principal parecía enviar ondas de corrupción.

El Enfrentamiento en la Abadía:

Dentro de la abadía no había supervivientes. Solo una veintena de zombis, que no deambulaban, sino que parecían esperar, agrupados en torno a un antiguo pozo. Eran lentos, pero su presencia era inquietante.

"Están protegiendo algo," murmuró Kaelen, tensando el arco.

Leona no dudó. "Aitor, crea una distracción. Kaelen, a mis espaldas. Soldados, flechas de fuego al pozo."

Aitor, concentrando su voluntad, alzó su mano. En lugar de la luz celestial, una sombra negra y densa se alzó del suelo y se lanzó contra las paredes de la abadía, creando un ruido seco y retumbante. Los zombis giraron sus cabezas putrefactas hacia la fuente del sonido.

"¡Ahora!" gritó Leona.

Leona y Kaelen se lanzaron. Leona, con su pico, atacó con una precisión brutal, apuntando a las cabezas y las espinas dorsales. El Filo Consagrado de las lanzas de Kaelen emitía un siseo al cortar la carne podrida. En la batalla cuerpo a cuerpo, la disciplina medieval y el conocimiento de la anatomía eran cruciales.

La batalla fue rápida y sangrienta. Los dos soldados dispararon flechas al pozo, desvelando su contenido: barriles de grano y algunas herramientas. La horda estaba aprendiendo a almacenar suministros.

Cuando el último zombi cayó, Kaelen se acercó al pozo. Estaba lleno de víveres, pero no había rastro de otros supervivientes. En cambio, encontraron una pequeña bolsa de cuero que colgaba de una estatua rota.

Dentro, había un pequeño frasco de cristal.

"Isolde debe ver esto," dijo Kaelen, sintiendo la esperanza, frágil como el cristal, resurgir.

Sin embargo, Aitor, pálido y agotado, levantó la runa. Los puntos rojos de los exploradores, alertados por el ruido, se acercaban. Y el gran punto negro del valle, la horda principal, había comenzado a moverse.

"Hemos ganado tiempo, y hemos ganado suministros," dijo Leona, limpiando la sangre de su pico. "Pero la bestia está despierta. Tenemos que volver. **La verdadera embestida está por llegar.**"

El camino de regreso se convirtió en una carrera contra el tiempo, con el peso del frasco de cristal y el conocimiento sombrío de la Runta del Observador como su única compañía.

Capítulo 7: El Sacrificio en el Puente y la Cueva de la Resurrección

El Sacrificio de Leona

El regreso a Dun Gorthan fue una pesadilla de tres horas bajo la creciente presión de la Runta del Observador. El grupo de Kaelen, cargado con el grano y el misterioso frasco, corría con la urgencia que Aitor dictaba. La runa mostraba no solo a los exploradores acercándose por los flancos, sino también al cuerpo principal de la horda, que se movía con una velocidad alarmante hacia el estrecho sendero que conducía al fuerte.

"¡Corran! ¡El paso está a media hora! ¡No nos darán tregua!" gritó Leona, que iba a la vanguardia, empuñando su pico con una ferocidad desbordante.

El inevitable enfrentamiento llegó justo antes del último obstáculo: un pequeño puente de madera y cuerda que cruzaba un barranco poco profundo.

Una docena de exploradores, más rápidos y frenéticos de lo habitual, surgieron de un bosquecillo. El combate fue brutal y cuerpo a cuerpo. Leona luchó como una guerrera enloquecida, su pico rompiendo huesos y cabezas. En el caos, un zombi particularmente agresivo logró deslizarse bajo su guardia. No la mordió, pero sus garras infectadas se hundieron en el muslo sin protección de Leona, desgarrando la tela y la carne.

Leona gritó, un sonido de dolor y furia. En un instante, Kaelen se abalanzó y atravesó la cabeza del atacante con una de sus lanzas de Filo Consagrado.

La Vanguardia siguió corriendo, cruzando el puente. Una vez a salvo al otro lado, Leona se dejó caer, respirando pesadamente. Kaelen se arrodilló a su lado. El corte era feo, oscuro y ya hinchándose con la rapidez antinatural de la Peste de la Carroña Errante.

"Lo siento, Kaelen," jadeó Leona, con los ojos llenos de lágrimas contenidas. "Sabes lo que esto significa."

Kaelen miró la herida, y luego a los ojos de la sargento. Había conocido su destino en Oakhaven: el cuerpo debe ser liberado de la corrupción. La superstición de su abuela y el pragmatismo de la supervivencia se fusionaron en un doloroso deber.

"No, Leona. Tú sabes lo que significa," dijo Kaelen, con la voz rota.

Aitor se acercó, su rostro sombrío. "Puedo ralentizarlo... tal vez... pero no revertirlo. La plaga ya está en su espíritu."

Leona tomó la mano de Kaelen. "Prométeme que la runa... el conocimiento... no se perderá. Y dile a Gareth que luché con el coraje de mi león."

Kaelen asintió, las lágrimas heladas en sus mejillas. Leona se puso de rodillas y apoyó la barbilla en su hombro, cerrando los ojos.

Con un doloroso lamento ahogado, Kaelen desenvainó su espada. No hubo grito ni súplica, solo el frío acero de la justicia medieval. Con un solo golpe rápido y limpio, separó la cabeza de Leona de su cuerpo. El cuerpo de la sargento cayó, libre de la Peste de la Carroña.

Kaelen se quedó allí, sosteniendo la cabeza de su compañera, el peso de su deber un lastre insopportable. Pero no había tiempo para el luto.

Aitor, con la runa en la mano, lo despertó del estupor. "¡Kaelen, mira! ¡Vienen! Si cruzan el puente, Dun Gorthan caerá en minutos. Tienes que destruir el puente."

Kaelen lanzó la cabeza de Leona al barranco, la espada de nuevo en su vaina. Con la rabia del dolor, cortó las cuerdas principales del puente con su hacha, mientras los zombis se abalanzaban sobre el extremo opuesto. El puente gimió y se derrumbó con un crujido de madera rota. El barranco se llenó con el sonido sordo de los cuerpos cayendo y los gemidos de la horda frustrada.

La Cueva de la Resurrección

El grupo regresó a Dun Gorthan agotado y con la noticia de la muerte de Leona. No hubo tiempo para la tristeza. Alaric y Gareth escucharon con horror la rapidez con la que se acercaba la horda. El puente era un retraso, no una solución.

Isolde, sin embargo, tenía noticias. Había examinado el frasco encontrado en la abadía. "Este no es un veneno," dijo con asombro. "Es una destilación. Extracto concentrado de la 'Flor de la Resistencia' y algo más, algo mineral que no reconozco. Quien lo hizo conocía mis hierbas y tenía herramientas que yo solo puedo soñar."

