

# LA ODISEA DE HOPE

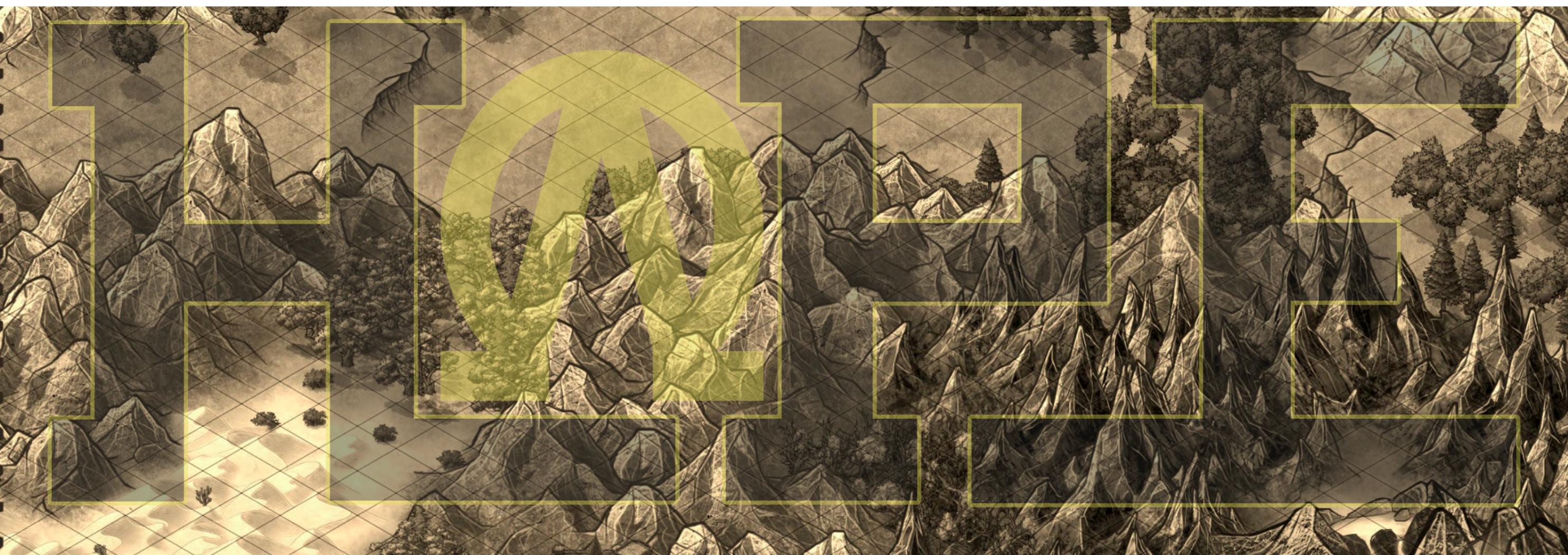
Himar López Mesa





Título del trabajo: La Odisea de Hope  
Autor: Himar López Mesa  
Tutor: M<sup>ª</sup>Luisa Bajo Segura  
Grado en Bellas Artes - Itinerario de Ilustración y Animación.  
Facultad de Bellas artes - ULL 2019-2020

## TRABAJO DE FIN DE GRADO LA ODISEA DE HOPE



## Agradecimientos

Este proyecto no hubiese sido posible sin mi pareja Rebecca, por su gran esfuerzo y perseverancia cuidando sólo de nuestra pequeña durante este largo viaje, y por creer en mí y en mis posibilidades, que a pesar de haber pasado por momentos difíciles, siempre me ha apoyado y me ha comprendido.

De igual manera, a mi suegra, por apoyarme y por insistirme en que no dejara los estudios pendientes, y sobre todo por ayudarnos con nuestra pequeña, en esos momentos en los que mi pareja no podía.

Y por último, y de manera muy especial, quiero agradecerse-lo a mi pequeña hija Emma, por ser mi fuente de motivación e inspiración para cada día superarme y optar siempre a un futuro mejor y más prometedor.

**- Resumen / Abstract**

**1. Introducción** (pág.10)

**2. El tema concreto y su justificación** (pág.12)

**3. Objetivos** (pág.14)

**4. Metodología** (pág.16)

**5. Fundamentos y conceptos** (pág.17)

5.1 Literatura y la literatura Ilustrada (pág.17)

5.2 Relatos de aventuras (pág.18)

5.3 Juegos RPG (pág.18)

5.4 La Literatura en los videojuegos (pág.19)

5.5 Modelado3D y uso en la ilustración (pág.21)

5.6 El Software de edición digital 3D (pág.23)

5.7 Software para crear mapas (pág.25)

**6. Referencias artísticas** (pág.26)

3.1 Las ilustraciones digitales. Sus autores (pág.26)

3.2 Saga Final Fantasy (pág.30)

3.3 Saga The Witcher (pág.32)

3.4 The Legend of Zelda Breath of the wild (pág.34)

**7. Referencias propias** (pág.36)

**8. El proceso creativo** (pág.39)

8.1 Elaboración del relato (pág.39)

8.1.1 Desarrollo de la historia (pág.39)

8.1.2 El Personaje principal (pág.40)

8.1.3 Personajes secundarios (pág.41)

8.1.4 Entornos y lugares de interés (pág.42)

8.2 Elaboración del mapa de Merba (pág.44)

8.3 Herramientas de edición digital y 3D (pág.46)

8.4 Creación del Personaje principal. Diseño (pág.48)

8.4.1 Características físicas y condición (pág.48)

8.4.2 Vestimenta (pág.49)

8.4.3 Poses (pág.50)

8.4.4 Accesorios y armas (pág.52)

8.5 Creación de Personajes Secundarios (pág.53)

8.5.1 Creación de Alfa (pág.53)

8.5.2 Creación de otros personajes de la historia (pág.54)

8.6 Entornos e ilustraciones (pág. 58)

8.6.1 Casa de Hope (pág. 60)

8.6.2 Santuario del Bosque (pág. 61)

8.6.3 Cañón Níveo (pág. 62)

8.6.4 Gran Valle de Merba (pág. 63)

8.6.5 Desierto de Cabe (pág. 64)

8.6.6 Ciudad de Rohgar (pág. 65)

8.6.7 Bosque Maldito (pág. 66)

8.6.8 Cueva del volcán Nero (pág. 67)

8.7 Bocetos y diseño final del logotipo (pág. 68)

**9. Temporalización** (pág. 70)

**10. Conclusiones** (pág. 72)

**11. Bibliografía y Webgrafía** (pág. 74)

11.1 Bibliografía (pág. 74)

11.2 Webgrafía (pág. 74)

**- Anexos** (pág. 78)

Anexo I: Imágenes (pág. 80)

Anexo II: El Libro Ilustrado. *La Odisea de Hope* (pág. 98)

## RESUMEN

El proyecto *La Odisea de Hope*, es un relato digital ilustrado que surge a través de la historiografía y la ficción, entre héroes e historias entrelazadas por medio de la literatura medieval y la referencia clásica, ante entornos y sucesos que son reescritos y reinterpretados constantemente. La gran afición hacia las novelas de aventuras e ilustraciones protagonistas de entornos míticos y mágicos, en donde se da vida a los héroes, las guerras y los acontecimientos, dan pauta a este viaje imaginario, en que imagen e ilustración planifican el encuentro. El relato visual que acontece en estas páginas, justifican un lugar sin tiempo, Merba, donde se mezcla el mito y lo sagrado, el héroe y el antihéroe o la vida y la muerte como conceptos antagónicos de aproximación a una realidad, la suma simbólica de las propias fisuras de la humanidad, donde los desastres, la muerte y las guerras son protagonistas principales, pero desde donde, considero que a través de esta recreación, se rememora el más profundo sentido de la convicción humana.

Ocho ilustraciones digitales de modelado en 3D, van a dar vida a la historia.

**Palabras clave:** Aventura, relato, mitología, fantasía, mundo fantástico, ilustración digital.

## ABSTRACT

The project *The Odyssey of Hope* is a digital illustrated story that emerges through historiography and fiction, between heroes and stories intertwined through medieval literature and classical reference, in the face of environments and events that are constantly rewritten and reinterpreted. The great love for adventure novels and illustrations of mythical and magical environments, where the heroes, wars and events are brought to life, are the guidelines for this imaginary journey, in which image and illustration plan the encounter. The visual story that takes place in these pages, justify a place without time, Merba, where the myth and the sacred, the hero and the anti-hero or life and death are mixed as antagonistic concepts of approach to a reality, the symbolic sum of the own fissures of humanity, where disasters, death and wars are the main protagonists, but from where, I consider that through this recreation, the deepest sense of human conviction is remembered.

Eight digital 3D modeling illustrations will bring the story to life.

**key words:** Adventure, story, mythology, fantasy, fantasy world, digital illustration.

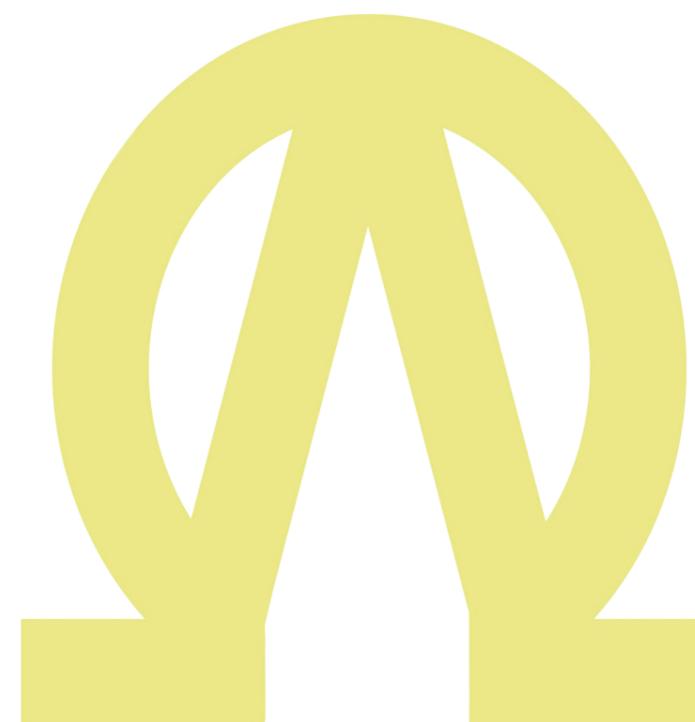
# 1 INTRODUCCIÓN

La Odisea de Hope, nace como proyecto desde la óptica de ese imaginario colectivo del mundo de las aventuras, donde los acontecimientos y las historias viajan en el tiempo paralelamente. Ideado a partir del relato ilustrado, pasa a cobrar todo su sentido entre héroes y profecías. Una temática derivada por la gran afición hacia las novelas de aventuras e ilustraciones protagonistas de entornos mágicos y lugares de fantasía, una literatura de viajes generalmente medieval, versada entre referencias clásicas e historias transmitidas en ese juego del tiempo que lo envuelve todo, estableciendo nuevos significados y contextos, reescribiéndose y reinterpretándose continuamente ante la mayor o menor fidelidad de los hechos. Un mano a mano entre la historiografía y la ficción, que llegan a nuestra contemporaneidad pausadas por el tamiz del tiempo, donde la distancia espacial y temporal mantiene sus parámetros entremezclados con muchos temas. Son relatos sin tiempo y lugar que evidencian y mezclan lo antropológico, los mitos, lo esotérico o lo sagrado, pero marcados por los recorridos de la humanidad a través de los tiempos, fuentes inventadas o recreadas, que tocan al fin y al cabo, el más profundo sentido de la convicción humana, donde los desastres, la muerte y las guerras son sus protagonistas principales.

Ocho ilustraciones digitales, van a garantizar el estudio. He querido apostar por la ilustración digital utilizando herramientas de modelado 3D, porque es un campo que poco se abordó en los estudios del Grado. El sector del diseño y la ilustración digital me causa gran curiosidad, por lo que ha motivado mi proceso creativo en este sentido. Digamos que a lo largo de esta investigación, he aprendido a utilizar de una manera más eficiente y correcta los programas de edición digital, lo que ha hecho que este proyecto no sólo

se componga de una demostración de conocimientos, sino también de autoaprendizaje.

Otro factor realmente influyente, que se ha de citar, es mi afición por los videojuegos del género RPG (role-playing game), o juegos de rol; los cuales poseen en muchas ocasiones historias muy interesantes y guiones que consiguen absorber incluso a personas que desconocen el género o que nunca han jugado a un videojuego.



## 2 EL TEMA CONCRETO Y SU JUSTIFICACIÓN

Como he dejado recogido en el punto anterior, este proyecto va enfocado al relato ilustrado, un trabajo personal, donde va a quedar registrada una historia imaginaria, un contexto y un lugar llamado Merba ante un tiempo descontextualizado y unos personajes que manifiestan con sus continuas acciones el contenido del relato., A través de una visión generadora de un espacio concreto se va edificando paso a paso la historia y el desarrollo personal de una de las figuras centrales, un personaje llamado Hope, que de la noche a la mañana se convierte en el héroe que tendrá que salvar la región de Merba por medio de una hazaña heroica. Por lo que este relato, nos hará partícipes a través de una visión particular, de sus andanzas por toda la región, recorriendo diversos lugares en busca de pistas que lo lleven a dónde se encuentra lo que considera el verdadero enemigo. El relato, justificado como inverosímil, mantiene el formato fantástico a través de su estructura interna, pero se solapa y se sincroniza con nuestro mundo actual en diferentes aspectos.

La narración aborda temas que por su profundidad, se han mantenido y se siguen manteniendo indemnes a lo largo del tiempo en nuestra civilización, como las guerras, la desolación, el sufrimiento, el duelo, las enfermedades, etc, pero bajo un manto fantástico y mitológico. El argumento principal, trata de la decadencia de la humanidad a raíz de una gran guerra mundial causada por la carencia de los recursos y la explotación de la naturaleza, siendo esta última la que toma un papel primordial en el relato, la decisión aparente de venganza, canalizada por el odio de la humanidad creando unos seres oscuros que se alimentan de los sentidos de las personas de forma aleatoria e indiscriminada, como si de un virus se tratase. Las referencias sin duda

pueden recordar a las grandes pandemias como la de la Gripe Española del año 1918, que exterminó a gran parte de la población mundial o la actual crisis del Covid-19 que ha azotado a todos los países provocando una gran mortalidad y poniendo sobre la balanza los grandes desequilibrios económicos, sociales y sanitarios entre las distintas naciones. En un entorno hostil, en decadencia, pero con espíritu esperanzador se enfoca esta historia de aventuras a través de sus imágenes y considero que ello justifica este estudio, sus premisas, proceso, desarrollo y conclusiones a las que llega.

He de indicar qué en cuanto al enfoque más mecánico del proyecto, en la utilización de programas de edición digital, he abordado esos sentimientos del relato en las ilustraciones que acompañan al texto, de forma que sitúen al personaje y den vida a la narrativa.

Por último, he de señalar que he querido reproducir este relato ilustrado en formato físico, el cual sería la culminación del proyecto abordado.

# 3

## OBJETIVOS

Si el Trabajo Final de Grado, es un proyecto con el que se culmina la carrera universitaria, donde se deben mostrar los conocimientos, las capacidades y aptitudes adquiridas a lo largo de la titulación. también aspira a ser la formalidad a una propuesta personal que demuestre los conocimientos adquiridos y las herramientas por las que se ha apostado a lo largo del curso académico.

Por lo que no podemos olvidar que el Trabajo Fin de Carrera, es un trabajo académico y como tal, debe de definir unos objetivos, tanto generales como específicos.

### Generales:

- Desarrollar un relato digital ilustrado en 3D, con la calidad precisa requerida en un Trabajo Fin de Grado, donde queden recogidos tanto los conceptos como las técnicas adquiridas durante el desarrollo de la Carrera.
- Plantear una obra donde el relato visual narrativo, manifieste un lenguaje acorde y actual en todo su desarrollo.
- Proponer un estudio coherente en la creación de la imagen, dentro de una congruencia estética y conceptual a través de la utilización de nuevas herramientas.
- Mantener un razonamiento crítico y ético en todo el desarrollo del trabajo.

- Argumentar la capacidad de análisis y síntesis, organización y planificación, en todo el recorrido del estudio, así como la capacidad de gestión de la información.

- Mantener un aprendizaje autónomo activo y crítico, en paralelo con la propia creatividad y saber reconocer el discurso plástico.

### Específicos:

- Plantear un relato como una experiencia plástica concreta, dentro del ámbito digital.
- Ampliar los conocimientos tanto técnicos, de materiales y herramientas, abriendo con ello la puerta para acceder a nuevas formas de comunicación y expresión.
- Mantener la plasticidad y coherencia en los dibujos digitales presentados.
- Acceder al campo visual con nuevos compromisos, a través de una nueva experiencia argumentada por medio del campo digital.
- Profundizar en el proceso creativo llevado a término y su desarrollo.
- Acceso al juego de nuevas texturas y calidades a través del mundo 3D.

Revisado el punto anterior con los objetivos fundamentales, otra parte esencial de la que debe dotarse todo trabajo académico, es la metodología en la investigación, por lo que la metodología empleada se argumenta básicamente en dos partes muy definidas. Una primera, plantea la parte teórica en la Memoria, vendría perfilada por los fundamentos, conceptos, bases y recogida de datos, así como la bibliografía y webgrafía. La segunda parte, la más creativa englobaría todo el proceso creativo llevado a término.

Dentro de este apartado, se han analizado los conceptos esenciales y fundamentos, que van a argumentar y dar estructura al trabajo en sí, para garantizarlo.

### 5.1. Literatura e importancia de la Ilustración

Según la RAE, literatura es el «arte de la expresión verbal»<sup>1</sup> es decir una manifestación artística basada en el uso de la palabra y del lenguaje tanto escrito como oral. La literatura se vale del uso del lenguaje oral o escrito. De esta forma, el autor hace un uso estético de la palabra a fin de expresar una idea, sentimiento, experiencia o historia (real o imaginaria) de manera no convencional o tradicional.

A pesar de que el lenguaje tiene más uso pragmático que artístico, el arte está estrechamente ligado con la literatura, pues representa en ocasiones formas de expresión artística empleando como recurso el lenguaje escrito u oral. Es considerado de tal manera porque expone hechos desde un punto de vista personal empleando el lenguaje como una herramienta estética.