Aitor, consultando la runa, señaló un nuevo punto de luz, mucho más brillante que el suyo, cerca de un río que serpenteaba hacia el norte.

"Esa luz... esa es una concentración de vida que irradia fuerza. No es un asentamiento normal. Es poderoso, y no está infectado. La persona que hizo ese extracto de hierbas está allí."

Kaelen no lo dudó. "El Señor Alaric, tienes que prepararnos. Iremos a ese lugar. Llevaremos a Isolde y a los demás. No podemos quedarnos para la siguiente embestida."

El Señor Alaric, con el rostro marcado por la derrota y la esperanza, asintió. "Preparen los pocos carros que quedan. Kaelen, serás nuestra vanguardia con Aitor. Gareth, asegurarás la retaguardia con los soldados. Nos moveremos bajo el manto de la noche."

A la mañana siguiente, Dun Gorthan fue vaciado. Los 30 supervivientes se convirtieron en una columna silenciosa y dolorida, cargando con sus pocas pertenencias. Kaelen y Aitor, guiados por la pulsante luz de la runa, lideraron el camino.

Tras una jornada de marcha forzada, llegaron a un lugar espectacular: una cascada congelada, de la que manaba agua, y detrás del velo de hielo, la oscuridad prometedora de una cueva.

Kaelen se acercó y vio figuras moverse detrás de la cascada. Eran personas, con armaduras y ropas limpias. No llevaban picos ni espadas medievales, sino extrañas lanzas de metal refinado y escudos con un diseño desconocido.

"Alto ahí," gritó una mujer en la entrada, su voz resonando en el aire helado. "Somos los guardianes de **Valle de Éter**. ¿Quiénes son ustedes? ¿Y por qué un dios caído guía a sus muertos?"

Kaelen se puso delante, con el corazón lleno de una nueva determinación. Habían llegado a su destino, un refugio de la Edad Media, pero también a algo mucho más grande.

"Soy Sir Kaelen. Somos los últimos supervivientes de Aethelgard. Y este 'dios caído' es nuestra única esperanza. Queremos unirnos a ustedes. Tenemos el conocimiento de la plaga, y ustedes... ustedes tienen el secreto del frasco. Solo denos un día. Volveremos con nuestro pueblo. Y lucharemos juntos, o moriremos solos."

Capítulo 7: La Cueva de la Resurrección (Continuación)

4. El Velo de Hielo y la Presentación

La mujer que les habló desde la entrada de la cueva, oculta tras el velo de agua y hielo, era de estatura imponente. Llevaba una armadura ligera, plateada, y su rostro estaba cubierto por un pañuelo de cuero que solo dejaba ver unos ojos claros e inquisitivos. Kaelen sintió el filo de su lanza apuntándole.

"¿'Dios caído?'?", repitió la mujer, mirando con escepticismo a Aitor, cuya armadura oscura y cabello azabache le daban una apariencia sombría. "Sabemos quién es él. El Desterrado. Su presencia es un riesgo para nosotros."

"El riesgo es la plaga que él nos ayuda a rastrear," replicó Kaelen con firmeza. Dio un paso adelante, mostrando el pequeño grupo: Alaric, fatigado pero firme, y Gareth, empuñando su espada con nerviosismo piadoso. "Hemos perdido nuestro hogar, nuestro pueblo y a nuestra capitana de guardia hace unas horas para llegar aquí. Este frasco," dijo Kaelen, levantando el pequeño vial con el extracto, "lo encontramos en la Abadía de San Thaddaeus. El conocimiento para hacerlo es de ustedes. La Dama Isolde, nuestra sanadora, cree que contiene la clave para detener la Peste de la Carroña."

La mujer se quedó en silencio por un momento, sopesando las palabras. Su lanza no se movió. Finalmente, hizo un gesto a otro guardián que estaba a su lado. El hombre tomó el frasco con una pinza de metal y se retiró al interior.

"Soy Lyra," dijo la mujer, su voz ahora más suave, aunque sin perder la autoridad. "Pertenecemos a la **Orden de la Luz Latente**. Hemos vivido al margen de vuestros reinos durante siglos, preparándonos para una catástrofe que sabíamos que llegaría. Este 'Valle de Éter' es nuestro último refugio. Entren. Hay algo de lo que debemos hablar, pero su gente deberá esperar fuera hasta que se tome una decisión."

5. El Desprecio de la Orden y el Trato

Kaelen, Alaric, Gareth y Aitor cruzaron el velo de la cascada y entraron en la cueva. El interior era vasto, sorprendentemente cálido y brillantemente iluminado por cristales mágicos incrustados en las paredes. El aire olía a incienso y metal.

El contraste con la barbarie medieval era chocante. Los miembros de la Orden no parecían campesinos ni nobles; vestían ropas prácticas y poseían herramientas y conocimientos que Kaelen solo había soñado.

Fueron conducidos ante el líder de la Orden, un hombre anciano y de mirada aguda llamado Máster Elyan.

"El extracto," dijo Elyan, sosteniendo el frasco. "Es de nuestra hechura, sin duda. Una variante de nuestro suero de resistencia, diseñado para tratar heridas de criaturas

elementales, no de muertos vivientes. Es una prueba de que aún queda algo que salvar en el mundo exterior."

Alaric, el Señor medieval, intervino con la dignidad que le quedaba. "Pedimos asilo, Máster Elyan. Nuestro castillo cayó. Treinta personas, los últimos de Aethelgard. Estamos armados y somos disciplinados. Podemos defender este lugar, si nos enseñan su forma de luchar contra esta plaga."

Elyan suspiró, dirigiendo su mirada a Aitor, que se mantenía al fondo, sombrío. "El Desterrado. Vuestra plaga es una manifestación física de la corrupción de los planos. Vuestros reinos, sumidos en la fe ciega y la superstición, crearon el caldo de cultivo. Esta Orden ha existido para proteger a la humanidad de sí misma y de las fuerzas que atrae. Acogerlos es un riesgo que no podemos permitirnos."

"Si no nos acogen, la horda destruirá todo y vendrá a por ustedes," replicó Kaelen, levantando la voz. "Ya están aprendiendo a cazar. Los muertos están en el puente. Si rompemos el sendero, retrasaremos a la horda, pero necesitan más manos para fortificar. Además, tenemos la **Runa del Observador**. Podemos darles la visión de dónde y cuándo golpeará la plaga."

6. La Estrategia y la Urgencia

La mención de la runa cambió el semblante de Elyan. Miró a Aitor con una mezcla de respeto y temor. "Esa es magia antigua... muy útil."