Otra forma artística que se acompaña a la literatura es la ilustración, que consiste en acompañar al texto con imágenes alusivas al mismo, que favorecen la interpretación literaria y aporta información extra a la narrativa. En ocasiones son las ilustraciones las que llevan el peso narrativo de la historia, como es el caso de libros infantiles, que a pesar de utilizar pocos recursos literarios refuerzan el contexto narrativo con ilustraciones. La ilustración que en un principio sólo servía de soporte a los textos a lo largo de los años ha cobrado mucha fuerza, tal es así que una ilustración por sí sola tiene suficiente carga narrativa para sobrevivir sin un texto que la acompañe. Al final todo se podría resumir con

1. <https://dle.rae.es/literatura>  
<https://www.significados.com/literatura/>

la conocida y parafraseada frase "Una imagen vale más que mil palabras".

## 5.2. Relatos de aventura

Un relato de aventuras<sup>2</sup>, tiene como narrativa principal los viajes , a menudo por lugares exóticos y misteriosos, usan como recurso literario el riesgo o los enigmas, o incluso tintes épicos. El protagonista o un grupo de ellos viven acontecimientos y situaciones plagadas de peligros que trascienden de una experiencia habitual, comparten aventuras con un objetivo definido, que en ocasiones con ciertos giros argumentales puede cambiar. También cobra importancia la figura del antagonista como contraparte opuesta a los intereses de los protagonistas. Este género comenzó a cobrar importancia a partir del siglo XIX cómo un género ligado estrechamente a la ficción. Grandes autores conocidos de este género como Alexandre Dumas (Los Tres Mosqueteros , El Conde de Montecristo, etc.) o Julio Verne ( 20.000 leguas de viaje submarino, La Vuelta al Mundo en 80 días, etc.) fueron maestros del género que marcaron un antes y un después en este tipo de narrativa. Obras literarias de esta clase, han sido adaptadas al cine.

## 5.3. Juegos RPG

Un juego RPG<sup>3</sup> es básicamente un juego de rol donde un participante o un grupo de ellos asumen un papel en una historia, interpretando un personaje, o jugando la narrativa establecida del mismo. De esta manera los jugadores se desenvuelven en historia ficticias y lugares fantásticos , que se van descubriendo a lo largo de la partida. Este género se hizo muy popular con la llegada de los PC de sobremesa y videoconsolas, *Final Fantasy* o *Lineage* son algunos títulos de los más conocidos del género.

Con anterioridad a los videojuegos este género también

2. <http://blog.falsaria.com/2013/06/el-relato-de-aventuras/>

<http://lenguayliteraturayobras.blogspot.com/2014/11/caracteristicas-del-relato-de-aventuras.html>

3. <https://definicion.de/rpg/>

era protagonista en muchos juegos de mesa, en el cual se usan dados, cartas , mapas, fichas de personaje y un relato definido en el manual del juego o inventado por uno de los integrantes del grupo que hace de GM (Game Master) o director de juego, que sirven de argumento para desarrollar la historia en la que se embarcaran los integrantes de la aventura.

En este tipo de juegos se pueden diferenciar dos géneros :

1. **Trama como protagonista:** Donde los jugadores tienen que hacer uso de su inteligencia y capacidad de estrategia, para desenvolverse en la partida , qué más que centrada en el combate o la acción violenta, cobra más fuerza los actos que realizan y la forma en la que los ejecuten, muy ligada a la trama.

2. **Trama en segundo plano:** Este género recurre a la acción, donde de igual forma los jugadores tienen que tomar decisiones inteligentes y estratégicas para superar los obstáculos, pero de forma más bélica, donde las batallas y la violencia toman el control de la historia, dejando a un segundo plano la trama.

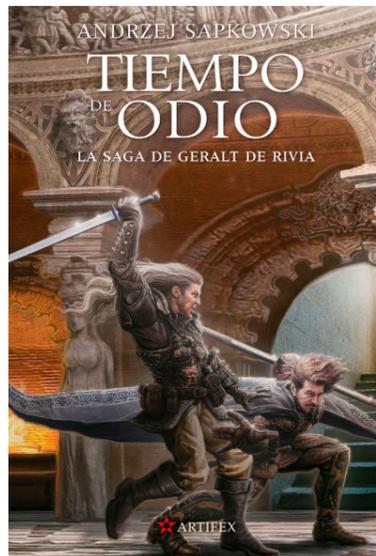
## 5.4. La Literatura en los videojuegos

En la actualidad, la mayoría de videojuegos del género RPG o incluso de otros géneros, ofrecen a los jugadores historias profundas que transmitan emociones, donde los jugadores puedan zambullirse en la historia del mismo e incluso sentirse parte de ella.

A lo largo de la historia de los videojuegos, se ha ido revolucionando este género y la forma de narrar las historias dentro de los mismos, con universos complejos y entramados, así como con personajes característicos y guiones ricos en contenido que se han servido de la literatura tradicional como fuente de inspiración. Lo que antes era adaptado al

cine o a la televisión, ahora se adapta al mundo de los videojuegos, este nuevo estilo o género narrativo ha cobrado mucha fuerza, y ha generado complejos relatos de nueva invención o presentado adaptaciones de obras literarias ya existentes, ligándose así de forma muy estrecha a la literatura contemporánea.

Uno de los ejemplos de adaptación literaria al mundo de los videojuegos en la actualidad, es la conocida saga de libros *The Witcher*, del escritor polaco Andrew Sankowsky. Esta adaptación literaria al videojuego relata las andanzas de un Brujo llamado Geralt de Rivia que caza bestias y seres sobrenaturales a lo largo de sus andanzas por un vasto mundo, actividad que en ocasiones se ve interrumpida por infinidad de eventos que enriquecen enormemente la historia del personaje y aportan una narrativa magistral.



Portada de libro de *Saga de Geralt de Rivia* de Andrew Sankowsky, Editorial Alamut



Portada de videojuego *The Witcher III*, del estudio Polaco CD Projekt Red, adaptación de las novelas de Andrew Sankowsky

Otro ejemplo de saga literaria adaptada al cine y posteriormente a los videojuegos es la del escritor John Ronald Reuel Tolkien, autor de la conocida saga del *Señor de los Anillos*.

Infinidad de títulos literarios a día de hoy han sido adaptados al mundo de los videojuegos, una industria que en la actualidad va cobrando más importancia en la sociedad.

## 5.5. Modelado 3D y uso en la ilustración

El modelado 3D<sup>4</sup>, describe es el proceso de crear objetos tridimensionales virtuales usando tecnología de computo, a través de un programa especializado o técnico. El prototipo resultado es llamado modelo 3D, que mediante un proceso de Renderizado, se puede visualizar en forma de imagen e incluso mediante impresoras se puede materializar en formato 3D de forma física. El proceso de modelado 3D es similar a las artes plásticas o a la escultura tradicional.

A día de hoy el campo del modelado 3D es de aplicación en una amplia variedad de vertientes, en mecánica, en el cine, ilustración, videojuegos, la industria de la arquitectura e ingenierías entre otras. Casi todos los modelos 3D se pueden dividir en dos grandes grupos:

1. **Sólido:** Estos representan a objetos determinado por una masa. Estos modelos definen el volumen del objeto que representan cómo un objeto sólido, que no es hueco.
2. **Superficial:** Estos representan el recubrimiento del objeto, no su volumen, es decir, que están huecos. Es más fácil trabajar con ellos que con modelos sólidos.

La gran diferencia entre estos dos grupos es que mientras el sólido es un objeto con volumen, el otro simplemente es una malla hueca, esto hace que sea más fácil de manejar y a la vez su peso digital sea inferior a la del objeto sólido.

4. <https://www.esi.uclm.es/www/cglez/fundamentos3D/02.02.Tecnicas.html>  
<https://grupocarman.com/blog/2015/07/29/que-modelado-3d-es-el-mejor/>  
<http://www.3dcadportal.com/modelado-3d.html>

Dentro del modelado de Contorno se pueden definir dos vertientes, el modelado Poligonal y modelado mediante Curvas.

Los modelos poligonales son utilizados por su velocidad de procesamiento y la exactitud de su definición, este se define con puntos en un espacio 3D, llamados vértices, que están conectados para formar un malla poligonal, una textura poligonal, flexible y que los ordenadores pueden renderizar eficazmente. Sin embargo, los polígonos son planos y solamente se pueden representar superficies curvas usando varios polígonos. Pero hay que tener en cuenta cual es el objetivo para el cual se está modelando, la finalidad del modelo 3D es importante para determinar el número de polígonos.

En cambio el modelado mediante curvas está definido e influenciado por el equilibrio del control de puntos. La curva sigue los puntos definidos, es decir, que se trabaja mediante lineado entre puntos que nosotros mismos designamos y no con una malla poligonal establecida. La creación de una superficie curva con un alto nivel de detalle puede requerir un altísimo número de polígonos. Por ello, en ciertas ocasiones puede ser interesante utilizar directamente superficies curvas, para aliviar la carga de recursos gráficos.

Todas las ventajas que nos ofrecen las herramientas digitales de edición 3D, se aplican de manera extraordinaria en la ilustración, mediante el modelado de formas orgánicas e inorgánicas, se pueden crear entornos o formas tridimensionales que posteriormente mediante el renderizado transportar a una imagen. El 3D es una herramienta con la que es posible representar la realidad o ficción, modificarla y reinventarla, abriendo un sin fin de posibilidades a la hora de expandir la imaginación y el proceso creativo en la ilustración digital.

## 5.6. Softwares de edición digital 3D

Hay multitud de software de edición digital 3D, pero entre los más conocidos, algunos de los cuales he utilizado para este proyecto, nos encontramos los siguientes:

### 3D studio Max



Autodesk 3ds Max es un programa de creación de gráficos y animación 3D desarrollado por Autodesk, es una potente solución de modelado y animación 3D utilizada por desarrolladores de juegos, artistas de efectos visuales y diseñadores gráficos para crear mundos masivos, y realidad virtual (VR).

### Rhinoceros



Rhinoceros 3D es una herramienta de software para modelado en tres dimensiones. Es un software que puede crear y editar, curvas, superficies y sólidos NURBS, y otro tipo de estructuras poligonales. El programa es comúnmente usado para el diseño industrial, la arquitectura, diseño de joyas, etc, este programa ofrece la posibilidad de crear desde objetos pequeños a grandes estructuras.

### Zbrush



ZBrush es un programa de modelado 3D, escultura y pintura digital. Zbrush inició como un programa que permitía crear pinturas digitales e insertar en ellas objetos 3D. Poco después, se actualizó como un software capaz de esculpir detallados modelos de un modo semejante a pintar, lo que facilitó su popularización entre los artistas 3D de las industrias del cine, videojuego e ilustración.

### Autodesk Maya



Autodesk Maya es un software de animación, modelado, simulación y renderización en 3D para películas, televisión y juegos. Maya se caracteriza por ser una herramienta muy potente y con multitud de posibilidades de personalización de su interfaz y herramientas. El programa posee diversas herramientas para modelado y la creación de efectos realistas, desde explosiones hasta simulación de tejidos.

### Blender



Blender es un conjunto de herramientas de código abierto para gráficos en 3D que se utiliza para crear películas animadas, efectos visuales, arte, modelos impresos en 3D. También de composición digital utilizando la técnica procesal de nodos, edición de vídeo, escultura (incluye topología dinámica) y pintura digital. Actualmente es compatible con todas las versiones de Windows, macOS, GNU/Linux (incluyendo Android).

### Poser 3D



Poser (y Poser Pro) es un programa de gráficos 3D optimizado para el modelado en 3D de figuras humanas. Similar a un estudio fotográfico virtual, Poser permite al usuario cargar figuras, utilería, iluminación y cámaras tanto para renderizados fijos como animados.

### Make Human



Makehuman es un software intuitivo que utiliza un modelo inicial humano estándar que puede irse modificando mediante controles hacia un humano más masculino, femenino, cambiando la estatura, ancho, edad, etc. Usando esta tecnología, con una larga base de datos de objetivos de morphing, es visualmente posible reproducir cualquier carácter. Posee una gran comunidad que aporta contenido actualizado.

### Marvelous Designer



Marvelous Designer permite crear prendas de vestir virtuales en 3D, desde camisas básicas hasta vestidos con pliegues intrincados, puede replicar las texturas de las telas y las propiedades físicas hasta el último botón, pliegue y accesorio. tiene una gran compatibilidad con otros programas de 3D y a la interfaz de diseño interactivo te permite editar y visualizar instantáneamente y a tiempo real las prendas en 3D con una simulación de alta fidelidad.

## 5.7. Software para crear mapas

Existen diferentes webs que proporcionan un servicio de mapeado, dónde a través de herramientas intuitivas puedes crear el mapa de una región, localización o un mapa mundial de un mundo imaginario o real. Hay dos Webs que sobresalen ante las demás y ambas tienen muchísimo contenido y son herramientas recomendadas por muchos artistas del sector. Estas dos webs en concreto son Wonderdraft e Inkarnate.

Mediante herramientas similares a pinceles se pueden crear mapas con un texturizado realista y con elementos ilustrados que enriquecen enormemente la visual del mismo.

### 6.1. Las ilustraciones digitales. Sus autores

Mat Szulik es una de mis fuentes de referencia, artista y modelador 3d de origen polaco que actualmente compagina la dirección de arte en proyectos de videojuegos colaborando con Crimson Pine Studios con sus trabajos como ilustrador. Uno de sus últimos proyectos como ilustrador lo ha realizado para Etihad Airways. Se trata de *LowPoly World*, donde el artista ha recreado algunos destinos de la línea aérea mediante polígonos en 3D, y el resultado es espectacular. Aquí unos ejemplos:



Venice  
illustration

Winter  
illustration



Aleksandr Kuskov es un ilustrador y artista 3D holandés de CGI, especializado en la producción comercial. No tiene un estilo definido, pero sus acabados son realmente detallistas. dos ejemplos de sus trabajos comerciales son los siguientes:



Ilustración  
para Danone



Ilustración de Coca  
Cola para los  
Juegos Olimpicos

Hay muchos otros modeladores 3D, que a diferencia de los anteriores que son freelance, trabajan para compañías de videojuegos o la industria del cine, uno de ellos es Yanick Dusseault, es uno de los grandes artistas digitales de la industria cinematográfica. Especialista en el concept art, el matte painting y el 3D. Estudió ilustración técnica antes de ingresar en el mundo de los efectos digitales. Y ha formado parte de producciones como *Transformers*, *Star Trek*, *Indiana Jones*, *Guerra de los Mundos*, *Star Wars: Episodio III*, *Piratas del Caribe*, *Terminator III*, entre muchas otras. Aquí algunos ejemplos de su trabajo:



## 6.2. Saga Final Fantasy

*Final Fantasy*<sup>5</sup> es una saga famosa y aclamada en el mundo del género RPG. Creada por Square Enix cuenta con un gran número de entregas en diferentes plataformas de videojuegos, a demás de proyectos artísticos y de la industria cinematográfica.

Las historias de cada entrega suelen ser independientes, situadas en diferentes universos y que no guardan relación alguna entre ellas, aunque es cierto que existen temáticas y aspectos recurrentes que se identifican en todas las entregas, algunos de estos temas son nombres, habilidades, mecánicas de juego, etc. La trama en su mayor medida siempre se corresponde a un grupo de héroes que luchan contra un mal mayor que amenaza la paz del mundo, mientras enfrentan sus problemas personales que en muchas ocasiones se relacionan con el mal mayor que los une. Normalmente el mundo que los rodea está lleno de conflictos y decadencia producidas por ese mal mayor. Los nombres de personajes y localizaciones provienen de nombres de diferentes culturas y mitológica de nuestro mundo.

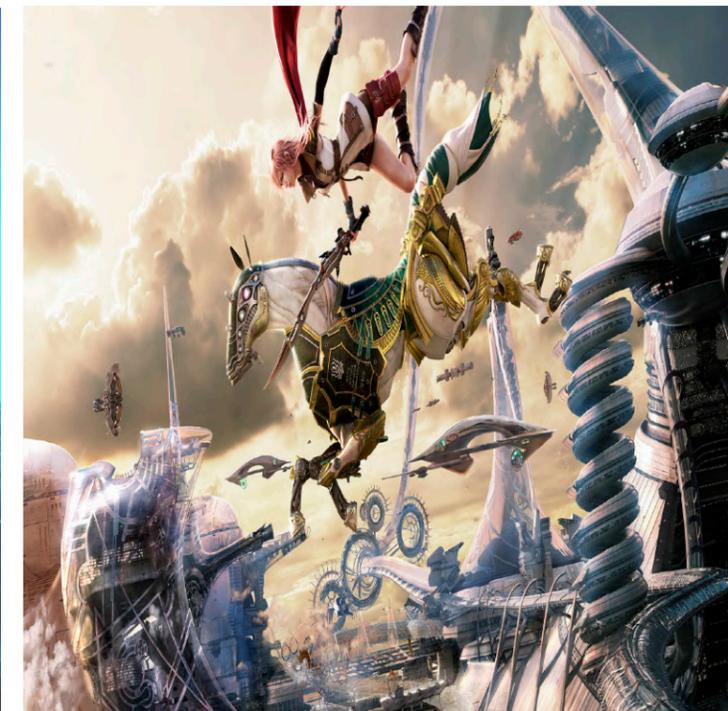
Desde el inicio de la saga hasta *Final Fantasy VI*, el diseño artístico, fue manejado por el artista japonés Yoshitaka Amano. Mas tarde Tetsuya Nomura fue quien continuó con los futuros proyectos hasta *Final Fantasy X*.