El Máster Elyan hizo un trato: "Aceptaremos a vuestra gente, pero bajo nuestras condiciones. Vuestra Dama Isolde, la sanadora, se unirá a nuestro equipo de alquimistas inmediatamente. Su conocimiento sobre la Peste de la Carroña Errante es único y vital. Vosotros y vuestros soldados serán asimilados en nuestra defensa. Y la runa... el Desterrado deberá compartir su visión con nuestros estrategas."

Kaelen asintió. "Pero el tiempo es la esencia. La horda principal está a un día de marcha, si no encuentran una ruta alternativa. Debemos ir a Dun Gorthan ahora y traer a mi gente. Y debemos usar lo que tienen para asegurar su retirada."

"Lyra, prepara un escuadrón," ordenó Elyan. "Dales pociones de velocidad y explosivos de alquimia."

Lyra y Kaelen se miraron. La alianza estaba sellada. La supervivencia del mundo medieval dependía ahora de una alianza incómoda entre los caballeros forjados en el hierro de la fe y los guardianes que manejaban la magia olvidada.

7. El Último Viaje a Dun Gorthan

Kaelen, Gareth y Aitor, ahora acompañados por Lyra y cuatro soldados de la Orden, emprendieron el viaje de vuelta a Dun Gorthan. Los soldados de la Orden eran rápidos, silenciosos y se movían con una ligereza antinatural, gracias a las pociones que bebían.

El viaje fue una carrera contra la noche. La runa de Aitor pulsaba como un corazón enloquecido.

"La horda está en el barranco del puente," informó Aitor, su voz tensa. "Están escalando... y hay más cuerpos que antes."

Llegaron a Dun Gorthan justo al anochecer. Los 30 supervivientes, liderados por Alaric, estaban listos. La Dama Isolde tomó su bolsa de hierbas y se acercó a Kaelen.

"Tienen que darme tiempo, Kaelen," susurró, mirando el frasco. "Esto no es solo un extracto, es una pista. Si el parásito tiene un opuesto que lo destruya, lo encontraré. Pero necesito tiempo y los reactivos de esta gente."

La Vanguardia de Piedra, ahora reforzada por los soldados de la Orden, se puso en marcha. Su misión era simple: hacer que el camino fuera intransitable para la horda. Usando las dagas mágicas y los pequeños explosivos de la Orden, comenzaron a demoler los puntos débiles del sendero que conducía al fuerte, creando un derrumbe masivo.

Mientras el último de los siervos abandonaba el refugio que tanto les había costado construir, Kaelen miró atrás. Vio las antorchas encendidas y las barricadas de piedra, ahora vacías. Era el último adiós a su antigua vida. El camino medieval había terminado. El camino de la magia y la supervivencia acababa de comenzar.

Capítulo 9: El Sacrificio en el Desfiladero del Olvido

12. La Última Vanguardia

La incursión final fue lanzada bajo el manto de una tormenta de nieve que azotaba el Valle de Éter. El grupo de ataque era pequeño pero letal: Kaelen, Lyra, y Gareth, llevando consigo la jeringa con el suero de la Voluntad Pura, conocida ahora como la "**Lanza de la Voluntad**". Aitor se quedó en la cueva, obligado por su misión de cartografiar el avance de la horda con la Runa del Observador, su cuerpo demasiado débil para el combate.

"El Punto Alfa se dirige por el Desfiladero del Olvido. Es el camino más directo, pero también el más angosto," les había informado Aitor, su voz teñida de fatalidad. "Es vuestra mejor y única oportunidad de aislarlo."

La horda era un mar negro, densificado por la nevada. Los gritos de los no-muertos resonaban contra las paredes de piedra. Kaelen, Lyra y Gareth se movían como sombras, utilizando la disciplina de la Orden y el conocimiento del terreno de Kaelen.

"¡Ahí! ¡En el centro del desfiladero!" gritó Lyra, señalando a una figura gigantesca.

El **Punto Alfa** no era un zombi cualquiera. Era un antiguo barón o quizás un obispo, su armadura oxidada y sus vestiduras hechas jirones, pero su cuerpo era el más grande de todos, y sus movimientos, aunque lentos, eran metódicos. Su sola presencia parecía aumentar la velocidad y la rabia de los zombis que lo rodeaban.

13. La Carga de Kaelen y el Valor del Herrero

El plan era simple: Lyra y Gareth abrirían un camino directo al Alfa, y Kaelen inyectaría el suero.

"¡Ahora!" ordenó Lyra, lanzando un explosivo alquímico de la Orden. El estallido fue cegador, dispersando temporalmente a los zombis que rodeaban al Alfa.

Lyra, con una agilidad increíble, se abalanzó, utilizando su espada ligera para desmembrar a los zombis que intentaban reformar el círculo. Gareth luchaba a su lado, sus ojos cerrados en una oración silenciosa mientras su espada ancha de caballero destrozaba los cráneos.

Kaelen se lanzó hacia adelante. Estaba a pocos metros cuando la horda se cerró a su alrededor. Un zombi le mordió el hombro con fuerza; Kaelen gritó de dolor, pero sabía que la herida era mortal. La Peste había entrado en él.

Con una determinación final, Kaelen se abrió paso. Llegó al lado del Punto Alfa, que lo miró con ojos vacíos.

"¡Lyra, Gareth! ¡Abrid camino! ¡Ya estoy contagiado!" gritó Kaelen. Su propia muerte inminente se convirtió en su única ventaja.

Mientras Lyra y Gareth cortaban por detrás, Kaelen se agarró al torso podrido del Alfa. Con su fuerza de herrero, hundió la aguja de la **Lanza de la Voluntad** en el cuerpo del Punto Alfa y presionó el émbolo, inyectando el suero dorado.

14. El Último Acto de Gareth

El efecto fue inmediato y aterrador. El Punto Alfa emitió un aullido no de dolor, sino de furia, y luego su cuerpo comenzó a deshacerse. La podredumbre que lo envolvía se aceleró y su esencia corrupta se evaporó.

Pero la liberación del suero no fue instantánea. La horda, sin su guía central, se volvió errática y atacó a la fuente más cercana de vida: Lyra y Gareth.

Kaelen, sintiendo la fiebre correr por sus venas, empujó a Lyra fuera del camino de un zombi que se abalanzaba. "¡Vete, Lyra! ¡Lleva el conocimiento!"

Lyra, que había visto al Punto Alfa caer, supo que la misión estaba cumplida, pero su lealtad era fuerte. "¡No te dejaré!"

Fue Gareth, el caballero piadoso, quien dio el golpe final y fatal. "¡Lyra, vive! ¡El deber es más grande que nosotros!"