La Saga de videojuegos comenzó en la generación de consolas de 8 y 16 bits, y a seguido su recorrido a su paso por las distintas consolas que lo han acogido. Una franquicia que sigue viva en la actualidad en las nuevas generaciones de consolas y PC, ganándose la admiración de muchos jugadores y profesionales del mundo de los videojuegos y el arte. En el año 2012 la revista *Forbes*<sup>6</sup> incluyó a la banda sonora de la saga de Final Fantasy en la lista de los doce mejores soundtracks de videojuegos de todos los tiempos,

5. <https://www.zonared.com/juegos/sagas/final-fantasy/>

6. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/09/08/the-top-12-video-game-soundtracks-of-all-time/#e49c03d21868> (en inglés)

junto con otros RPG de gran relevancia. Aquí algunos ejemplos del artwork de esta popular saga:



### 6.3. Saga The Witcher

*La Saga de Geralt de Rivia*<sup>7</sup> es una serie de novelas de fantasía heroica creada por el escritor polaco Andrzej Sapkowski. Cuentan las andanzas de multitud de personajes, que se relacionan con el brujo Geralt de Rivia y las historias del mundo de fantasía donde se encuentran. Geralt de Rivia es el típico protagonista que estamos acostumbrados a ver en este tipo de relatos, ya que se trata de un brujo genéticamente modificado para desarrollar habilidades sobrenaturales y capacidades superiores de combate, que se gana la vida cazando monstruos, vampiros y todo tipo de bestias sobrenaturales. Su arquetipo encajaría en el perfil de anti-héroe, pues su forma de hacer las cosas no suele ser la más correcta y su personalidad es cínica e insolente. La saga ha sido adaptada a historietas, televisión, juegos de mesa, juegos de cartas, videojuegos, y más recientemente la plataforma de series y películas Netflix lanzó una serie llamada *The Witcher*.

En cuanto a los videojuegos, hay tres adaptaciones de los libros del brujo, aunque la más característica es *The Witcher 3: Wild Hunt*. Protagonizado por Geralt de Rivia. Esta entrega recibió críticas extremadamente positivas, tiene un apartado gráfico muy acabado y detallista, en ocasiones los parajes y entornos se ven tan realistas que hacen que el jugador se sienta un aventurero recorriendo lugares inexplorados, con una historia impecable que hace que te quieras introducir en este mundo y no



salir. El nivel de detalle dentro del juego es inmenso y se pule cada pequeño aspecto para que las escenas sean realistas y sientas la ambientación y te transmita la sensibilidad del entorno y respires su atmósfera. Aquí tenemos ejemplos de los gráficos dentro del juego:



7. <http://galaxiadeideas.com/universo-the-witcher/guia-the-witcher-saga-geralt-de-rivia/>

## 6.4. The legend of Zelda: Breath of the Wild

*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*<sup>8</sup> es el título oficial del videojuego de aventura, desarrollado por Nintendo. Breath of the Wild es un juego de supervivencia de enormes proporciones que te obliga a pensar de formas totalmente nuevas. Debes ser cauteloso, creativo e ingenioso en tus esfuerzos por luchar contra la naturaleza. Un mundo abierto que está realizado con un texturizado simple, pero con un apartado visual excelente, la introducción de elementos en el entorno, la brisa azotando la hierba de las llanuras, o elementos de la naturaleza como la lluvia, la tormenta etc.. están muy bien insertados en el paisaje del juego, dándole una extraordinaria vida a los entornos que incitan al jugador a explorarlos. Este juego creo un estilo propio de sandbox, con un apartado técnico y visual único que en la actualidad ha marcado un estilo que otros juegos han querido imitar. Hay tanto por ver, por lograr y por aprender que realmente parece un vasto mundo infinito.

El juego comienza con Link (el héroe) despertándose en una cueva, sin memoria, agarrando una misteriosa tabla llamada la Piedra Sheikah, y emerge en una vasta meseta. Inmediatamente, toda esa meseta está abierta a la exploración, y puedes ir donde quieras y hacer lo que quieras. Tras muchas andaduras y explorar multitud de escenarios, en los que el jugador tiene que usar la inteligencia para resolver los puzzles, Link recuperará sus memorias perdidas, e irá descubriendo qué fue lo que realmente ocurrió hace 100 años, mediante recuerdos dispersados por el mapa. El final de la aventura hará que nuestro héroe se enfrente a

8. <https://egmnow.com/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-review/> (en inglés)

las fuerzas del mal para salvar a Hyrule de las garras del destructor de mundos Ganon. Aquí tenemos ejemplos de los gráficos dentro del juego:



# 7

## REFERENCIAS PROPIAS

Durante el recorrido de mis estudios en el Grado de Bellas Artes en la Universidad de la Laguna, dentro del Itinerario de Dibujo, ilustración y animación, he ampliado conocimientos a través de diferentes asignaturas, cada una de ellas ha participado con una visión distinta en el marco del aprendizaje. Por lo que señalo que han definido mi forma de representar e interpretar el mundo que me rodea.

Cabe destacar que asignaturas como las de *Creación artística* o *Taller de técnicas y tecnologías* han sido cruciales para mi desarrollo artístico, pues he aprendido técnicas y me han facilitado herramientas para abordar diferentes estilos creativos, y fundamentos como la creatividad, composición, la sensibilidad estética, el autoaprendizaje, el razonamiento crítico y, entre otros.. han sido vitales para mi formación creativa, y para la elaboración de proyectos personales, como el que se presenta en esta ocasión.

Mis prácticas en el *Laboratorio de diseño y fabricación digital de la ULL (FabLab)*, también me ha aportado muchísimos conocimientos que he desarrollado y ampliado posteriormente, y que han sido el pilar en este proyecto. La utilización de herramientas de diseño como el Rhinoceros o el Zbrush , y otros programas referentes al mundo del 3D, me han aportado multitud de posibilidades a la hora de realizar mis creaciones, y abrieron ante mi nuevo mundo, un nuevo espacio de representación.

En definitiva, el Grado desde cada uno de sus ámbitos y asignaturas, me ha aportado diferentes aspectos, algunos opuestos y otros semejantes entre sí, que han fortalecido mi actitud crítica y formalizado el conjunto de ideas y fundamentos que me definen como creativo. Y este camino es el que ha forjado mis referencias personales, un conjunto de ideas y conceptos, que se han confluído y compactado en este proyecto.

Aquí muestro algunos proyectos creativos en los que ya experimentaba con la temática de mundo, la fantasía y el modelado 3D, a los largo de mis estudios de Grado:



## 8.1. Elaboración del relato

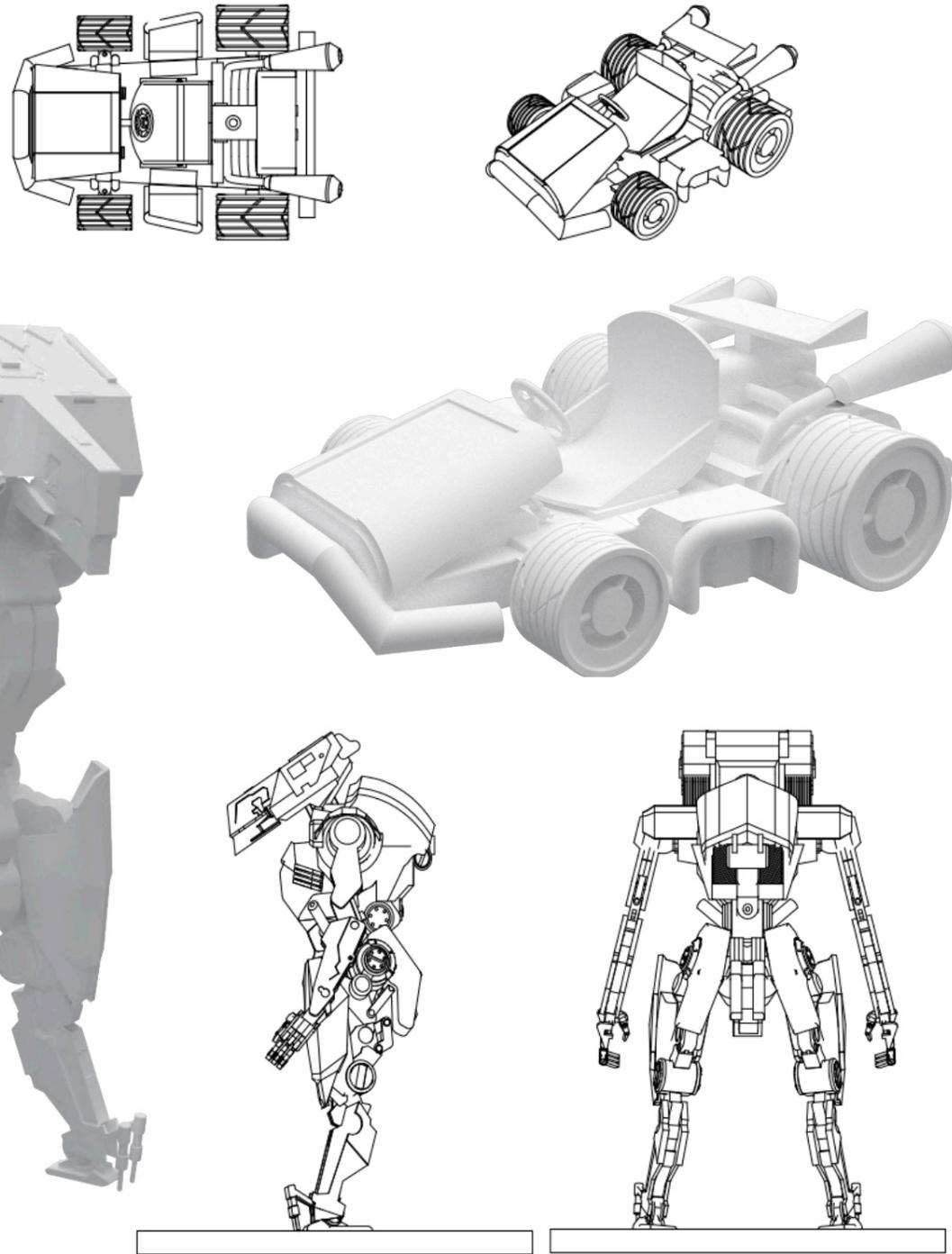
### 8.1.1. Desarrollo de la historia

Como ya ha quedado indicado, este proyecto creativo va enfocado al relato ilustrado donde se muestra el desarrollo personal de un personaje llamado Hope, que de la noche a la mañana se convierte en el héroe que tendrá que salvar la región de Merba. Cuenta las andanzas de este personaje por toda la región, recorriendo diversos lugares en busca de pistas que lo lleven a dónde se encuentra el verdadero enemigo. El relato tiene bases fantásticas pero se solapa con nuestro mundo en diferentes aspectos.

En cuanto a la historia que quería contar, fue mi fuente de referencia directa, las historias de la saga de *Final Fantasy*, dónde un muchacho se convierte en un héroe, a veces incluso por accidente y ciertos motivos le llevan a recorrer un duro camino para cumplir la motivación que le llevó a viajar. Puede resultar un tema muy cliché, pero siempre me han encantado las novelas de aventuras y los videojuegos de aventura y rpg, y era un campo en el que me siento muy a gusto y puedo dar lo mejor de mí. Comencé a plantearme la historia desde tres puntos básicos que contextualizasen la narración y una situación temporal y cardinal de los lugares:

1. ¿Cuándo y Por qué? (Introducción)
2. ¿Cómo y por qué? (Nudo)
3. ¿A dónde? (Desenlace)

En el primero de todos me pregunto, ¿Cuándo ocurren los acontecimientos que se nos presentan? ¿Por qué



ocurrieron?, por lo que busco un antecedente a nuestro personaje principal, para darle un trasfondo que explique la situación en la que se encuentra el mismo al comenzar la historia.

En el punto número dos, busco el ¿Cómo motiva al personaje ese antecedente? y ¿por qué le conduce al viaje?, con estas preguntas me planteo que detonante desencadena que nuestro héroe se vea influenciado por ese antecedente que le precede y porque se embarca en una aventura que nunca se planteó.

Y en el último punto, el ¿A dónde nos lleva todo este entramado?, la conclusión al nudo, el lugar donde terminará la aventura del protagonista, la culminación de su objetivo.

Al final con todo el material, me dispuse a escribir la historia que me había planteado, sujeta a cambios, pues mientras iba escribiendo se me iban ocurriendo nuevas ideas para enriquecer la historia.

### 8.1.2. El personaje principal

Diseñar los personajes que pueblan la historia, es una de las partes más complejas, no solo en este proyecto que aborda el campo de lo narrativo, pues hay que perfilar ciertas garantías que definan los contextos en donde se van a mover y su escenario, entendido como ese espacio en el que van a habitar y relacionarse con otros personajes, su interrelación, plásticamente hablando. Por lo que desde el primer momento, planteé su número, acorde con la historia narrada y bosquejé las figuras que iban a abordarla, dependiendo de edades, así como los papeles asignados a cada uno de ellos con una función determinada en la historia, por lo que las fisonomías cobraron un papel esencial. Dicho

esto, Hope, nuestro protagonista, en un principio iba a ser mayor, pero al final me decidí por un joven adolescente, con gran energía y motivos suficientes para querer vivir. Decidí el nombre de Hope porque en inglés significa Esperanza, y me pareció un nombre muy adecuado para un héroe, "la esperanza de la región".

Cómo característica principal del personaje, quería que tuviera grandes habilidades físicas, pero también algún tipo de deficiencia que le hiciera en cierto sentido vulnerable, pero a la vez que a lo largo de su vida se hubiese acostumbrado a esa deficiencia, haciéndola parte de su ser, y de su vida diaria. Al final concluí en que Hope iba a ser ciego, pero que gracias a su abuelo había conseguido vivir sin ver y desarrollar sus otros sentidos hasta hacer que pareciera que ve. Mostrando así en Hope una gran fuerza de voluntad y un afán de superación.

La pérdida de visión de Hope encaja a la perfección con el argumento de esta historia, y lo relaciona con el suceso pasado y posteriormente el acontecimiento presente que se le sucede.

### 8.1.3 Personajes Secundarios

En este relato aparecen varios personajes secundarios unos tienen más relevancia que otros. En este apartado nos detendremos en esos personajes con gran trascendencia en la historia. Siendo cuatro de ellos los que concretan una mayor significación: El Abuelo de Hope, Isao, Alfa, Omega y los Draugar.

**1. El Abuelo de Hope:** En el relato no quise enfatizar un nombre para este personaje, simplemente Hope lo llama "abuelo", a pesar de no tener un trasfondo profundo, esta figura importante pues es el detonante que hace que Hope comience su viaje.

**2. Alfa:** Este elemental de la naturaleza acompaña a Hope a lo largo de su aventura, y es el que le muestra el camino a seguir, Alfa una vez tuvo muchísimo poder y era el representante de la madre naturaleza, pero tras el desastre que ocurrió en el pasado, perdió gran parte de su influencia. Su nombre es el de la primera letra del abecedario griego, y en esta historia representa como el principio, el comienzo, la creación.

**3. Omega:** Años atrás fue un elemental de la naturaleza y ahora se le conoce como la reencarnación del odio, el mal y la oscuridad, Omega es la contraparte de Alfa, es el enemigo natural del mismo. Su nombre proviene de la última letra del abecedario griego, y en este relato viene a significar como el final, lo último, el fin.

**4. Draugar:** Los Draugar son los heraldos del caos, son los esbirros de Omega, los cuales cumplen sus intereses y cometido. Su función principal era usurpar los sentidos a las personas, pero en algunas ocasiones también les arrebatan el alma. Su nombre viene de una criatura no muerta de la mitología nórdica. El significado nórdico antiguo de la palabra es "aparecido".

**5. Isao:** Comerciante que socorre a Hope cuando sale del Cañón Níveo y lo ayuda a cruzar el bosque del Gran Valle de Merba. Su nombre proviene del japonés y significa: Hombre de honor y muy trabajador.

#### 8.1.4. Entornos y lugares de interés.

La Región de Merba, es un lugar lleno de vida y parajes variopintos, quise que en este relato el protagonista recorriera infinidad de lugares que se pudieran repre-

sentar en una ilustración. Ocho son las localizaciones del viaje de Hope que elegí para ilustrar, y son dónde ocurren acontecimientos que tienen un importante peso en la trama.

**1. Hogar de Hope:** Lugar dónde Hope creció y vivió con su abuelo, en lo alto de una colina cerca de una pequeña villa campestre.

**2. Santuario del Bosque:** Lugar oculto en el bosque lleno de antiguas historias, se contaba que en ese altar se concentraba una gran energía natural.

**3. Cañón Níveo:** Paraje inhóspito y hostil entre montañas nevadas, antiguamente era un paso para los comerciantes de la villa campestre que intentan evitar el paso de las montañas gemelas, pues es zona de asaltantes y bandidos, pero debido a su naturaleza hostil está en desuso.

**4. Gran Valle de Merba:** Inmenso paraje de hierba verde que divide la región de Merba en dos, la parte norte y la parte sur, entre un entramado de cordilleras paralelas al mismo.

**5. Ruinas del Desierto de Cabe:** Ruinas antiguas en el norte del Desierto de Cabe, Cabe es la región contigua a Merba, que consta de un ancho desierto en el que se pierde la vista, pocos son los osados que se atreven a atravesar el desierto para llegar al sur de Cabe.

**6. Ciudad de Rohgar:** Rohgar es una ciudad minera y de mercaderes (paso obligatorio para subir a las Montañas Negras), muchos de ellos venden los famosos cristales luminosos que los buscadores han encontrado en las ruinas del Desierto de Cabe, antiguos artefactos que desprenden una luz incandescente, han aprendido

a usarlos en su propio beneficio.

**7. Bosque Maldito:** Bosque oculto en la oscuridad de la ceniza a las faldas de las Montañas Negras, poca gente se atreve a cruzarlo, pocos son los valientes que se han atrevido siquiera a pisarlo, y mucho menos son los que han vuelto para contarlo. Se dice que es el lugar donde viven los Draugar.

**8. Cueva volcánica del Monte Nero:** Cueva que perpetra en las entrañas del Monte Nero, gran volcán de la región de Merba, sus túneles laberínticos que harían perderse hasta el explorador más experimentado y su calor extremo, hacen que sea un lugar deshabitado al cual nadie querría aventurarse.

## 8.2. Elaboración del mapa de Merba

Para divisar la Región de Merba desde un punto de vista aéreo, decidí utilizar una herramienta web ,que mencioné anteriormente, llamada Inkarnate, una estupenda herramienta online, que nos permite crear nuestros propios mapas de entornos fantásticos para acompañar y documentar historias y relatos. Es una herramienta que utilizan muchos escritores famosos, pues te otorga los derechos de tu mapa, para publicarlo en libros y trabajos personales.



### 8.3. Herramientas de edición digital y 3D

Para dar vida a la Región de Merba utilicé multitud de herramientas de edición digital y 3D, algunas de ellas ya las mencioné antes. Aquí desglosaré para que usé cada una de ellas y explicaré las dificultades con las que me encontré al trabajar en los diferentes software, muchos de los cuales eran la primera vez que utilizaba.

**Rhinoceros 5:** El Peso del proyecto lo sustenta Rhino, que a pesar de ser un programa definido para otro tipo de trabajos, es uno de los programas que más domino y le busqué todo tipo de posibilidades para poder realizar las escenas, gracias a un plugin de renderizado de Vray que le instalé, pude realizar unos acabados de luz a la altura de mis expectativas. Pero el mayor problema con el que me encontré es la paupérrima potencia de mi pc, lo que hizo que tuviese que prescindir de ciertos detalles, los cuales hubieran enriquecido aún más las escenas, aún con todo, el resultado que obtuve ha sido notablemente satisfactorio.

**Zbrush:** Zbrush ha sido el programa clave para la creación de los personajes, tanto el principal como los secundarios, y también lo he utilizado para la creación de la roca de la última escena, ya que en Rhinoceros crear unas formas tan orgánicas es casi imposible.

**3d Studio Max:** 3Ds Max no lo he utilizado mucho, pero descubrí unos maravillosos plugin que te ayudaban a crear muros de piedra y losetas de piedra para el suelo, y para eso lo usé, de ahí las exporté a Rhino y las introduje en la escena del Santuario del Bosque.

**MakeHuman:** En un principio decidí crear al personaje principal en Zbrush, pero Make Human me ofrecía mejores resultados en un periodo de tiempo mucho menor, así que cree la base del personaje y las poses en Make Human.

**Marvelous Designer:** La ropa del personaje principal y algún secundario la realicé en este motor gráfico que es capaz de captar pliegues y demás aspectos de la tela, creando un aspecto muy realista. Funciona con patrones, al más estilo taller de costura, y es muy fácil y cómodo de manejar, en apenas unos minutos tienes creada una tela muy realista. He de decir, que era la primera vez que utilizaba este programa, y algunos aspectos se me resistieron un poco, pero tras estar un rato investigando y probando parámetros conseguí los resultados que esperaba.

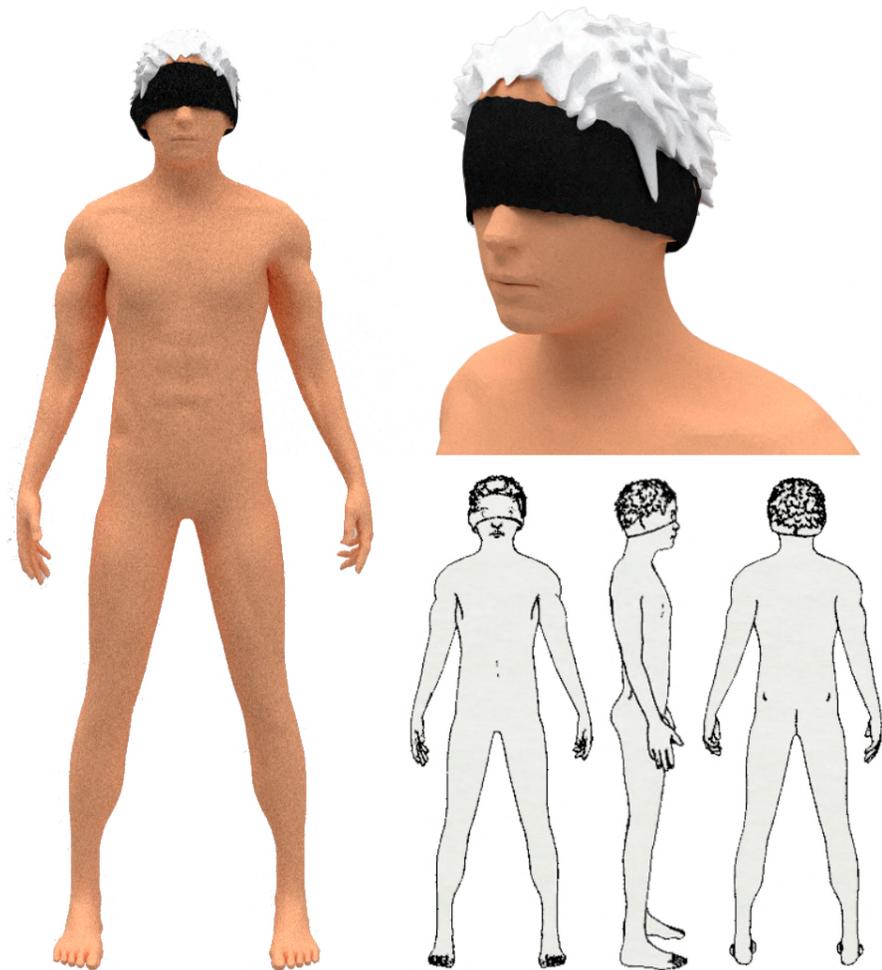
**Adobe Photoshop:** El tratamiento final de las imágenes, lo hice con Photoshop, una vez realizado los renders, utilicé esta herramienta para la postproducción de las mismos, añadiendo efectos de niebla, partículas y otros detalles de luces y sombras que le daban mayor riqueza visual a las ilustraciones.



## 8.4. Creación del personaje principal. Diseño

### 8.4.1. Características físicas y condición

Hope, es un adolescente de diecisiete años con una complexión atlética y musculatura fibrosa, 1,72 de estatura. Su piel es de un tono claro caucásico, su pelo es de color blanco como la nieve. Es un chico serio, responsable y vivaz, vive con su abuelo en lo alto de una colina, Se ganó el respeto de los aldeanos de la Villa Campestre por sus grandes dotes en la caza. Perdió la vista a corta edad a manos de un Draugar.



### 8.4.2. Vestimenta

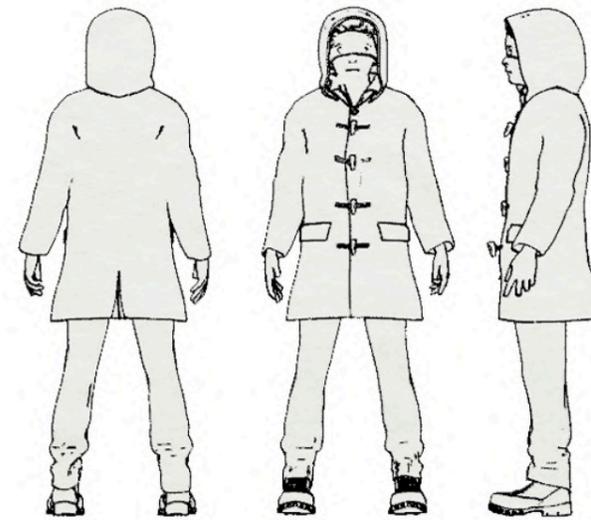
Para el atuendo elegí unas tonalidades oscuras, y con temática militar, pues Hope se dedicaba a cazar por las noches en el bosque, se valía de su excelente sentido del oído para moverse en la noche, y una ropa oscura le ayudaba a camuflar su presencia.



1. Chaqueta con capucha
2. Pantalones largos con motivo de camuflaje
3. Botas gruesas de cuero
4. Cinta para los ojos

### 8.4.3. Poses

Para cada una de las escenas que se presentan en este proyecto, he tenido que trabajar diferentes poses de Hope, el protagonista y personaje principal, distintas posturas en las que se presenta el personaje en cada una de las ilustraciones.



1



- 1. Pose standard
- 2. Pose sentado
- 3. Pose de batalla nº1
- 4. Pose en carrera
- 5. Pose arrodillado
- 6. Pose de batalla nº2



2



3



5



4

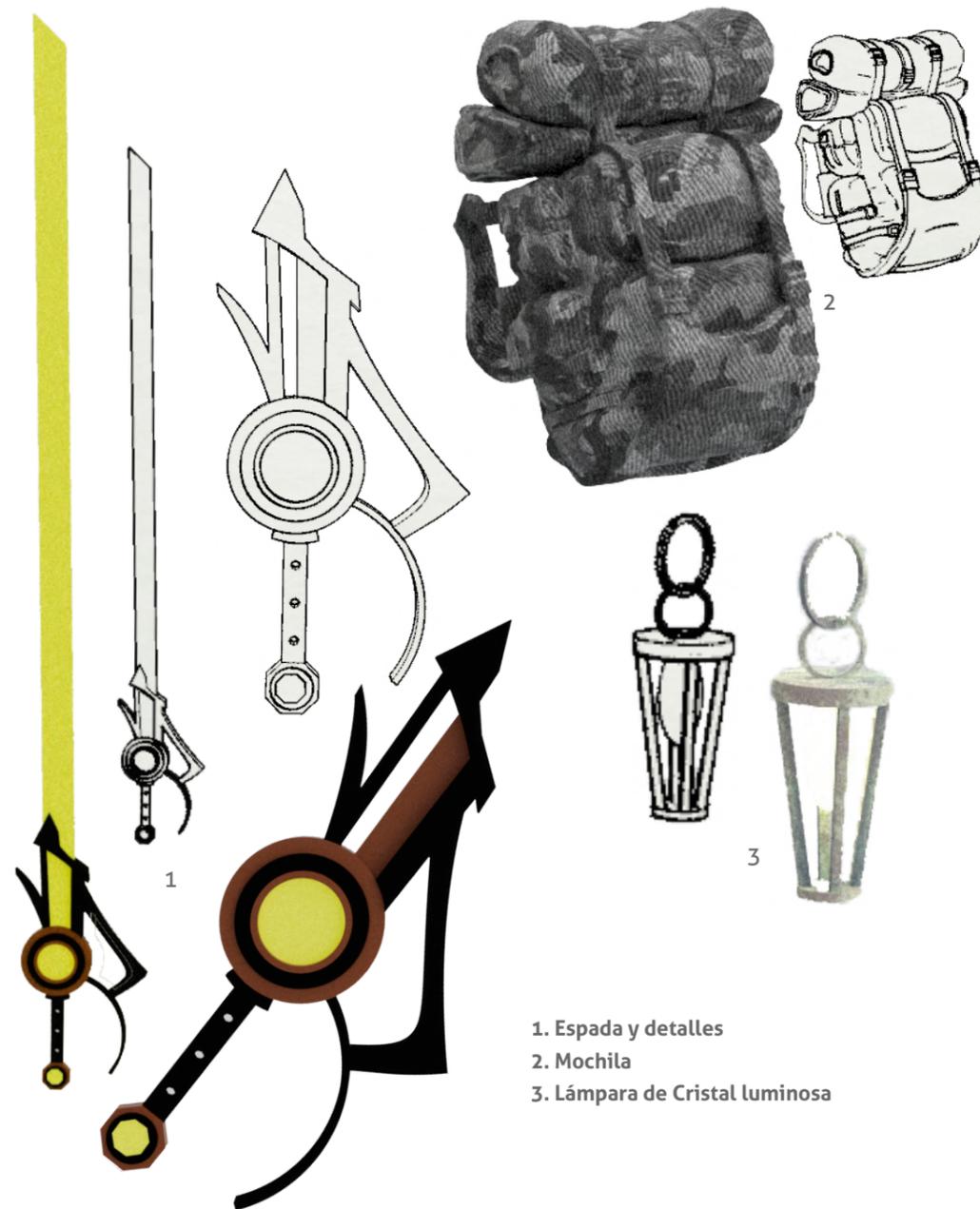


6



#### 8.4.4. Accesorios y Armas

A lo largo de la aventura, Hope se sirve de algunas herramientas y objetos para hacer su viaje más fácil, la gran mochila dónde guarda sus pertenencias, una lámpara de cristal luminosa, que consigue en Ciudad Rohgar, y la legendaria Espada Alfa.



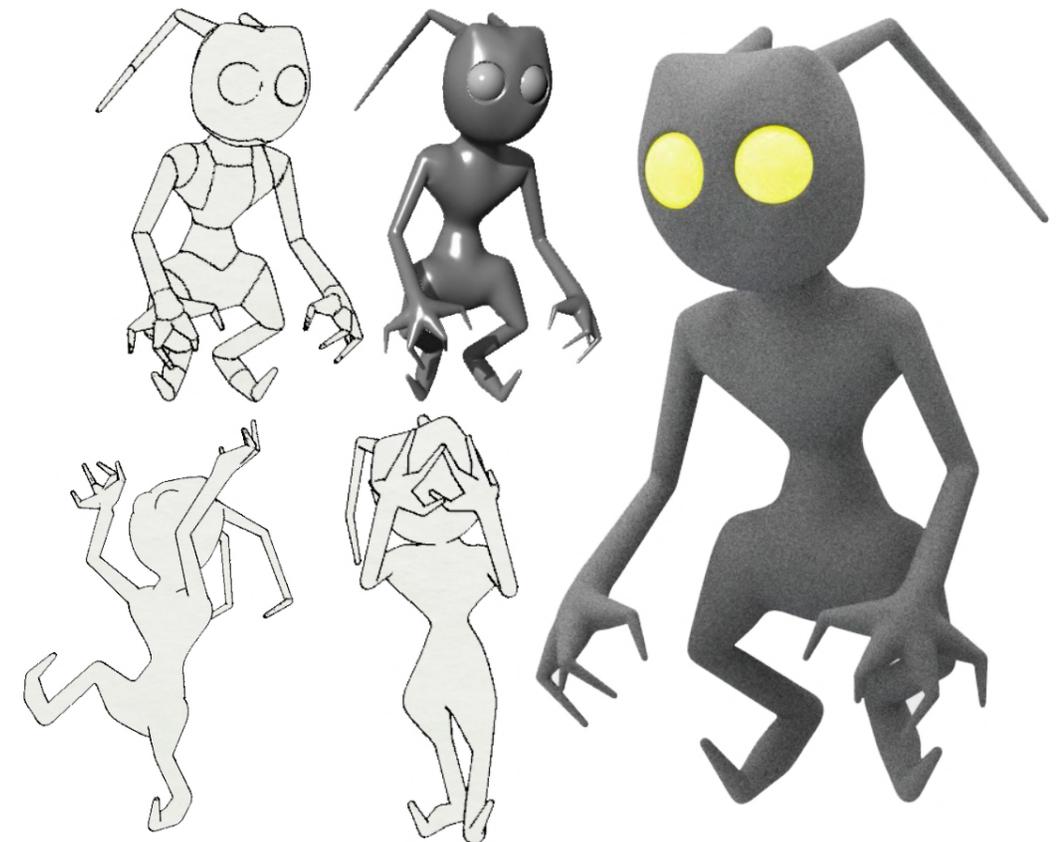
1. Espada y detalles  
2. Mochila  
3. Lámpara de Cristal luminosa

### 8.5. Creación de personajes secundarios

#### 8.5.1. Creación de Alfa

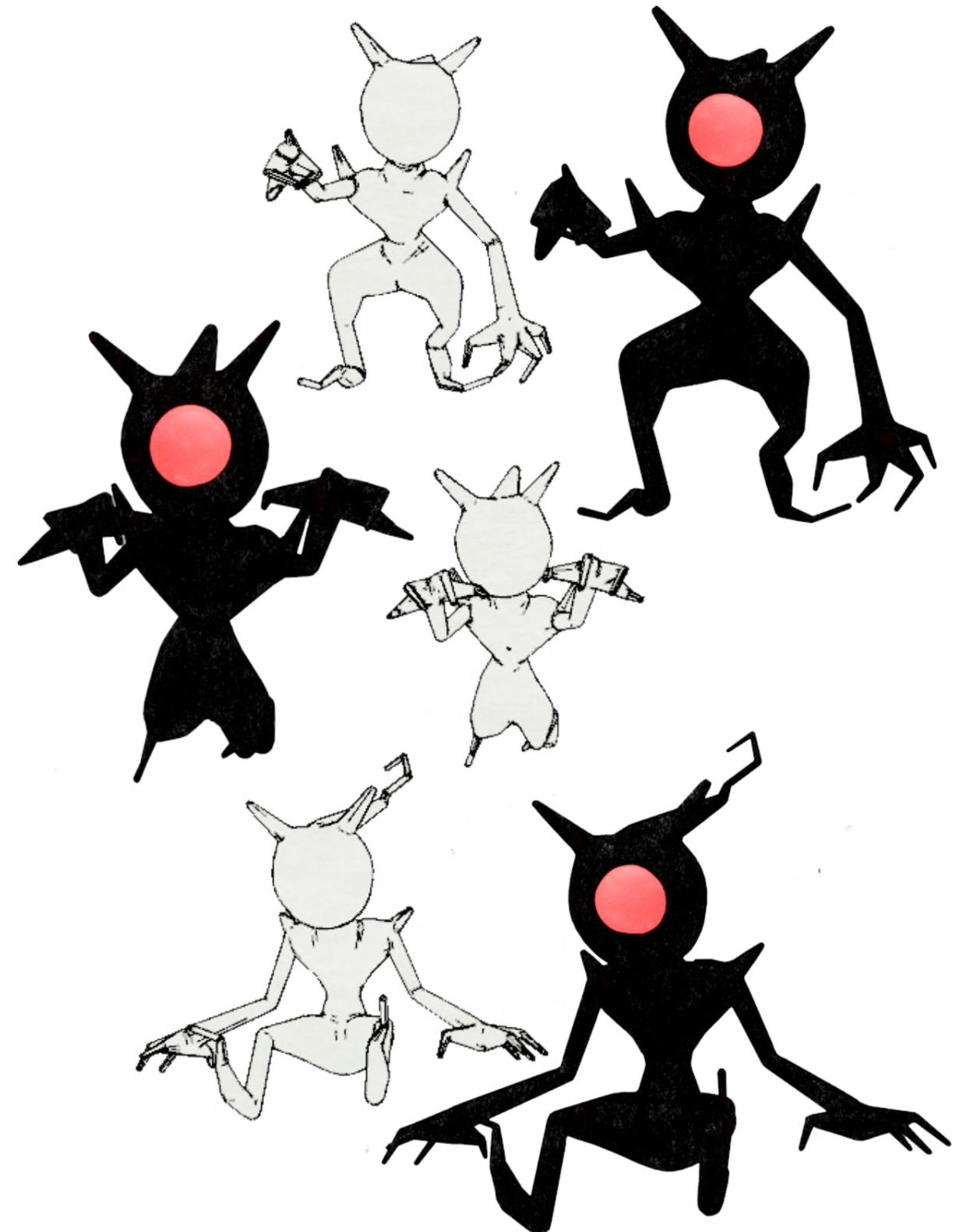
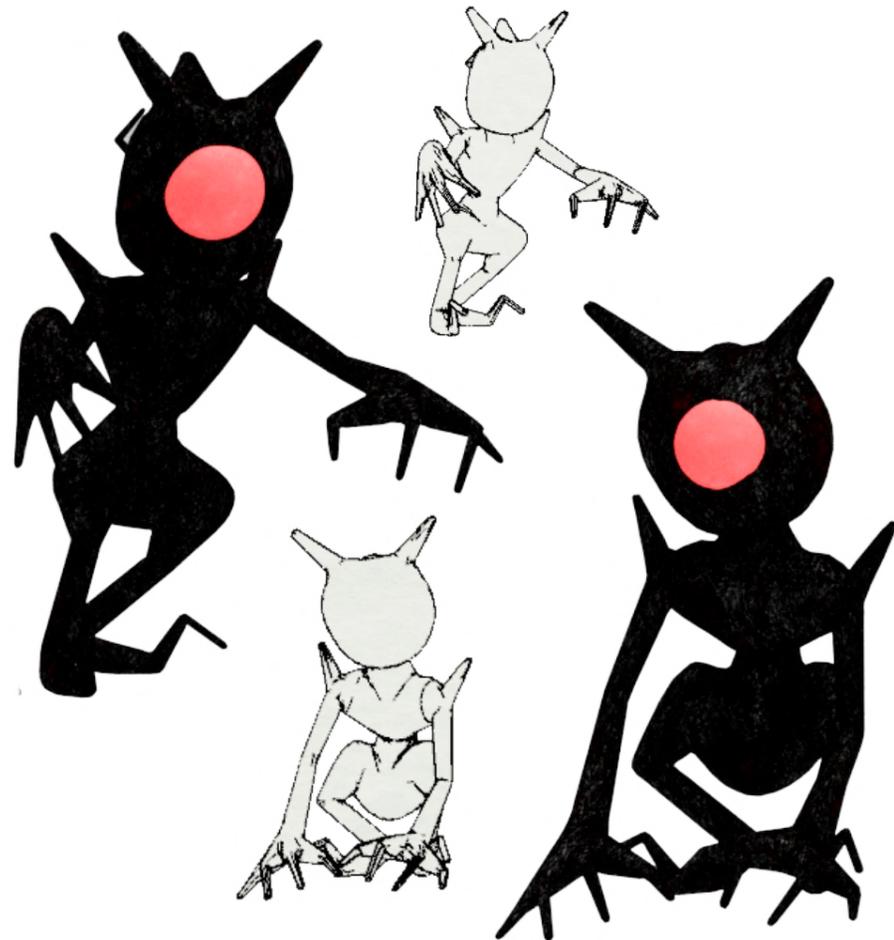
Alfa es el elemental de la naturaleza que acompaña a Hope a lo largo de su aventura. Tras despertar de su letargo, gracias a la plegaria de Hope, le otorgó la legendaria Espada Alfa. Alfa al ser un elemental de la naturaleza, posee habilidades místicas con las que ayuda a Hope a avanzar en su periplo.