Viendo que un grupo de zombis estaba a punto de flanquear a Lyra y Kaelen, Gareth se paró en el camino estrecho del desfiladero. Alzó su espada y gritó, no una oración, sino un desafío: "¡Por Aethelgard! ¡Y por la humanidad!"

Gareth se dejó abrumar por los zombis, creando una barricada de carne y acero que dio a Lyra y a Kaelen los segundos necesarios para escapar.

Kaelen, con el dolor de la herida y la visión ya borrosa, fue arrastrado por Lyra. Vio el rostro de Gareth, sereno en el último momento, antes de que su cuerpo fuera engullido por la marea.

15. La Promesa del Referente

Lyra arrastró a Kaelen fuera del desfiladero. No pudieron llegar muy lejos. La fiebre subió de golpe. Kaelen cayó en la nieve, su piel ardiendo.

"La plaga... está... retrocediendo," murmuró Kaelen, mirando los puntos negros de la runa que Lyra portaba ahora. El mar oscuro de la horda se dispersaba, la voluntad colectiva destruida. Los zombis se ralentizaban, volviendo a ser meros muertos, sin propósito ni dirección. El suero había funcionado.

"Funcionó, Kaelen," sollozó Lyra, sabiendo lo que venía.

Kaelen sintió cómo la vida se escapaba. Sus últimos pensamientos fueron para Isolde y Aitor. "El conocimiento... la cura... debe... vivir."

Lyra, con la rapidez y frialdad que la caracterizaban, desenvainó su espada. Era el último honor que podía darle a su compañero. Kaelen asintió, sabiendo que, aunque la fe de su abuela había sido superstición, la necesidad de separar la cabeza era una verdad eterna.

Lyra regresó sola a la Cueva de la Resurrección. Con ella traía la Lanza de la Voluntad vacía, la Runa del Observador y la desgarradora noticia de la muerte de Kaelen, Gareth y Leona.

Aitor, el Desterrado, se convirtió en el único referente de la aventura. Ya no era el ser celestial, sino un hombre con cabello negro y una runa mágica, atado a la humanidad por el sacrificio de los héroes. El conocimiento de la cura estaba ahora en manos de Isolde y la Orden. La plaga se había desvanecido. El Valle de Éter sobrevivió, pero los reinos medievales nunca volverían a ser los mismos. La superstición y el acero habían dado paso a la ciencia y la magia, gracias al sacrificio de un herrero, un caballero, y una sargento, cuyo coraje fundó un nuevo futuro para la humanidad.

Capítulo 10: Un Nuevo Renacer... o Eso Creían

16. La Paz del Valle

Tras el sacrificio en el Desfiladero del Olvido, la amenaza inmediata cesó. La horda, privada de la voluntad central del Punto Alfa, se desintegró. Los zombis restantes se convirtieron en figuras errantes y torpes, fáciles de evitar o neutralizar. La Peste de la Carroña Errante no había desaparecido, pero su fuerza invasora se había quebrado.

El Valle de Éter se convirtió en un faro de esperanza. Los supervivientes de Aethelgard, liderados por el Señor Alaric, se instalaron permanentemente. Alaric, habiendo perdido a sus mejores hombres, se despojó de su título de nobleza y asumió el de Guardián de los Antiguos Votos, supervisando la integración de su gente a la Orden. El renacer fue físico y filosófico: el fin de la servidumbre y el comienzo de la colaboración.

La Dama Isolde, ahora Maestra Isolde, se convirtió en una figura clave. Combinando su conocimiento de hierbas con la alquimia de la Orden, desarrolló un método para crear viales de la "Lanza de la Voluntad" en pequeñas dosis, sirviendo como un potente antídoto de emergencia contra las mordeduras frescas. La cueva ya no era un simple refugio, sino la capital de una nueva civilización: el punto donde la fe medieval se encontraba con la ciencia arcana.

Lyra, con el corazón roto por la pérdida de sus compañeros, se convirtió en la protectora de Aitor.

17. Aitor, el Referente Oscuro

Aitor se había transformado por completo. Su armadura ahora era un mate, casi negro. La Runa del Observador se había fusionado con su brazo, pulsando débilmente. Era el único

nexo vivo con la guerra cósmica que había provocado la plaga. Los miembros de la Orden lo trataban con respeto y una gran cautela; para los supervivientes, era un profeta sombrío.

"La Corrupción ha sido purgada de la voluntad, pero no de la tierra," advirtió Aitor, su voz ahora baja y grave. "El Punto Alfa era solo un síntoma, no la enfermedad. La enfermedad es el **Éter Muerto**."

Aitor explicó que la plaga había contaminado las líneas de energía mágica del planeta, volviéndolas letales. La "Lanza de la Voluntad" solo había neutralizado la manifestación más agresiva de esa corrupción, no la fuente.

"La plaga volverá," sentenció. "No con una gran horda errante, sino con nuevas formas. El Éter Muerto se adherirá a otras especies, mutando, volviéndose más inteligente y adaptándose. Debemos aprender a sanar la tierra misma, no solo a la carne."

18. Los Nuevos Signos de la Pestilencia

Pasó la primavera. El Valle de Éter floreció. La gente de Aethelgard aprendió a forjar con el metal de la Orden y a cultivar las plantas de las cuevas. Sentían que, aunque habían perdido el pasado, habían ganado el futuro.

Sin embargo, los signos de que la amenaza no había terminado comenzaron a aparecer:

- **La Plaga de las Bestias:** Los exploradores de la Orden encontraron animales muertos en el bosque. No eran simples cadáveres, sino que se levantaban. Lobos con pieles podridas y ojos brillantes, toros lentos pero implacables. La plaga ya no se limitaba a los humanos, lo que hacía imposible el comercio o la caza segura.
- **La Necrosis en el Río:** El río que alimentaba la cascada y fluía hacia el valle comenzó a teñirse de un color enfermizo, y las plantas a sus orillas se marchitaban con una rapidez antinatural. Los alquimistas de la Orden no podían identificar el veneno, pero Aitor lo reconoció: era Éter Muerto filtrándose en las aguas subterráneas.
- **El Retorno de la Fiebre:** Aunque Isolde tenía el antídoto para las mordeduras, algunos supervivientes comenzaron a mostrar síntomas de la fiebre, sin haber sido atacados. Era una infección por el aire, por el agua o por el contacto con objetos contaminados. La plaga se había vuelto sutil y silenciosa.

19. La Sombra en el Éter

Una noche, Aitor convocó a Lyra, Alaric e Isolde ante la Runa del Observador. El mapa mental estaba casi limpio de puntos negros, pero una nueva amenaza había aparecido.

"Miren," dijo Aitor, señalando la runa.