Alfa, tiene la piel gris claro, de pequeño tamaño, dos ojos grandes y luminosos y con unas antenas que caen hacia su espalda, sus manos y piernas son delgadas y terminadas en dedos largos y afilados.



### 8.5.2. Creación de otros personajes de la historia

Los enemigos por naturaleza de Hope y sobre todo de Alfa son los Draugar, copias oscuras del poder de Omega, estos seres invisibles para las personas, son los causantes del robo de sentidos. Como alternos de Omega, obedecen las ordenes de su amo y las acatan sin miramientos. Hope en un principio no podía verlos, pero tras adquirir la Legendaria Espada Alfa y asimilar los poderes de la naturaleza de Alfa consigue verlos y combatirlos. Su piel oscura y desgarrada está formada de pura energía negativa, su único ojo rojo produce una luz incandescente.



El enemigo definitivo al que Hope se tiene que enfrentar al final de su odisea, es Omega, la contraparte de Alfa, si el último representa la bondad, el bien y la creación, el primero, todo lo opuesto. Es la representación del odio acumulado durante miles de años en la humanidad, el mal personificado, el caos absoluto. Omega fue en un principio un elemental de la naturaleza, pero el odio alimentó su alma y se fundió con él, naciendo así Omega, el destructor de almas. Al igual que los Draugar su cuerpo está formado de puro odio, de energía negativa, posee dos ojos siniestros de un color violeta incandescente, es mucho más alto que sus esbirros, e incluso más alto que Hope, en su cabeza corona una cornamenta con la forma de la letra griega omega invertida, viste con una capa negra con un dibujo rojo de dicha rodeando un cráneo humano. Este elemental, al fusionarse con la energía oscura adquirió poderes mágicos abrumadores, recorre el mundo sembrando el terror por allí por dónde pasa, aunque normalmente prefiere enviar a sus esbirros a hacer el trabajo sucio mientras él permanece en su trono de la cueva del Monte Nero.

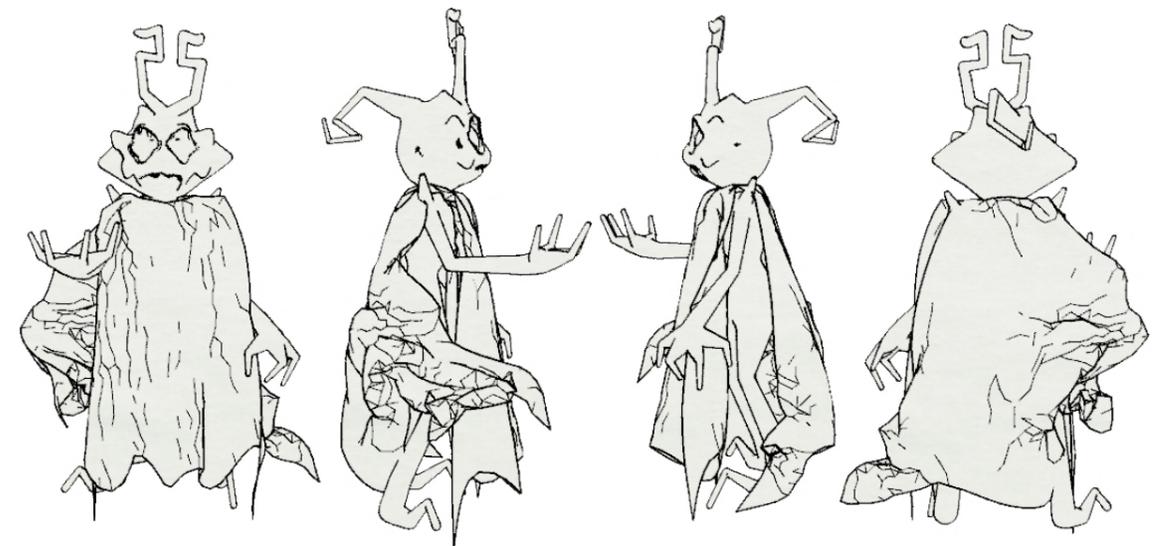
Omega en 3D y poses



2



Omega y su trono



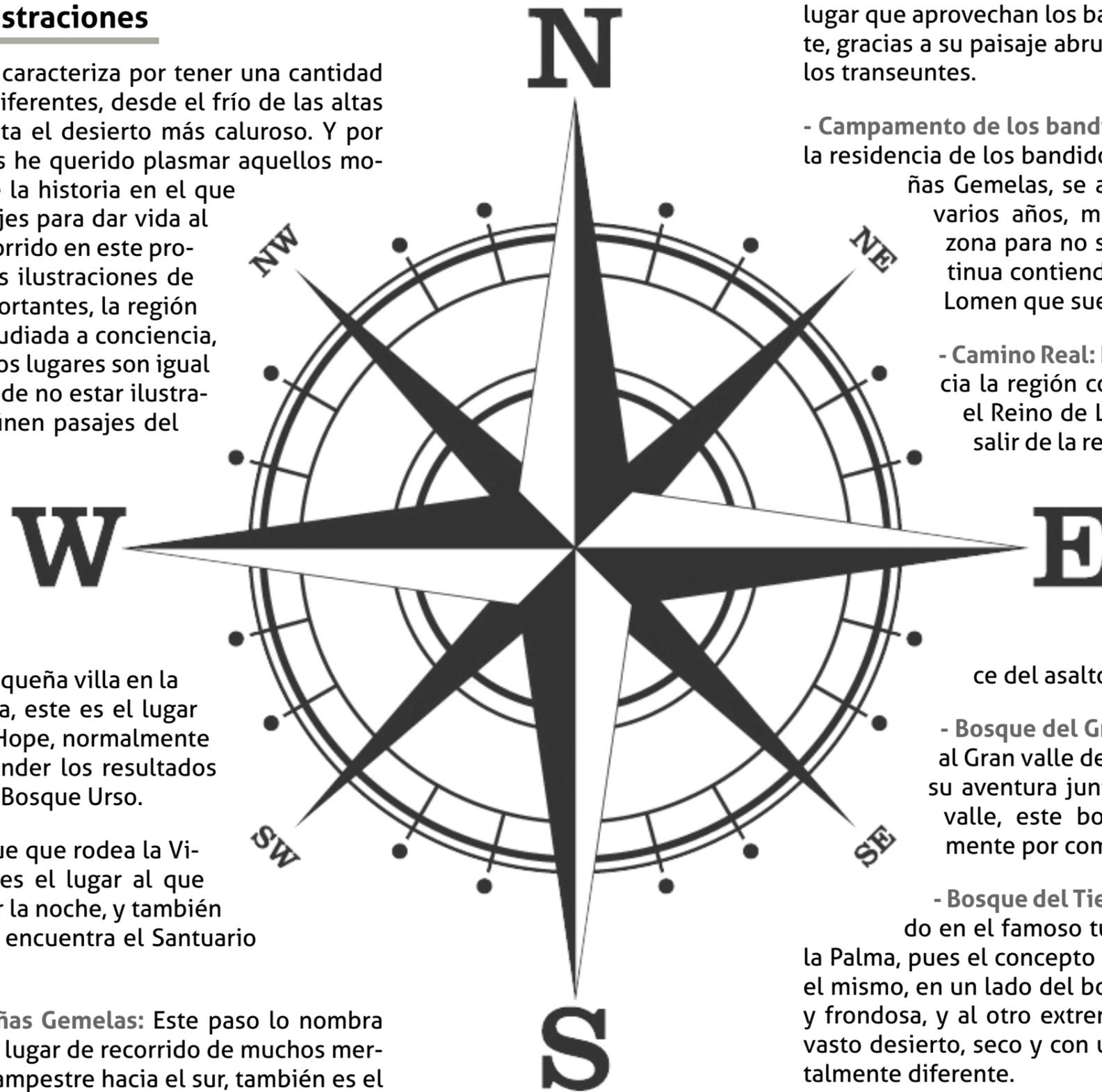
## 8.6. Entornos e ilustraciones

La Región de Merba se caracteriza por tener una cantidad exuberante de climas diferentes, desde el frío de las altas montañas nevadas, hasta el desierto más caluroso. Y por ello en las ilustraciones he querido plasmar aquellos momentos importantes de la historia en el que Hope recorre esos parajes para dar vida al relato. Y aunque mi recorrido en este proyecto se centrara en las ilustraciones de los momentos más importantes, la región en su conjunto está estudiada a conciencia, aun cuando muchos otros lugares son igual de importantes a pesar de no estar ilustrados. En el mapa se definen pasajes del relato y del recorrido de Hope que poseen un significado pleno en relación a su concepto. Algunos ejemplos son los siguientes:

- **Villa Campestre:** Pequeña villa en la parte norte de Merba, este es el lugar en el que se crió Hope, normalmente acude a la villa a vender los resultados de sus cacerías en el Bosque Urso.

- **Bosque Urso:** Bosque que rodea la Villa Campestre, este es el lugar al que Hope sale a cazar por la noche, y también es el lugar dónde se encuentra el Santuario de Alfa.

- **Paso de las Montañas Gemelas:** Este paso lo nombra Hope en el relato, un lugar de recorrido de muchos mercaderes de la Villa Campestre hacia el sur, también es el



lugar que aprovechan los bandidos para asaltar a la gente, gracias a su paisaje abrupto, es muy fácil emboscar a los transeuntes.

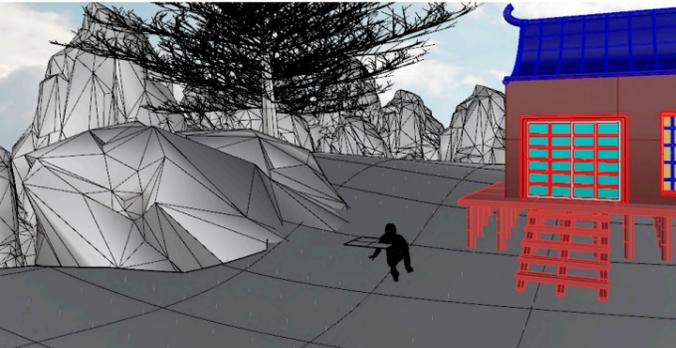
- **Campamento de los bandidos:** Este emplazamiento es la residencia de los bandidos y asaltantes de las Montañas Gemelas, se asentaron en esta zona hace varios años, muchos aldeanos evitan esta zona para no ser saqueados, están en continua contienda con soldados del Reino de Lomen que suelen transitar el Camino Real.

- **Camino Real:** El Camino Real, es el paso hacia la región contigua a Merba, dónde está el Reino de Lomen, es el único paso para salir de la región, a excepción del Desierto de Cabe, este lugar es muy transitado por comerciantes. Normalmente puedes ver a algún guardia real de Lomen patrullando esa zona debido al alto índice del asalto de los bandidos.

- **Bosque del Gran Valle:** Bosque colindante al Gran valle de Merba, Hope lo atraviesa en su aventura junto a Isao para llegar al Gran valle, este bosque es transitado asiduamente por comerciantes del este.

- **Bosque del Tiempo:** Este bosque está basado en el famoso túnel del tiempo de la isla de la Palma, pues el concepto que se define en el relato es el mismo, en un lado del bosque la vegetación es verde y frondosa, y al otro extremo nos encontramos con un vasto desierto, seco y con una vegetación puntual y totalmente diferente.

### 8.6.1. Casa de Hope



En esta ilustración nos encontramos en el hogar de Hope, se han plasmado las altas montañas que rodeaban la casa y el viejo roble en lo alto de la cima, dónde Hope entierra a su abuelo fallecido. Los detalles de la casa son una mezcla entre el estilo arquitectónicos japonés y la construcción nórdica antigua.



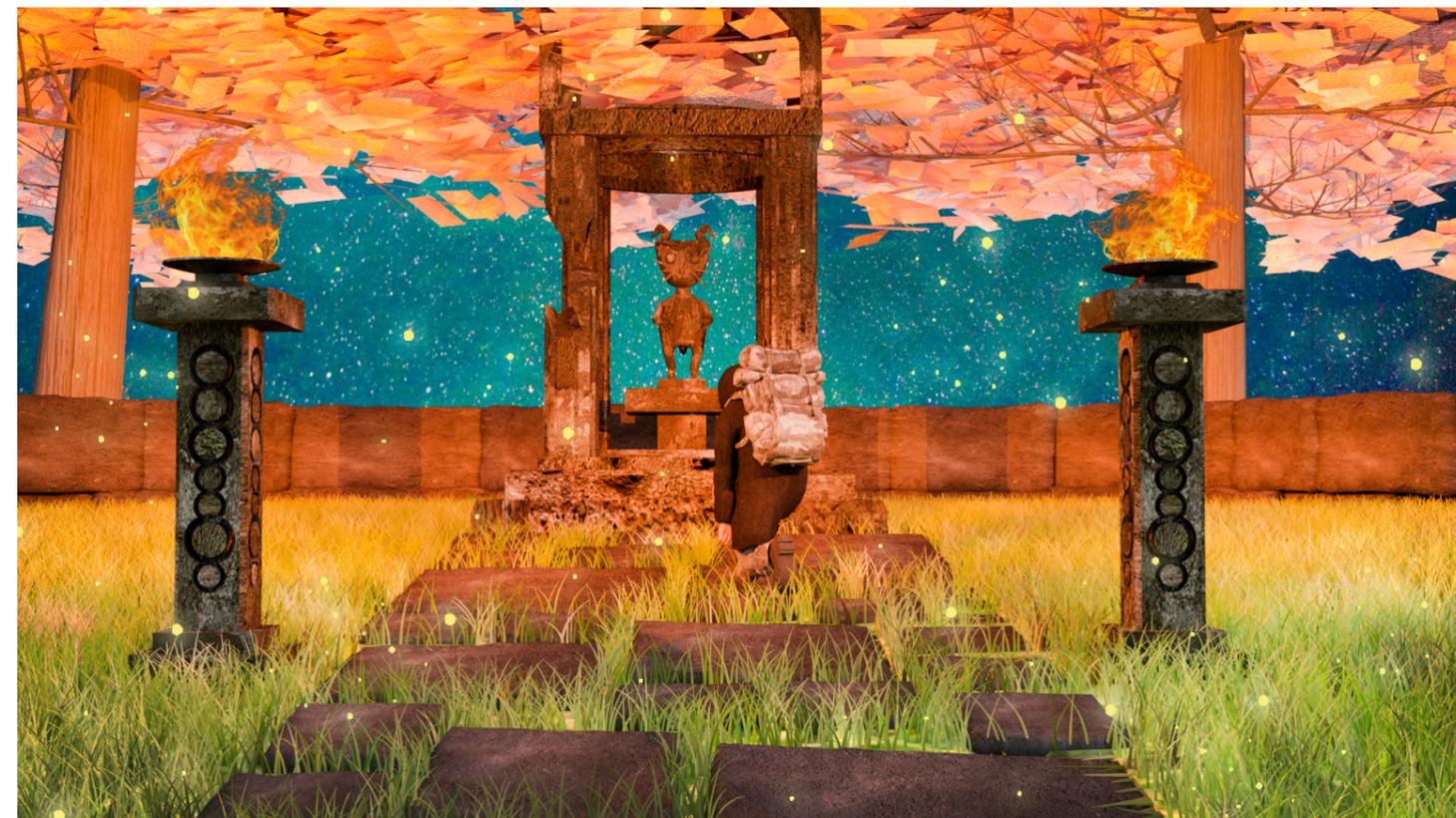
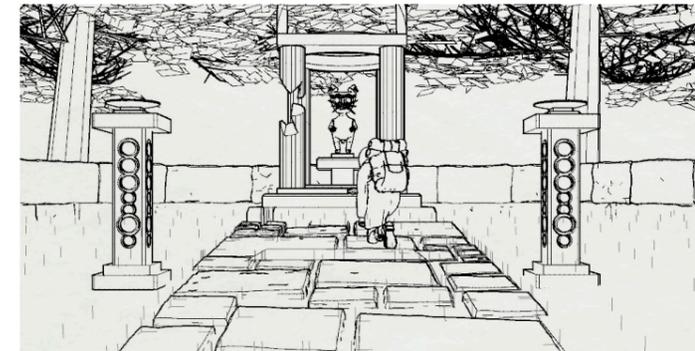
Para esta ilustración se ha usado el Zbrush para el personaje, el árbol y las rocas, el resto de la escena está hecha con Rhinoceros y renderizado con el pluging Vray. Finalmente se ha hecho un proceso de iluminación postproducción en Adobe Photoshop.



### 8.6.2. Santuario del Bosque

Santuario de Alfa, un lugar abandonado y prácticamente desconocido. Destacan los árboles de hojas rosadas, las llamas de los pedestales y la cálida luz que envuelve el entorno. El cielo estrellado de fondo y las luciérnagas volando alrededor de la escena dejan entrever que es un lugar místico y lleno de vida.

Se han usado el Zbrush para el personaje principal, para Alfa y los árboles, el muro exterior y las losas están hechas en 3D max, y el resto de la escena en Rhinoceros y renderizado con el plugin de Vray. A demás se ha realizado en Adobe photoshop la postproducción de iluminación, el fuego y las luciérnagas.



### 8.6.3. Cañón Níveo



Un lugar inhóspito que poca gente transita por su tiempo impredecible, pero más seguro que la zona de las Montañas Gemelas. Se ha plasmado en esta ilustración ese entorno hostil, con una tormenta de nieve que dificulta la visibilidad y el paso. Aquí ya aparece Alfa, en la espalda de Hope, y seguirá apareciendo en las siguientes ilustraciones.

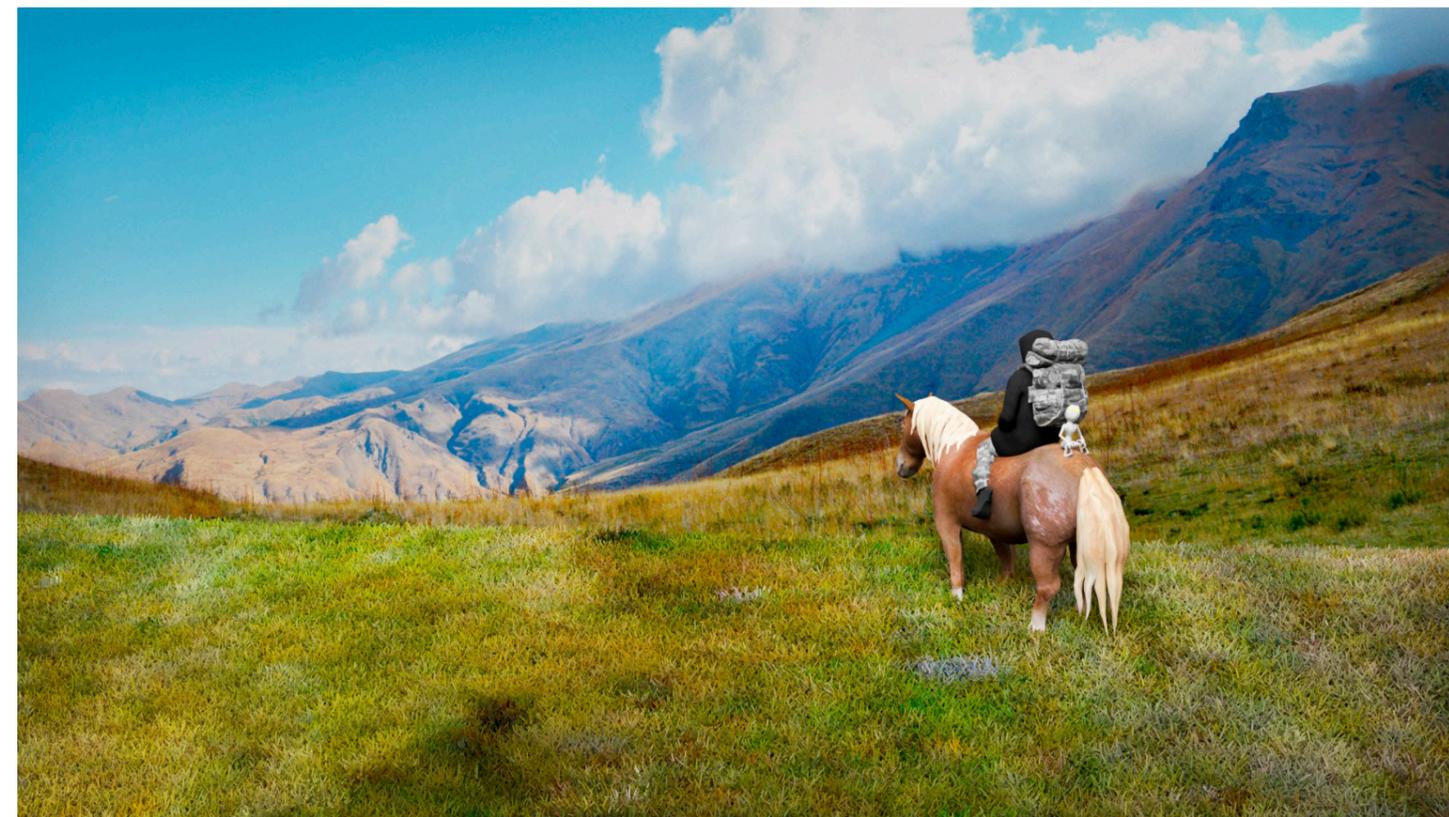
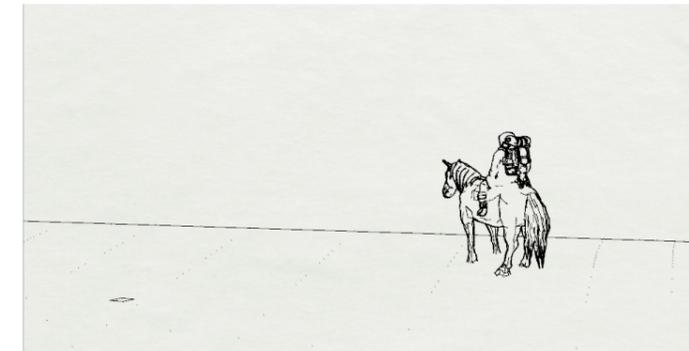
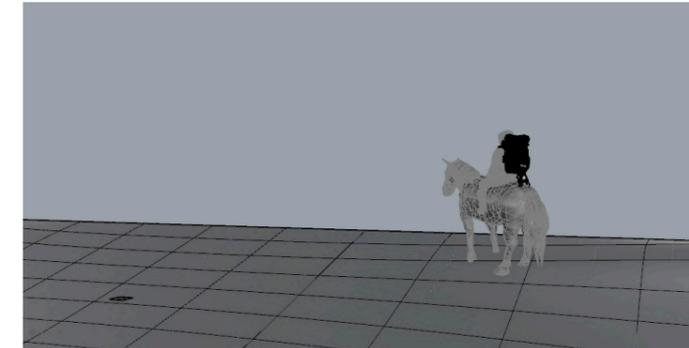
Se ha usado el Zbrush para el personaje principal, para Alfa, los árboles y las rocas, el resto de la escena en Rhinoceros, y renderizado con el plugin de Vray. Finalmente se hizo un proceso de postproducción con Adobe photoshop de iluminación y niebla.



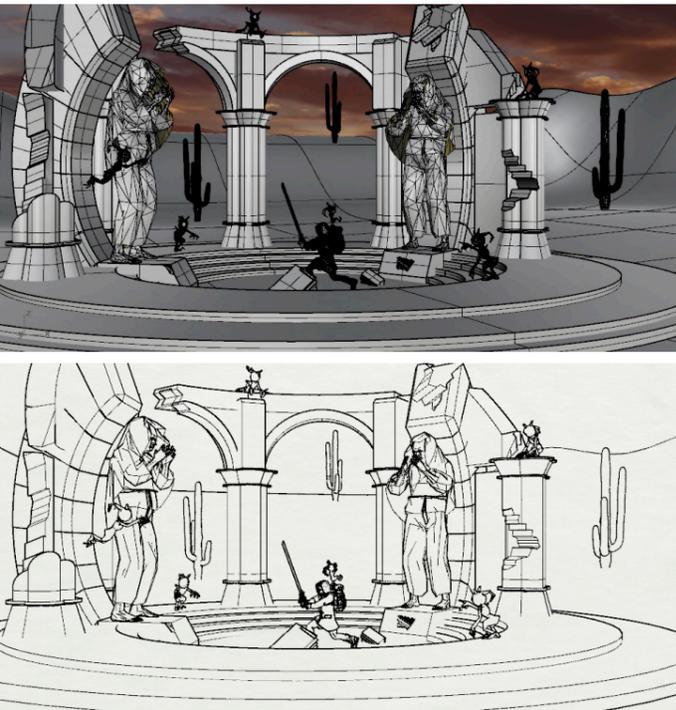
### 8.6.4. Gran Valle de Merba

En esta ilustración nos encontramos a Hope y Alfa montados en un caballo. En esta escena se destaca la presencia del caballo, ya que fue un regalo de Isao para atravesar el Gran Valle de Merba

Se han usado el Zbrush para el personaje principal, Alfa, y el resto de la escena en Rhinoceros y renderizado con el plugin de Vray. Se ha realizado en Adobe photoshop la postproducción de iluminación. La imagen de fondo de la escena está descargada de un directorio sin copyright (pixabay.com), modificada en Photoshop e introducida en Rhinoceros. El caballo está descargado de un repositorio de recurso 3D (3Dlancer.net).



### 8.6.5. Desierto de Cabe



En esta ilustración Hope llega a las Ruinas del Desierto de Cabe de una ciudad perdida por el tiempo. En esta ubicación Hope y Alfa son emboscados y se enfrentan por primera vez a los Draugar con la espada Legendaria que Alfa le obsequió.

Se ha usado el Zbrush para el personaje principal, para Alfa, los enemigos y las plantas, el resto de la escena se ha modelado en Rhinoceros, y renderizado con el plugin de Vray. Finalmente se hizo un proceso de postproducción con Adobe Photoshop de iluminación y partículas de polvo en el aire.



### 8.6.6. Ciudad de Rohgar

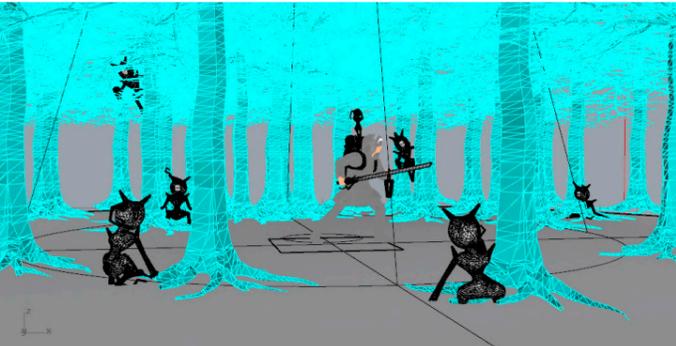


La Ciudad de Rohgar es un entorno mercantil, dónde se reúnen toda clase de personas, empezó a aflorar a raíz de la minería y la excavación en las ruinas del desierto, dónde encontraron unos cristales luminosos, que han aprendido a modificar a su antojo. En esta ilustración se muestran todos esos detalles relatados en la aventura de Hope.

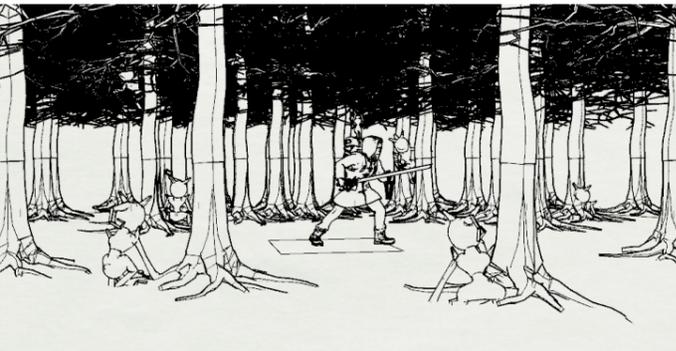
En esta escena se han usado multitud de recursos, MakeHuman para los personajes secundarios, y Zbrush para Hope y Alfa. El resto de la escena está modelada en Rhinocero, mercados, cajas, edificios, barriles, etc., Renderizada con el plugin Vray, y tratada en Adobe Photoshop en un proceso de postproducción de luces y sombras.



### 8.6.7. Bosque Maldito



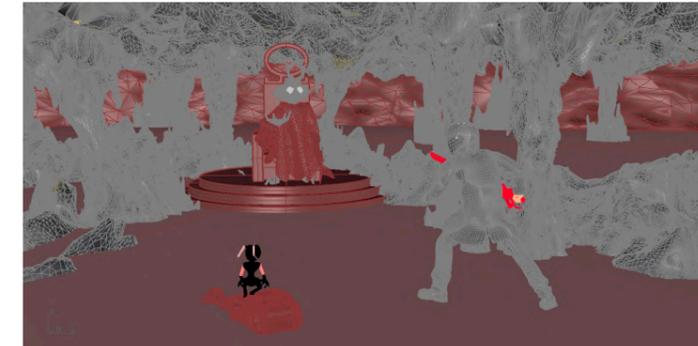
En esta ilustración se aprecia la oscuridad descrita en el relato del Bosque Maldito, un lugar dónde parece que nunca llega la luz solar. En esta ocasión Hope se ve rodeado por un grupo de enemigos de los que tiene que deshacerse para seguir su camino.



Se ha usado el Zbrush para el personaje principal, para Alfa, los enemigos y árboles, el resto de la escena se ha modelado en Rhinoceros, y renderizado con el plugin de Vray. Finalmente se hizo un proceso de postproducción con Adobe Photoshop de iluminación.



### 8.6.8. Cueva del volcán Nero



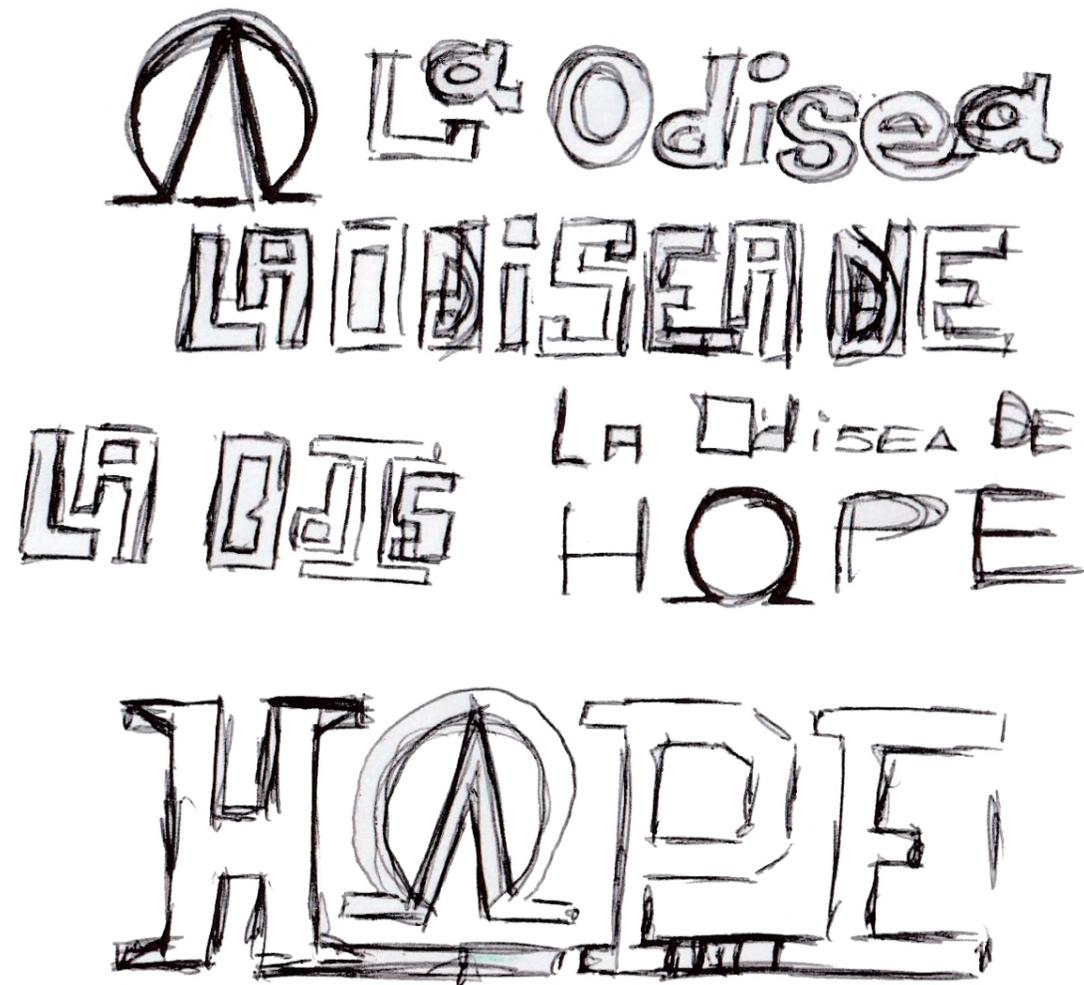
En esta escena, nos encontramos a Hope y Alfa frente a Omega, en la que tras un pequeño encuentro de palabras comienza la batalla final entre ambos bandos, el bien y el mal.

En esta escena se ha usado Zbrush para Hope y Alfa y Omega, la tela que utiliza Omega está hecha en Marvelous designer, al igual que la ropa de Hope. Las piedras que componen la escena también están realizadas en Zbrush. El resto de la escena está modelada en Rhinocero y renderizada con el plugin Vray, posteriormente tratada en Adobe Photoshop en un proceso de postproducción de luces y sombras.



### 8.7. Bocetos y diseño final del logotipo

A la hora de realizar la maquetación del relato ilustrado, decidí crear un logotipo, en el cual se reflejaran aspectos del relato de forma representativa. En el logo quise introducir las letras Alfa y Omega, ya que son quizás el pilar de esta historia, porque a pesar de que el protagonista principal sea Hope, el trasfondo de la historia gira en torno a los dos elementales del bien y del mal. Aquí muestro los bocetos previos y el resultado final del estudio.