En el lugar donde había estado la horda principal, ahora se veía un **patrón geométrico** de puntos de corrupción, moviéndose con una inteligencia fríamente calculada. No eran errantes ni caóticos; se movían como si fueran guiados por una mente maestra invisible, un estratega.

"El Punto Alfa se ha ido, pero el vacío fue llenado por algo más peligroso," explicó Aitor. "Al inyectar la 'Voluntad Pura', purificamos el cuerpo, pero la corrupción se retiró a la oscuridad. Está evolucionando. La plaga ha encontrado una manera de comunicarse y organizarse sin un líder físico."

Aitor miró a los tres, sus ojos negros fijos y llenos de una antigua desesperación.

"Creísteis en un renacer, pero esto es solo una tregua. La Peste de la Carroña se ha transformado en la **Plaga del Silencio**. Ya no os ataca con espadas ni dientes, sino con el conocimiento. Quiere corromper este refugio. La lucha por la supervivencia de la humanidad acaba de comenzar de nuevo."

El nuevo amanecer sobre el Valle de Éter no trajo paz, sino la fría comprensión de que habían ganado una batalla, solo para entrar en una guerra mucho más larga y aterradora.

Capítulo 11: La Semilla de la Esperanza y el Silencio de los Dioses

20. El Diálogo sobre la Tierra Enferma

En la gran sala de mapas, iluminada por el tenue fulgor de la Runa del Observador, Aitor, Máster Elyan, Lyra, Alaric e Isolde se reunieron. El ambiente era de tensión palpable, roto solo por el murmullo de los cristales mágicos.

Máster Elyan, el líder de la Orden, golpeó la mesa de piedra con un puño cerrado. "La Plaga del Silencio, como la llamas, Desterrado, es una pesadilla teórica. ¿Cómo combatimos un enemigo que no podemos ver y que contamina el éter mismo?"

Aitor, con el rostro en sombra bajo su cabello negro, habló con una calma inquietante.

Aitor: "La 'Voluntad Pura' fue una solución para la carne. La Plaga del Silencio requiere una solución para el espíritu de la tierra. La corrupción está drenando la energía vital de vuestro mundo, el *Anima Mundi*. Si la tierra muere, morís vosotros, aunque no os muerdan. Es una guerra de agotamiento, no de asalto."

Lyra: (Apoyando su mano en su espada, su voz áspera por la frustración) "Entonces, ¿dónde empezamos? ¿Construimos un muro alrededor de todo el planeta? Dices que el Punto Alfa se fue y esto es peor. ¡Dinos la verdad, Desterrado! ¿Hay alguna forma de purificar el éter?"

Aitor: (Mirando a la Runa) "Solo hay un lugar donde el Éter Muerto no puede entrar: los antiguos santuarios de vuestros monjes, construidos sobre los **Nudos de Vida** de la tierra. Lugares donde la fe, aunque ciega, creó un escudo. Pero estos nudos están inactivos. Para reactivarlos, necesitamos una gran infusión de energía. Mi propia fuerza está agotada y soy yo mismo una fuente de Éter Muerto. Si intento tocar esos nudos, los destruiré."

Alaric: (Con la sabiduría de un líder que ha perdido todo) "La fe mueve montañas, Aitor. ¿Qué clase de energía necesitas? ¿Oraciones, rituales, sacrificios? Somos gente de fe, aunque hemos encontrado la verdad en vuestra magia."

Aitor: "Necesito... una energía ancla. Pura, fuerte y completamente humana. Algo que la corrupción no haya podido tocar. No es fe ciega, Alaric. Es el sentimiento más poderoso de vuestra raza. Algo que solo vosotros podéis generar."

21. El Sentimiento Más Poderoso

Isolde, que había permanecido en silencio, escuchando la ciencia y la teología con igual atención, finalmente habló. Su voz era tranquila, contrastando con el dramatismo de los guerreros y el dios.

Isolde: "El sentimiento más poderoso. Máster Elyan habla de alquimia. Vosotros habláis de éter y alma. Nosotros, los sanadores, hablamos del corazón. La alegría pura, la rabia justificada, el sacrificio. Pero sobre todo... la conexión profunda entre dos personas."

Lyra: "¿El amor, sanadora? ¿Quieres decir que debemos enviar a una pareja de enamorados a los nudos para que se besen?" (Hubo un atisbo de sarcasmo en su voz, fruto de su vida dedicada al deber).

Isolde: "No el amor frívolo, Lyra. Sino la unión de dos voluntades, el reconocimiento de que la vida del otro es tan valiosa como la propia. Es una energía que la Orden nunca ha podido replicar en un laboratorio. Es la esencia misma de la *Voluntad Pura*."

Hubo un silencio. Kaelen había personificado esa fuerza con su sacrificio por Gareth y Lyra, pero la energía que se necesitaba ahora era constante y regenerativa.

Fue en ese momento de profunda vulnerabilidad que Aitor se encontró mirando a Isolde. Ella no lo miraba con reverencia o miedo, sino con una curiosidad científica y un profundo respeto por su dolor. Ella no veía al dios caído; veía a un ser herido que cargaba con una verdad terrible.

22. El Reconocimiento

Las reuniones continuaron durante las noches siguientes, con Aitor e Isolde trabajando en conjunto para descifrar cómo generar la energía ancla. Ella le enseñaba las propiedades de las hierbas terrestres y él le revelaba los secretos de la alquimia celestial.

Una noche, en el laboratorio, Aitor estudiaba la composición del suero de la Voluntad Pura.

Aitor: "El suero funcionó porque... tomaste la corrupción de mi destierro (la sangre contaminada) y la mezclaste con el extracto de 'Rosa del Alma', que es

un potente neutralizador de venenos. Fue un riesgo ciego, Isolde. ¿Por qué lo hiciste?"

Isolde: (Concentrada en una destilación) "Porque tú no eres la plaga, Aitor. Eres el exiliado, el mensajero. El mal estaba en el método de tus hermanos, no en tu esencia. Vi el dolor de tu caída y la verdad en tus palabras. Un sanador no se enfoca en el pecado del paciente, sino en la enfermedad. Y la enfermedad... esa es fascinante."

Aitor: (Una media sonrisa, la primera en la historia) "Fascinante. Los dioses temen el dolor, Isolde. Temen la complejidad y la muerte. Tú no temes nada."

Isolde: "Claro que temo. Temo por mi gente. Temo que no sea lo suficientemente rápida para encontrar la cura. Pero Kaelen y Gareth murieron para darnos una oportunidad. No honramos su sacrificio con el miedo."

Aitor se acercó lentamente a ella, su mano, ahora oscura, tocando suavemente la mano de Isolde que sostenía un matraz.

Aitor: "Vosotros habláis de la 'Voluntad Pura', de la conexión. Los dioses solo entendemos el poder. Pero tú... tú me has visto sin mi divinidad, y aún así me has dado tu confianza. Eso es un poder que nunca he conocido."

Isolde: "Es el amor, Aitor. Es lo que hacía que Kaelen luchara hasta el final, y lo que hace que tú sigas luchando contra tu propia especie. Es el ancla que buscas."

En ese momento, no hubo destellos de magia, ni truenos. Solo el simple reconocimiento. El dios desterrado, que había renunciado a su divinidad, sintió por primera vez la conexión humana. El amor, la 'Voluntad Pura' que necesitaba para salvar el mundo, había surgido de la curiosidad y la compasión de una sanadora medieval. Aitor e Isolde se habían convertido en el ancla.

23. La Misión Imposible: El Nudo de Éter

La nueva misión era clara: Aitor debía canalizar su energía restante, fusionada con la "Voluntad Pura" de Isolde, para activar los Nudos de Vida de la tierra.

El primer objetivo: el antiguo Monasterio de la Daga Rota, a cinco días de marcha. La Runa del Observador indicaba que los patrones de la Plaga del Silencio rodeaban ya ese punto.

Lyra: (Dándole a Kaelen su espada) "Hemos perdido a los mejores, pero hemos ganado el ancla. Protegeremos vuestra misión. La Vanguardia de Piedra no ha terminado. Esta vez, lucharemos para purificar el camino."

Alaric: "El destino de los hombres y de los cielos está ahora en manos de un dios caído y una mujer sabia. Que Dios... o el Éter, tenga piedad de nosotros."

Aitor, con Isolde a su lado, asintió. Su cabello negro era un símbolo de su nueva humanidad. La Plaga del Silencio acechaba, pero por primera vez, Aitor sintió que su exilio

tenía un propósito mayor que la simple supervivencia. Había encontrado la fuerza para no rendirse en el corazón de la humanidad.

Capítulo 11: La Semilla de la Esperanza y el Silencio de los Dioses

20. El Diálogo sobre la Tierra Enferma

En la gran sala de mapas, iluminada por el tenue fulgor de la Runa del Observador, Aitor, Máster Elyan, Lyra, Alaric e Isolde se reunieron. El ambiente era de tensión palpable, roto solo por el murmullo de los cristales mágicos.

Máster Elyan, el líder de la Orden, golpeó la mesa de piedra con un puño cerrado. "La Plaga del Silencio, como la llamas, Desterrado, es una pesadilla teórica. ¿Cómo combatimos un enemigo que no podemos ver y que contamina el éter mismo?"

Aitor, con el rostro en sombra bajo su cabello negro, habló con una calma inquietante.

Aitor: "La 'Voluntad Pura' fue una solución para la carne. La Plaga del Silencio requiere una solución para el espíritu de la tierra. La corrupción está drenando la energía vital de vuestro mundo, el *Anima Mundi*. Si la tierra muere, morís vosotros, aunque no os muerdan. Es una guerra de agotamiento, no de asalto."

Lyra: (Apoyando su mano en su espada, su voz áspera por la frustración) "Entonces, ¿dónde empezamos? ¿Construimos un muro alrededor de todo el planeta? Dices que el Punto Alfa se fue y esto es peor. ¡Dinos la verdad, Desterrado! ¿Hay alguna forma de purificar el éter?"

Aitor: (Mirando a la Runa) "Solo hay un lugar donde el Éter Muerto no puede entrar: los antiguos santuarios de vuestros monjes, construidos sobre los **Nudos de Vida** de la tierra. Lugares donde la fe, aunque ciega, creó un escudo. Pero estos nudos están inactivos. Para reactivarlos, necesitamos una gran infusión de energía. Mi propia fuerza está agotada y soy yo mismo una fuente de Éter Muerto. Si intento tocar esos nudos, los destruiré."

Alaric: (Con la sabiduría de un líder que ha perdido todo) "La fe mueve montañas, Aitor. ¿Qué clase de energía necesitas? ¿Oraciones, rituales, sacrificios? Somos gente de fe, aunque hemos encontrado la verdad en vuestra magia."

Aitor: "Necesito... una energía ancla. Pura, fuerte y completamente humana. Algo que la corrupción no haya podido tocar. No es fe ciega, Alaric. Es el sentimiento más poderoso de vuestra raza. Algo que solo vosotros podéis generar."

21. El Sentimiento Más Poderoso

Isolde, que había permanecido en silencio, escuchando la ciencia y la teología con igual atención, finalmente habló. Su voz era tranquila, contrastando con el dramatismo de los guerreros y el dios.

Isolde: "El sentimiento más poderoso. Máster Elyan habla de alquimia. Vosotros habláis de éter y alma. Nosotros, los sanadores, hablamos del corazón. La alegría pura, la rabia justificada, el sacrificio. Pero sobre todo... la conexión profunda entre dos personas."

Lyra: "¿El amor, sanadora? ¿Quieres decir que debemos enviar a una pareja de enamorados a los nudos para que se besen?" (Hubo un atisbo de sarcasmo en su voz, fruto de su vida dedicada al deber).

Isolde: "No el amor frívolo, Lyra. Sino la unión de dos voluntades, el reconocimiento de que la vida del otro es tan valiosa como la propia. Es una energía que la Orden nunca ha podido replicar en un laboratorio. Es la esencia misma de la *Voluntad Pura*."

Hubo un silencio. Kaelen había personificado esa fuerza con su sacrificio por Gareth y Lyra, pero la energía que se necesitaba ahora era constante y regenerativa.

Fue en ese momento de profunda vulnerabilidad que Aitor se encontró mirando a Isolde. Ella no lo miraba con reverencia o miedo, sino con una curiosidad científica y un profundo respeto por su dolor. Ella no veía al dios caído; veía a un ser herido que cargaba con una verdad terrible.

22. El Reconocimiento

Las reuniones continuaron durante las noches siguientes, con Aitor e Isolde trabajando en conjunto para descifrar cómo generar la energía ancla. Ella le enseñaba las propiedades de las hierbas terrestres y él le revelaba los secretos de la alquimia celestial.

Una noche, en el laboratorio, Aitor estudiaba la composición del suero de la Voluntad Pura.

Aitor: "El suero funcionó porque... tomaste la corrupción de mi destierro (la sangre contaminada) y la mezclaste con el extracto de 'Rosa del Alma', que es un potente neutralizador de venenos. Fue un riesgo ciego, Isolde. ¿Por qué lo hiciste?"