Diseño definitivo del logotipo



# 9 TEMPORALIZACIÓN

Al comenzar el proyecto, en Septiembre de 2019, me propuse una serie de horarios en los que trabajar diariamente, me había establecido un planning de dos horas diarias, pero con la responsabilidad familiar, sumada a la carga laboral, me fue imposible cumplir mis horarios diarios, lo que hizo que no tuviera un plan establecido de trabajo, sino que lo iba trabajando en los ratos libres.

Más tarde, recurrí a un plan de trabajo, ya que apreciaba que no estaba empleando las horas suficientes, pues el proceso de trabajo de modelado es arduo y se alarga en el tiempo, no quería detener un proceso a lo largo de días porque al retomarlo había cosas de las que no me acordaba y en ocasiones tuve que repetir algunos de ellos.

El plan de trabajo que me establecí, era de tres horas diarias, a lo largo del día tenía que cumplir esas horas, mañana, tarde o noche, esta etapa del proyecto quizás fue la más ardua, pero también muy provechosa. Posteriormente tras la llegada del Estado de Alarma a razón del Covid-19, mi actividad laboral cesó y pude emplear muchas más horas al proyecto, me lo propuse como una jornada de trabajo, en la cual invertía algunos días hasta catorce horas.

Lo primero en lo que me centré en este proyecto fue en buscar mis referencias en la red, que aunque las tengo muy al día, pues soy un amante de los videojuegos y el mundo del 3D, quise profundizar un poco más en ellas y visualizar detalles.

Luego el proceso de trabajo se tornó en el personaje principal, trabajar en su nombre, aspiración, motivación y sus características, de la misma forma con los personajes secundarios; puesto que iba a crear un mundo nuevo e imaginario, tenía que darle vida a esos personajes y darles una

motivación y un sentido en toda esta historia. Seguidamente y una vez establecidas las bases que cimentarían este relato, fui intercalando entre modelado para las ilustraciones y el relato.

Intercalaba diferentes aspectos del proyecto, hasta llegar al centro del mismo. En cuanto escribía una parte del relato, lo iba a plasmar en imagen, pues quería definir el texto y darle el aspecto que estaba pensando, representar lo que yo veía al escribir el relato. Han sido muchas horas de duro y satisfactorio trabajo, que se representan en el siguiente cronograma:

Horas	1 a 10 Horas	10-20 Horas	20-30 Horas	30-40 Horas	40- 50 Horas	Más de 50 Horas
Ideas	█					
Referencias	█	█				
Planteamiento del relato	█	█				
Elaboración del relato		█	█	█	█	
Diseño de Entornos			█	█	█	█
Diseño de Personajes			█	█	█	█
Diseño del mapa de la región		█	█			
Modelado 3D			█	█	█	█
Puesta en Escena 3D			█	█	█	
Proceso de Renderizado			█	█	█	█
Proceso de Postproducción			█	█		
Memoria			█	█	█	█
Maquetación del relato			█	█		
Maquetación de Memoria			█	█		
Tutorías	█					

# 10 CONCLUSIONES

A lo largo de este proyecto he afrontado multitud de aspectos que han determinado el transcurso del mismo. En un principio no he podido mantener un orden y una planificación personal, por circunstancias propias y laborales. Uno de mis problemas principales fue el tiempo de sesiones creativas, y la distancia entre estas, algunas veces podía tener un día entero de desarrollo y en otras ocasiones tan sólo unos minutos, lo que se me hacía difícil tener un orden mental de su conjunto, tenía que apuntarme las modificaciones que hacía en un borrador, para qué a la hora de retomarlo en el tiempo, no se me quedara ningún detalle fuera. Afortunadamente fui adaptándome y formulando soluciones de horario y de trabajo para poder organizar, mi vida laboral y personal, con el desarrollo de este proyecto.

En el proceso creativo, me encontré con infinidad de problemas técnicos, ya que mi equipo de trabajo no posee la capacidad para reproducir ciertos procesos digitales, y aspectos como el renderizado me han supuesto muchos obstáculos, que finalmente pude solventar. Una de las medidas que tuve que afrontar, fue la reducción de polígonos y de carga en las escenas, y aunque al final el resultado ha quedado más que satisfactorio, mi intención inicial fue añadir más contenido a las escenas y de mayor calidad gráfica, pero debido a estas deficiencias técnicas no he podido llevarlo a término, aun así he conseguido llegar a un punto intermedio entre calidad y efectividad, pero siempre apostando por que la ilustración reflejase siempre la estética que buscaba.

Muchos de los programas que he utilizado para este proyecto, han sido nuevos para mi, y he tenido que investigar e ir probando diferentes aspectos de los mismos para conseguir lo que estaba buscando. Digamos que este proyecto no sólo ha sido la culminación de mis conocimientos a lo

largo de estos años en los estudios de Grado, sino también un proceso de autoaprendizaje y de formación personal.

El proceso creativo ha sido un cambio de ideas constante a lo largo del mismo, no han sido cambios significativos, pero si aspectos que definen de una forma diferente la composición del proyecto, estos cambios se reflejan sobre todo en el relato, pues en el transcurso de la redacción del mismo, se me iban ocurriendo nuevas ideas y aspectos de la historia que requerían modificaciones en algunas ilustraciones y demás aspectos del proyecto.

Finalmente he de aportar, que este proyecto creativo a través de un relato digital ilustrado en 3D, abordado con la calidad precisa requerida en un trabajo Fin de Carrera, ha sido un proceso de trabajo maravilloso, a pesar de los problemas que me pude haber encontrado en el camino, ha sido especialmente satisfactorio poder resolverlos y llegar a culminar de la forma que quería este proyecto de carácter personal. La invención de un mundo fantástico y el dar vida a personajes con un trasfondo y una evolución a lo largo de un relato ha sido realmente emocionante, y me ha aportado herramientas e ideas para futuros proyectos y poder plantear obras con la coherencia necesaria dentro del mundo creativo, manteniendo una estética conceptual y crítica a través de la utilización de nuevas herramientas, donde se manifieste a la vez un lenguaje acorde y actual formalizando con ello nuevas premisas de trabajo. Puedo decir que con su realización he aprendido a afrontar las dificultades en diferentes aspectos y buscar la fórmula y las herramientas idóneas para mi proceso creativo y definir y representar aquello que deseo. Gracias a este aprendizaje, a lo largo de este recorrido he podido cumplir los objetivos que me he marcado desde un principio.

## 11.1. Bibliografía

- Peter,R., (2010). Modelado humano 3D y animación. Edición 2010, Madrid: Editorial Anaya.
- Matt,S., (2015). Game Art, art from 40 videogames and interviews with their creators, San Francisco: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.
- William,R., (2019) Técnicas de animación, dibujos animados , animación 3D y videojuegos, Madrid: Editorial Anaya
- León,R.,Teresa,M., Valseca,A., Sánchez,J.,Vázquez,V. & Vega,M., (2018) Modelado de superficies en Rhinoceros, Sevilla: Universidad de Sevilla. Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías.

## 11.2. Webgrafía

- Saga The Witcher: [en línea] (Consultado el 20 de Marzo de 2020) <http://galaxiadeideas.com/universo-the-witcher/guia-the-witcher-saga-geralt-de-rivia/>
- Zelda Breath of the wild: [en línea] (Consultado el 20 de Marzo de 2020) <https://egmnow.com/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-review/> <https://www.gamespot.com/reviews/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-review/1900-6416626/>
- Final Fantasy Saga: [en línea] (Consultado el 20 de Marzo de 2020) <https://www.zonared.com/juegos/sagas/final-fantasy/>
- Inkarnate.com [en línea] (Consultado el 5 de Marzo de 2020) <https://inkarnate.com/>

- Los-apuntes.com [en línea] (Consultado el 12 de Octubre de 2019) <https://los-apuntes.com/blender-fundamentos-de-sintesis-de-imagen-3d/>

- Revista Forbes: <https://www.forbes.com/> [en línea] (Consultado el 20 Marzo de 2020) <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/09/08/the-top-12-video-game-soundtracks-of-all-time/#e49c03d21868> (en inglés)

- Visual.4.es [en línea] (Consultado el 10 de Marzo de 2020) <https://visual4.es/escultura-digital-escaneado-3d/>

- Cervantesvirtual.com [en línea](Consultado el 14 de Octubre de 2019) <http://www.cervantesvirtual.com/areas/#literatura>

- Behance.net [en línea](Consultado el 10 de Marzo de 2020) <https://www.behance.net/fredziq>

- Area-visual.com [en línea] (Consultado el 13 de Octubre de 2019) <http://www.area-visual.com/2016/02/las-ilustraciones-y-3d-de-mat-szulik.html?m=1>

- Theartofanimation.tumblr.com [en línea] (Consultado el 10 de Octubre de 2019) <https://theartofanimation.tumblr.com/post/155325278689/zudarts-lee-httpswwwfacebookcomzudarts>

- Grafismodigital.wordpress.com [en línea] (Consultado el 12 de Noviembre de 2019) <https://grafismodigital.wordpress.com/2016/03/28/modelado-poligonal/>

- Web.archive.org [en línea] (Consultado el 14 de Noviembre de 2019) <https://web.archive.org/web/20150622021901/http://www.plusinforma.com/blog/escultura-digital-3d/>

- Casadellibro.com [en línea] (Consultado el 19 de Abril de 2020)  
<https://www.casadellibro.com/libros-ebooks/andrzej-sapkowski/126609> - <https://definicion.de/rpg/>
- Concepto.de [en línea] (Consultado el 10 de Abril de 2020)  
<https://concepto.de/literatura/>
- Arteneo.com [en línea] (Consultado el 12 de Mayo de 2020)  
<https://www.arteneo.com/blog/ilustracion-cursos-ilustracion-madrid/>  
- <https://www.all3dfree.net/vray-materials-library.html>
- pixabay.com [en línea] (Consultado el 24 Mayo de 2020)  
<https://pixabay.com/es/>
- 3dlancer.net [en línea] (Consultado el 24 Mayo de 2020)  
<https://3dlancer.net/es/>
- Esi.uclm.es [en línea] (Consultado el 3 de Diciembre de 2019)  
<https://www.esi.uclm.es/www/cglez/fundamentos3D/02.02.Tecnicas.html>
- Vismats.com [en línea] (Consultado el 9 de Enero de 2020)  
<https://vismats.com/>
- <https://www.eldiario.es/> [en línea] (Consultado el 25 de Noviembre de 2019)  
[https://www.eldiario.es/juegoreviews/reportajes/Videojuegos-literatura-caras-misma-moneda\\_0\\_319168997.html](https://www.eldiario.es/juegoreviews/reportajes/Videojuegos-literatura-caras-misma-moneda_0_319168997.html)
- <https://www.esi.uclm.es> [en línea] (Consultado el 14 Octubre de 2019)  
<https://www.esi.uclm.es/www/cglez/fundamentos3D/02.02.Tecnicas.html>
- Mat Szulik. <https://www.behance.net> [en línea] (Consultado el 10 Octubre de 2019)  
<https://www.behance.net/fredziq>
- Aleksandr Kuskov. <https://www.behance.net> [en línea] (Consultado el 7 de Septiembre de 2019)  
<https://www.behance.net/AleksCG>
- Yanick Dusseault
  - Web personal - [en línea] (Consultado el 7 Septiembre de 2019)  
<https://www.dusso.com/>
  - Filmografía - [en línea] (Consultado el 7 Septiembre de 2019)  
<https://www.imdb.com/name/nm0244694/> <https://www.dusso.com/>
- <https://grupocarman.com> - [en línea] (Consultado el 5 de Septiembre de 2019)  
<https://grupocarman.com/blog/2015/07/29/que-modelado-3d-es-el-mejor/>
- <http://www.3dcadportal.com> - [en línea] (Consultado el 5 de Septiembre de 2019)  
<http://www.3dcadportal.com/modelado-3d.html>
- <http://lenguayliteraturayobras.blogspot.com> - [en línea] (Consultado el 14 Octubre de 2019)  
<http://lenguayliteraturayobras.blogspot.com/2014/11/caracteristicas-del-relato-de-aventuras.html>
- <https://www.significados.com>- [en línea] (Consultado el 14 Octubre de 2019)  
<https://www.significados.com/literatura/>
- <https://www.freepng.es/> - [en línea] (Consultado el 5 de Junio de 2020)  
<https://www.freepng.es/png-jy8tr4/>



# Anexo I



Imágenes



















# Anexo II

Libro ilustrado *La Odisea de Hope*

LA ODISEA DE  
HΩPE

HIMAR LÓPEZ MESA

LA ODISSEA DE  
HΩPE

“ A menudo en los más oscuros cielos es dónde vemos las estrellas más brillantes”

Richard J. Evans



Título del trabajo: La Odisea de Hope

Autor: Himar López Mesa

Tutor: M<sup>a</sup>Luisa Bajo Segura

Grado en Bellas Artes - Itinerario de Ilustración y Animación.

Facultad de Bellas artes - ULL 2019-2020

# Bienvenidos a La Región de Merba





Hace un tiempo atrás, no importa ya el cuándo y el cómo, en un mundo no tan distinto al nuestro, se produjo un gran desastre, algo que cambió la vida de todos sus habitantes, y que cambió el entorno del mismo. Las grandes guerras por los recursos naturales, azotaban todo el territorio habitable, y la codicia desmesurada de aquellos que ostentaban el poder, condenó al mundo. Nadie hubiese imaginado que un concepto tan abstracto como el de “Madre Naturaleza” tornara en seres invisibles que reclamasen todo aquello que le habían robado. Esos seres invisibles, qué más tarde serían conocidos como Draugar<sup>1</sup>, robaban los sentidos de las personas de forma aleatoria e indiscriminada, hurtando así una parte importante de los seres humanos. De esta manera la Madre Naturaleza se aseguraba de que los humanos no volvieran a mancillar el regalo de la Vida.

Durante siglos, esto fue así, los seres humanos se acostumbraron a este hecho, y comenzaron a respetar la vida, y sobre todo a la Madre Naturaleza, lo que un día fue el colapso y fin de la humanidad, también fue el principio de la misma.

Pero todo esto es pasado, nuestra historia se remonta al presente, mil años más tar-

de del colapso de la humanidad, en una pequeña y tranquila villa campestre, dónde vive un joven muchacho llamado Hope<sup>2</sup>.

Su modesta cabaña estaba en lo alto de una colina, a los pies de gran roble, víctima de un Draugar cuando tan sólo era un niño, perdió el sentido de la vista, aunque eso no le impidió hacer una vida normal. Su abuelo, lo enseñó a sobrevivir utilizando los otros cuatro sentidos, Hope consiguió desarrollar tanto el sentido del oído, que era capaz de escuchar pequeños sonidos que para otros eran imperceptibles, lo que lo convirtió en un excelente cazador, y un gran espadachín. Todos los días practicaba con su abuelo el arte de la esgrima, un arte que la familia de Hope había transmitido de generación en generación.

A altas horas de la madrugada, Hope se despertó y se preparó para ir al bosque. A Hope le gustaba salir a cazar de noche, pues los animales estaban en una mayor desventaja. Cuando se disponía a salir de casa, percibió un fuerte olor a ceniza, y apresuradamente abrió la puerta para intentar entender que podría estar pasando fuera, ¿Un incendio quizás?, al no encontrar significado a lo que sentía, despertó a su abuelo. Este inmediatamente miró por la ventana, y vio

1. Draugar: Es una criatura no muerta de la mitología nórdica. El significado nórdico antiguo de la palabra es “aparecido”.

2. Hope: Significa “Esperanza” en el idioma inglés.

cómo la villa estaba ardiendo. Ninguno de los dos podía creer que estaba pasando, Hope se apresuró a coger su espada y salió de la cabaña, no sabía si era un ataque de algún grupo de bandidos, que en ocasiones atormentaban a los viajeros en los caminos montañosos de la villa, u otra cosa. Pero Hope no iba a quedarse ahí esperando, corrió colina abajo a toda velocidad, escuchando la voz de su abuelo gritar su nombre. Al llegar al pueblo, no entendía que estaba pasando, el aura que lo rodeaba era tenebrosa, y su cuerpo no paraba de sentir unas vibraciones muy extrañas. Curiosamente no escuchaban voces, ni nada parecido, tan sólo el sonido del fuego al agitarse con el viento. Hope gritó y gritó por si alguien era capaz de escucharlo y necesitara ayuda, pero nadie contestó. Caminó lentamente esquivando el calor de las llamas hasta que de pronto tropezó con algo que había en el suelo, parecía una persona, se agachó para intentar ayudarla, pero ya era demasiado tarde, su cuerpo estaba inerte, estaba muerto. El calor se estaba haciendo insoportable, el fuego se había propagado por toda la villa, así que Hope no tuvo más remedio que abandonar a aquella persona y salir del pueblo entre lágrimas de pena. De la misma manera que llegó al pueblo, Hope corrió hacía su casa, tenía que contar-

le a su abuelo lo que había pasado, colina arriba Hope comenzó a sentir un escalofrío, la misma extraña sensación que había tenido en el pueblo. Ante esto, decidió apresurar aún más la marcha y entro en su casa de forma violenta empujando la puerta fuertemente y gritando.

- ¡Abuelo! -pero nadie contestó.

Hope caminó lentamente hasta que llegó hasta su abuelo, tocó su hombro y este se sentía frío.

-¿Abuelo? -dijo Hope atragantándose con cada letra.

Su abuelo no contestaba, y Hope lo agitó fuertemente, pero este seguía sin contestar, hasta que calló al suelo, Hope no podía parar de llorar, su abuelo también había muerto, todos habían muerto. Se culpó por ello, sintió que no tenía que haberlo abandonado, lo abrazó y lloró desconsoladamente durante horas.

Hope, cogió a su abuelo y lo colocó sobre una sábana blanca, lo cubrió y lo llevó bajo el árbol al lado de su casa, y allí cavó una zanja y lo enterró, ahí es dónde él siempre quiso estar, dónde pudiera tener unas pre-

ciosas vistas a la montaña. Entre lágrimas Hope se agachó, tocó la arena aún fresca dónde descansaba el cuerpo de su abuelo, y con una voz suave dijo..

- Jamás te olvidaré.