Isolde: (Concentrada en una destilación) "Porque tú no eres la plaga, Aitor. Eres el exiliado, el mensajero. El mal estaba en el método de tus hermanos, no en tu esencia. Vi el dolor de tu caída y la verdad en tus palabras. Un sanador no se enfoca en el pecado del paciente, sino en la enfermedad. Y la enfermedad... esa es fascinante."

Aitor: (Una media sonrisa, la primera en la historia) "Fascinante. Los dioses temen el dolor, Isolde. Temen la complejidad y la muerte. Tú no temes nada."

Isolde: "Claro que temo. Temo por mi gente. Temo que no sea lo suficientemente rápida para encontrar la cura. Pero Kaelen y Gareth murieron para darnos una oportunidad. No honramos su sacrificio con el miedo."

Aitor se acercó lentamente a ella, su mano, ahora oscura, tocando suavemente la mano de Isolde que sostenía un matraz.

Aitor: "Vosotros habláis de la 'Voluntad Pura', de la conexión. Los dioses solo entendemos el poder. Pero tú... tú me has visto sin mi divinidad, y aún así me has dado tu confianza. Eso es un poder que nunca he conocido."

Isolde: "Es el amor, Aitor. Es lo que hacía que Kaelen luchara hasta el final, y lo que hace que tú sigas luchando contra tu propia especie. Es el ancla que buscas."

En ese momento, no hubo destellos de magia, ni truenos. Solo el simple reconocimiento. El dios desterrado, que había renunciado a su divinidad, sintió por primera vez la conexión humana. El amor, la 'Voluntad Pura' que necesitaba para salvar el mundo, había surgido de la curiosidad y la compasión de una sanadora medieval. Aitor e Isolde se habían convertido en el ancla.

23. La Misión Imposible: El Nudo de Éter

La nueva misión era clara: Aitor debía canalizar su energía restante, fusionada con la "Voluntad Pura" de Isolde, para activar los Nudos de Vida de la tierra.

El primer objetivo: el antiguo Monasterio de la Daga Rota, a cinco días de marcha. La Runa del Observador indicaba que los patrones de la Plaga del Silencio rodeaban ya ese punto.

Lyra: (Dándole a Kaelen su espada) "Hemos perdido a los mejores, pero hemos ganado el ancla. Protegeremos vuestra misión. La Vanguardia de Piedra no ha terminado. Esta vez, lucharemos para purificar el camino."

Alaric: "El destino de los hombres y de los cielos está ahora en manos de un dios caído y una mujer sabia. Que Dios... o el Éter, tenga piedad de nosotros."

Aitor, con Isolde a su lado, asintió. Su cabello negro era un símbolo de su nueva humanidad. La Plaga del Silencio acechaba, pero por primera vez, Aitor sintió que su exilio tenía un propósito mayor que la simple supervivencia. Había encontrado la fuerza para no rendirse en el corazón de la humanidad.

Capítulo 12: El Monasterio de la Daga Rota y el Sacrificio del Amor

24. El Viaje Hacia el Nudo de Éter

La nueva Vanguardia partió bajo el liderazgo de Lyra, ahora endurecida por el luto y el deber. El grupo era reducido: Lyra, Alaric (insistiendo en portar un hacha), Aitor e Isolde. Lyra y Alaric servían de escudo y espada; Aitor e Isolde eran el corazón de la misión.

El Monasterio de la Daga Rota estaba ubicado en una cumbre aislada, un lugar de peregrinación olvidado incluso antes de la plaga. La Runa del Observador, fusionada con Aitor, mostraba cómo el patrón geométrico de la Plaga del Silencio, los puntos de corrupción organizada, convergían lentamente hacia el monasterio.

"Están tratando de contaminar el Nudo," explicó Aitor, con la voz tensa. "Si lo logran, la contaminación se extenderá por toda la red del *Anima Mundi*. Se acabó."

El viaje fue diferente a la huida anterior. Los enemigos no eran solo los zombis, sino las bestias infectadas y los sutiles focos de Éter Muerto que Isolde identificaba por la extraña necrosis de las plantas. El conocimiento de Aitor y la comprensión de Isolde se complementaban perfectamente.

Isolde: "El Éter Muerto tiene una temperatura más baja de lo normal. Es frío, como la muerte. Debemos evitar las grietas en las rocas, allí es donde el flujo es más intenso."

Aitor: "Si me das más de tu 'Flor de la Resistencia' concentrada, Isolde, puedo usarla para crear una barrera temporal de energía. No purifica, pero desvía la corrupción."

La conexión entre ellos, forjada por el amor en el laboratorio, se manifestaba en cada decisión. Lyra y Alaric, observando la sincronía entre el antiguo dios y la sanadora, entendieron que esta "Voluntad Pura" no era solo un concepto, sino una fuerza palpable.

25. La Última Defensa del Santuario

Al llegar al monasterio, encontraron el santuario vacío y en ruinas, un lugar imponente de piedra gris. El centro, donde se ubicaba el Nudo de Éter, era un altar semicircular. El aire se sentía pesado, como si la propia fe estuviera luchando por respirar.

El patrón de la Plaga del Silencio se cerró. No eran hordas, sino grupos pequeños y organizados de zombis y bestias infectadas. El ataque fue preciso y sin la furia ciega de la antigua horda.

"¡Lyra, Alaric! ¡Ganadnos tiempo!" gritó Aitor. "¡Cinco minutos! Es lo que necesito para canalizar mi energía en el Nudo."

Lyra y Alaric tomaron posiciones en la entrada principal. Lyra era un torbellino de acero ágil, utilizando su conocimiento de combate rápido para eliminar a los atacantes con golpes limpios a la cabeza. Alaric, con su hacha, utilizaba la fuerza bruta de su antigua vida. Ambos eran la personificación de la voluntad humana de proteger.

Lyra: (Jadeando, su espada cortando la cabeza de un lobo infectado) "¡Vienen demasiados, Alaric! ¡Se están coordinando! No podemos aguantar mucho más."

Alaric: (Su rostro sombrío, mientras su hacha destroza el pecho de un zombi) "¡Aquantaremos el tiempo que sea necesario, Lyra! Kaelen me enseñó que el hierro de la voluntad es más fuerte que el acero de la espada. ¡Concéntrate!"

26. La Canalización y el Éter Muerto

Dentro del altar, Aitor e Isolde se preparaban. Aitor se sentó en el centro del Nudo, la Runa del Observador pulsando con violencia en su brazo, intentando repeler la corrupción. Isolde se arrodilló detrás de él, colocando las manos en su espalda.

Isolde: "Tu cuerpo está drenado, Aitor. Canalizar esto te matará. La energía que queda en ti es la última de tu divinidad."

Aitor: (Sintiendo el frío del Éter Muerto invadir el Nudo) "No me matará mi divinidad, Isolde. Me matará el Éter Muerto, y me convertirá en la fuente de una plaga peor. Necesito tu energía, Isolde. Tu *Voluntad Pura*."

Isolde: "Mi corazón es tuyo. Toma lo que necesites."

Isolde cerró los ojos y se concentró. No usó la magia, sino el profundo vínculo de amor y confianza que había desarrollado con Aitor. El Nudo comenzó a vibrar. La energía, una mezcla del brillo oscuro de Aitor y el calor vital de Isolde, se fusionó.

Afueras, la defensa de Lyra y Alaric comenzaba a ceder. La corrupción se concentró en la puerta, y una figura, un siervo de Aethelgard transformado, se lanzó sobre ellos.

Alaric: "¡Lyra! ¡Es mi deber!"

Alaric empujó a Lyra fuera del camino, interponiendo su cuerpo entre la sargento y el zombi. El hacha cayó de sus manos. La mordedura fue rápida. Lyra gritó de rabia al ver a su antiguo Señor caer.

27. El Último Resplandor

Lyra se levantó, su espada brillando con lágrimas de rabia. Sabía que no podía salvar a Alaric. Su deber era la misión. Se interpuso en el umbral del altar, sosteniendo la entrada contra la marea creciente.

Dentro, la canalización llegó a su clímax. El Nudo de Éter brilló con una luz cegadora. La corrupción se quemó, retrocediendo ante la Voluntad Pura.

Aitor: (Gritando de dolor) "¡Isolde! ¡Funcionó! ¡El Nudo está limpio! ¡Pero la corrupción me está reclamando!"

La energía oscura del Éter Muerto se abalanzó sobre Aitor. Isolde no lo soltó. Por un momento, el amor que sentía por él fue el único escudo.

Isolde: "¡No te irás, Aitor! ¡No te convertirás en el monstruo!"

Isolde, usando su última pizca de fuerza, tomó la esencia concentrada de la Flor de la Resistencia (su propia savia vital) y la inyectó directamente en el costado de Aitor.

La energía fue excesiva. El Nudo de Éter emitió un pulso final que resonó por el mundo. La plaga en el Monasterio se desintegró por completo. Pero el precio fue terrible.

Cuando Lyra entró al altar, cubierta de sangre, encontró a Aitor e Isolde inmóviles.

Isolde yacía sin vida, su corazón incapaz de soportar el vaciado de su propia energía vital. El sacrificio de su amor fue el ancla que purificó el Nudo.

Aitor, sin embargo, estaba vivo. La energía del Nudo, combinada con el sacrificio de Isolde, había purificado su corrupción y restaurado su divinidad. Pero el dolor de la pérdida era inmenso. Se puso de pie, su cabello negro volvía a ser de platino, y su armadura, de nuevo brillante.

Lyra se arrodilló junto a los cuerpos de Alaric e Isolde. Había perdido a todos. El costo de la victoria era devastador.

Aitor se inclinó sobre Isolde, su rostro lleno de una emoción humana que nunca antes había conocido. Se llevó el cuerpo de Isolde en brazos. Su voz resonó en el vacío:

Aitor: "La guerra ha terminado, Lyra. La tierra ha sido salvada por el sacrificio de la humanidad, no por el poder de los dioses. Pero el conocimiento vivirá. Yo viviré. Y nunca olvidaré el precio."

Aitor, el referente, el dios que había encontrado el amor y el sacrificio, se elevó lentamente de la cumbre del Monasterio de la Daga Rota, desapareciendo en el cielo con el cuerpo de Isolde. Había devuelto la esperanza y el conocimiento al Valle de Éter, pero se había ido, dejando a Lyra sola como la única testigo de la verdad: el mundo se salvó, pero la era de los héroes había

29. La Reconstrucción y el Nuevo Mundo

El Valle de Éter se mantuvo como un bastión. La Plaga del Silencio fue controlada; los Nudos de Vida, ahora activos, crearon barreras naturales que repelían la corrupción. Los zombis y las bestias infectadas se retiraron a las zonas no purificadas, volviéndose una amenaza manejable en las fronteras de los reinos.

El conocimiento se extendió lentamente. Desde el Valle de Éter, partieron emisarios de la Orden, llevando las "Lanzas de la Voluntad" y el conocimiento de la purificación a los pocos reinos medievales que quedaban en pie.

- **El Fin de la Superstición:** El sacrificio de Isolde, basado en la ciencia y la voluntad, puso fin a gran parte de la superstición ciega de la Edad Media. La gente seguía creyendo en Dios, pero también en la razón y la alquimia.
- **La Nueva Tecnología:** Las herramientas de la Orden, combinadas con la habilidad de la herrería medieval, crearon una tecnología avanzada: armaduras más ligeras, armas más letales y una comprensión rudimentaria de la energía.
- **La Paz Inestable:** Los reinos nunca se recuperaron por completo. El mundo se había vuelto más pequeño y más peligroso, dividido entre las zonas purificadas de los Nudos de Vida y los páramos desolados e infectados.

30. El Referente y la Vigilancia

Aitor se había ido, pero dejó atrás una promesa y una advertencia.

El Nudo de Éter en el Monasterio de la Daga Rota, ahora purificado, permanecía como el centro del sistema de vigilancia. Cada amanecer, Lyra y los líderes de la Orden consultaban los mapas mágicos que mostraban el estado del *Anima Mundi*.

Aitor se había convertido en una leyenda: el dios que eligió el amor y el sacrificio. Se creía que vagaba por el éter, un guardián silencioso que había tomado el lugar de los ángeles que condenaron a la humanidad.

Lyra, envejecida pero implacable, dedicó su vida a entrenar a la nueva generación. Cada soldado de la Hermandad aprendió la historia de los mártires de Aethelgard.

En su lecho de muerte, Lyra legó la Runa del Observador al nuevo Máster, advirtiendo:

"El Éter Muerto siempre buscará una debilidad. No confiéis en la fe ciega, ni en el poder sin corazón. Recordad la lección de Kaelen e Isolde: la única fuerza que la oscuridad no puede corromper es la **Voluntad Pura** de proteger lo que amamos."

La historia de los zombis en la Edad Media terminó con la victoria del amor y la ciencia sobre el caos y la superstición. Los reinos medievales cayeron, pero la semilla de un nuevo mundo, un mundo de luz latente y vigilancia constante, había sido sembrada en la oscuridad. Y así, la humanidad sobrevivió.

¿Te gustaría que creásemos una nueva aventura ambientada en este mundo post-plaga, donde la Hermandad del Filo Consagrado lucha contra los nuevos horrores de la Plaga del Silencio?