Pasaron semanas y Hope no podía evitar sentirse culpable por no haber podido salvar a su abuelo y por haberlo abandonado, aún así tenía que seguir adelante, tenía que averiguar que era lo que había pasado, y no iba a descansar hasta encontrar respuestas. Una noche, cuando Hope cayó rendido del cansancio en su cama, dormido comenzó a soñar con algo extraño, una extraña explosión de sonido, cómo si de un sonar se tratase, impactaba en los objetos que le rodeaban y volvían a Hope haciendo que por un momento pareciera que viese el entorno que lo rodeaba, un altar rodeado de árboles de color hojas rosadas a la luz de unos pedestales de piedra, una voz muy tenue retumbó en su cabeza.

- Ven a mi.

De pronto Hope se despertó de un sobresalto y se tocó los ojos. ¿Había podido ver?, ¿Cómo era eso posible?, había sido una experiencia excitante a la vez de aterradora.

Entonces recordó algo que le había dicho su abuelo, la historia de un altar dedicado a una deidad antigua en el fondo el bosque, quizás se tratase de el mismo con el que había soñado, el pensarlo simplemente era una locura, pero no perdía nada por intentarlo.

Hope ya no podía dormir, se levantó y comenzó a caminar por la casa de forma inquieta mientras pensaba en todo lo que estaba pasando. Ese sueño que Hope había tenido, ¿era real o una simple ilusión?, no podía quedarse de brazos cruzados y dejar pasar el tiempo, tenía que encontrar respuestas, y el único lugar donde hallarlas era en el bosque, tenía que encontrar ese santuario a toda costa. Inmediatamente Hope comenzó a preparar su equipaje, se puso su chaqueta y salió de su casa rumbo al Bosque Urso.



Era una noche estrellada, la luna estaba llena y su luz bañaba los claros que en el bosque se formaban, Hope caminaba a través de los árboles del bosque, tocando sus ramas y palpando marcas que este había dejado con anterioridad en sus partidas de caza nocturnas. A Hope le gustaba adentrarse de noche en el bosque, se sentía seguro y el sonido de los árboles y del entorno le hacían sentir agradablemente bien, y a pesar de que ahora la situación era diferente, disfrutar de esa sensación le hacía la carga sentimental más ligera.

Mientras caminaba sigilosamente por el bosque, Hope escuchó un leve sonido tras unos arbustos, rápidamente volteó su oído hacia la fuente del ruido para escucharlo con más atención. Esos movimientos y ese sonido del aliento jadear, eran lobos. Hope se aferró a una vara de madera que había en el suelo, y puso su espalda contra el árbol que tenía a su lado. Respiró lentamente relajando su cuerpo, y centró toda su atención en el leve sonido que ahora se había multiplicado. Los lobos sabían que Hope estaba ahí, el olfato de los lobos es tan desarrollado que incluso pueden cazar de noche, sin siquiera ver. Los lobos eran el mayor problema de Hope cuando salía de noche a cazar, él siempre evitaba acercarse a ellos,

y si sentía que estaban cerca buscaba rutas alternativas aunque le llevase más tiempo. Pero hoy no pudo evitarlos y a demás se había vuelto una situación problemática, olvidó su arco en casa, y tan sólo tenía una pequeña navaja en su bota.

Mientras el paso de los lobos se hacía más claro, a Hope se le ocurrió una idea, agarró su navaja y con el cordón de su zapato rápidamente la ató al extremo de la vara que tenía en sus manos, creando así un arma improvisada. Hope se puso en una posición ofensiva y esperó a que los lobos se fueran acercando hacia él. Por los sonidos que había sentido, podía distinguir tres lobos que lo tenían rodeado. Estaba claro que los lobos le iban a tender una emboscada y atacarle cuando menos se lo esperase, pero lo que no sabían era que Hope ya los había sentido.

Entonces ocurrió lo que Hope estaba esperando, un lobo se abalanzó sobre él y este lo logró esquivar agachándose, estampándose el lobo contra el árbol y quedándose inconsciente. Hope corrió por el bosque, mientras los otros dos lobos aullaban y lo perseguían, le estaba siendo muy difícil a Hope huir, él nunca había tenido que correr a tanta velocidad por el bosque, y casi no

podía orientarse, su sentido del oído estaba muy desarrollado, pero esto superaba su habilidad. De pronto sintió que un lobo le había franqueado y venía de frente hacia él. Hope se detuvo y ambos lobos le rodearon. Ya no podía huir más, no podía escapar de su destino. Agarró fuertemente la vara con la navaja y se preparó para lo que estaba por llegar, se hizo el silencio, de pronto un gran rugido se escuchó de la nada. Una gran presencia irrumpió en la escena, un gran oso que estaba haciendo su actividad nocturna se vio amenazado por nuestra presencia. Hope escuchó como el oso se estaba encarrando a los lobos, y escuchó como ambos salían corriendo. El oso, se volteó y se dirigió hacia dónde se encontraba Hope. Hope estaba paralizado, inmóvil ante semejante peligro, sentía la presencia del oso cada vez más y más cerca, y cuando justo estaba frente a él paso de largo e ignoró a Hope.

Tras unos minutos Hope se arrodilló en el suelo, respiró profundamente para asimilar todo lo que había pasado. Hope prestó atención a su entorno y ya no había rastro de los lobos, ni del oso. Tras reponerse Hope se puso en pie y cuando iba a dar su primer paso para continuar su camino escuchó de nuevo la voz que había oído en su sueño.

- Hope, ya estás cerca, ven a mí.

Una extraña sensación recorrió su cuerpo, se tocó la cabeza y tras un borroso y tupido velo que se fue definiendo poco a poco, Hope comenzó a ver, pero no de una forma normal, Hope veía su entorno como si de un dibujo en una superficie oscura se tratase, veía los trazos iluminados del contorno de los árboles, plantas, rocas, etc., definiendo su forma y estructura. Hope se tocó la cara, y sintió la venda en sus ojos, ¿Cómo era esto posible?. La voz volvió a sonar en su cabeza.

- Si buscas respuesta, sigue el camino.

Entonces ante Hope apareció una línea en el suelo que le guiaba hasta dónde fuera que estaba esta voz, aunque Hope estaba seguro de que era al santuario oculto del bosque.

Hope quitó la navaja de la vara, volvió a colocar el cordón en su bota y comenzó a caminar, mientras miraba a su alrededor, no podía creer lo que estaba viviendo, ¿de verdad podía ver?, de pronto llegó al lugar por el cual había abandonado su hogar para encontrar respuestas, "El Santuario del Bosque". Hope caminó lentamente por las losas

de piedra que había en el suelo, al atravesar unos pilares de piedra tallada unas llamas se encendieron sobre estos, iluminando los cerezos rosados que rodeaban la zona, y el santuario abandonado, con una extraña figura en un pedestal.

Hope llegó hasta la base del altar y se arrodilló frente a él. En silencio y mientras la luz de las antorchas bañaba la escena, de nuevo escuchó la voz.

- Bienvenido, Hope.

Hope levantó la cabeza para mirar de nuevo al pedestal.

- Si, soy yo, ¿Sorprendido?, - dijo la estatua mientras Hope le estaba observando confuso.

- ¿Quién.. quién eres tu?, - dijo Hope de forma entrecortada.

- Mi nombre es Alfa<sup>3</sup>, y soy un elemental de la naturaleza, o debería decir "El elemental", porque soy el único que queda con vida.

De pronto, la estatua comenzó a brillar fuertemente y apareció un pequeño ser de color blanquecino y de ojos amarillos. Hope se cayó hacia atrás quedándose sentado

mirando la escena que acontecía ante él.

- No te asuste Hope,- dijo Alfa

- ¿Cómo quieres que no me asuste?

- Estoy aquí para ayudarte, y para que me ayudes.

- ¿Para ayudarme?

- Efectivamente joven, -asiente Alfa con la cabeza.

- ¿Joven?, ¿has sido tu el que me ha hecho ver?, ¿Qué sabes de todo lo que me ha pasado?, ¿y del pueblo?

- Tranquilo Hope, no te apresures, recibirás todas las respuestas que necesitas. Si, yo soy el que te ha otorgado el poder de la visión natural.

- ¿Natural?.- dijo Hope con cara de extrañado

- Si, natural, lo que tu ves es el aura de las cosas, por eso sólo ves su contorno.

- Con que el aura.. - Hope mira Alfa detenidamente.

Alfa comenzó a bajar del altar hasta acercarse a Hope que estaba en el suelo sentado. Con su inquietante mirada miró a Hope detenidamente, y le dijo.

- No me he equivocado contigo, eres justo a la persona que estaba buscando, hace cientos de años que estoy durmiendo en este

3. Alfa: Primera letra del alfabeto Griego. Se representa como el principio de las cosas.

altar, esperando a alguien como tu.

- ¿Cómo yo?, pero.. ¿Qué tengo yo de especial?

- Tu aura es pura y fuerte Hope, tienes en tu interior una gran energía espiritual, por eso los Draugar atacaron el pueblo. Él debe saberlo.

- Espera, espera.. ¿Él?, ¿Dices que por mi culpa atacaron la villa?. - Hope se puso en pie con una actitud un tanto hostil.

Alfa mira al suelo y devuelve la vista a Hope.

- No Hope, no he dicho que sea culpa tuya, no se trata de buscar culpables, y si fuera así, el culpable de todo esto sería él.

Hope apretó ambos puños con fuerza hasta hacerse daño en las palmas de sus manos.

-¿Él? ¿Los Draugar? - Miro a Alfa con duda.

- Si y no... él es un Draugar, pero no uno cualquiera. Es el líder de los Draugar, y un ser muy poderoso, su nombre es Omega<sup>4</sup>.

- ¿Omega? y ¿cómo pien..?. - antes de que Hope terminase de preguntar Alfa lo interrumpió.

- Si, Omega, y por eso estás aquí Hope, tu debes ayudarme a derrotar a Omega, sólo con tu ayuda podremos terminar con todo esto que está pasando, no eres el primero

Hope, Omega ha destruido muchos pueblos y lugares con gente con aura destacable, pues teme que la profecía se cumpla, y acabe con su terrible reinado, lo que Omega no sabe es que el verdadero poder no sólo reside en el aura, sino en la esperanza y sólo el verdadero elegido puede desbloquear el poder interior que potenciará su aura, sólo el elegido podrá portar el arma para dañar a los Draugar y acabar con ellos.

- ¿Me estás diciendo que puedo combatir contra los Draugar?, ¿cómo puedo combatir contra algo que no puedo ver?- dice Hope confuso.

- Te corrijo- le espetó Alfa. - No podías ver, ahora si puedes hacerlo, gracias a la visión natural. Recuerda que ahora puedes ver el aura de las cosas, incluso de las cosas que la gente normal no puede ver.

Se hizo un silencio y Hope suspiró.

- Esta bien, te ayudaré a combatir a los Draugar, no puedo permitir que las muertes de la gente del pueblo y de mi abuelo sean en balde.

- Gracias Hope, se que es difícil de digerir, pero este es tu destino, siempre lo ha sido, entonces.. ¿Estás preparado para afrontar tu destino y portar el arma que acabará con

la oscuridad que azota el mundo?

Se hizo un pequeño silencio y Hope asintió con la cabeza de forma contundente y decidida.

- Perfecto Hope, entonces permíteme que te entregue esto.

De pronto de la nada tras un brillo centelleante apareció una empuñadura de metal que parecía la de una espada, pero esta no tenía ningún filo. Hope ya agarró con su mano y miró a Alfa confuso.

- ¿Y esto?, ¿Que puedo hacer con esto?, si no tiene filo.

- Tranquilo Hope, te explicaré como funciona, cierra los ojos, concéntrate, siente la energía de tu interior, siente el aura de las cosas, la energía de la naturaleza fluir a través de tu propia aura. Y ahora libera esa energía en la palma de tu mano.

Hope se quedó en silencio y comenzó a profundizar en su interior, sintió su propia aura, se sentía cálida y agradable, una asombrosa energía comenzó a recorrer su cuerpo y de pronto un gran haz de luz apareció en la empuñadura de la espada, conformando el filo de la misma.

- Ahí lo tienes Hope, La legendaria Espada Alfa, ha respondido a tu aura, ahora es tuya, y con ella podrás conseguir derrotar al mal que azota este mundo, podrás derrotar a Omega.

- Nunca hubiese imaginado que nada esto pudiese pasarme a mi, que fuera el elegido y que mi destino ya estuviese marcado, pero cumpliré con él y haré lo que no pude hacer en la villa, salvar vidas. - exclamó Hope mientras miraba el incandescente filo de la espada.

- Juntos lo haremos Hope, pero ahora debemos avanzar, nuestro destino es el Volcán Nero, guarida de Omega. Hay un camino que nace bajo los pies de este santuario y atraviesa el frío Cañón Níveo. Por cierto Hope, tengo que avisarte que al igual que los Draugar, sólo tu puedes verme, así que evita hablarme en público o pensarán que estás loco.

- ¿El volcán Nero?.., entiendo, pues pongámonos en marcha entonces.

Alfa se subió a la espalda de Hope, este guardó la Espada Alfa en su chaqueta y pusieron rumbo al Cañón Níveo.



Hope y Alfa bajaban la colina, estaba amaneciendo y ya podían ver la zona nevada del Cañón Níveo, comenzaba a hacer bastante frío y a pesar de que Hope llevaba su abrigo, sentía el gélido aire por todo su cuerpo. Hope empezó a correr y se adentró en la tundra helada.

Hope empezó a caminar por la fría nieve. Por lo que tenía entendido de su abuelo, esta ruta era el paso de algunos comerciantes que venían del este hacia la villa. Hope se dispuso a buscar un camino seguro para avanzar, pero tan sólo veía , nieve, rocas heladas y algún que otro árbol seco. Mientras iba avanzando escuchó el aullido de un lobo.

- ¡Otra vez no!.- Exclamó Hope

- Tranquilo Hope, déjame esto a mi, así verás de lo que soy capaz.

Hope miró a Alfa y asintió con la cabeza. Los alaridos de los lobos estaban cada vez más cerca y en cuestión de segundos ya estaban frente a ellos. Hope no les quitaba la vista por si se les ocurría atacar, entonces Alfa levantó un dedo y ocurrió algo asombroso. Los lobos se sentaron como si fueran perros domesticados, Alfa señaló al horizonte, los lobos se levantaron y se marcharon. Hope

se quedó perplejo,

- ¿Pero qué ha sido eso?.- Hope miró a Alfa anonadado.

- Te dije que era un elemental de la naturaleza, y una de mis habilidades es la de hablar con los animales por telepatía. ¿Quién crees que te envió el oso para salvarte en el bosque?

- ¿Entonces eso fue cosa tuya?

- Por supuesto, no pude hacer lo mismo con los lobos en su momento porque no los tenía cerca, pero afortunadamente un oso pasó cerca de mi santuario y pude convencerlo para que te ayudase.

- Vaya Alfa.. Gracias., Ese poder es realmente útil.

- Tengo algún que otro truco bajo la manga, pero tendrás que esperar para verlos, aún estoy recuperando mi energía, han sido muchos años de letargo, y eso ha desgastado mi aura.

- ¿Los elementales tienen aura?

- Los elementales somos pura aura Hope, somos parte de la energía natural de este planeta y por lo tanto formamos parte de esa energía, somos energía. Desgraciadamente mi conexión con la naturaleza ha sufrido graves daños con el tiempo, y necesito recuperar esa sinergia con la naturaleza paulatinamente.

- Entiendo.

Mientras iban hablando, Hope y Alfa proseguían su camino, entonces comenzó nublar-se el cielo y una espesa bruma comenzó a formarse, copos de nieve empezaron a caer del cielo y el viento comenzó a levantarse. Hope empezó a correr, buscando un lugar dónde encontrar un refugio, era imposible seguir el paso con esta tormenta. El viento cada vez era más recio y la visibilidad era prácticamente nula, ni Hope ni Alfa podían ver nada. Las fuerzas le estaban fallando a Hope, y Alfa no podía hacer nada para ayudarle.

Entonces cuando parecía que todo estaba perdido, una pequeña cueva apareció ante ellos. Rápidamente entraron en ella y se empezaron a sacudir la nieve del cuerpo, en un instante Hope vio que había unas ramas secas y madera rodeada de un círculo de piedra, seguramente alguien ya había estado ahí y había hecho una hoguera, sacó de su mochila una yesca y un pedernal y con sumo cuidado empezó a chasquear las piedras hasta conseguir hacer fuego. La llama de la hoguera empezó a calentar sus cuerpos y a secar su ropa húmeda por la nieve. Un silencio se hizo en la cueva, tan sólo el chasquido del fuego se escuchaba retumbar en ella. Al cabo de un rato Hope abrió

su mochila y sacó cecina, le ofreció a Alfa acercándose hacia él.

- No Hope, come tu, no te preocupes, los elementales no necesitamos comer como los humanos, nos alimentamos de la energía natural. Al ser energía pura, sólo la energía nos ayuda a vivir.

- ¿Cuántos años tienes Alfa?.- Le pregunta Hope con mucha curiosidad.

- Han sido tantos los años que he vivido, que no llevo la cuenta, pero prácticamente desde el inicio de los tiempos, antes de que el ser humano habitase estas tierras.

- Entonces.. ¿Eres inmortal?

- No, inmortal no, los elementales podemos morir, antes había más cómo yo, pero algunos fueron consumidos por la oscuridad y a otros simplemente desaparecieron a manos de Omega. Todo ocurrió hace ya muchos años ,en la gran guerra que azotó el mundo, la oscuridad ganó fuerza provocando la destrucción del mismo. Animales, plantas y los seres humanos fueron las víctimas de este desastre, en ese entonces fue cuando nacieron los Draugar.

- Conozco esa historia Alfa.. Los Draugar los envió la madre naturaleza para vengarse del daño que nuestros antepasados le habían hecho ¿verdad?

- Eso es lo que la cultura popular cree, pero

no es del todo cierto, es cierto que los Draugar nacieron a partir de ese desastre y que la madre naturaleza tuvo algo que ver, pero ella no los creó, ni los envió a ninguna parte. Omega fue quién los creó, él era un elemental de la naturaleza como yo, sólo que sucumbió al poder maligno y su aura se volvió oscuridad pura, y traicionó a la Madre Naturaleza, él era el que imbuía pensamiento negativos en los seres humanos, para que se enfrentaran entre ellos y llegaran a ese extremo. El mundo y sobre todo la naturaleza ha sido lo que ha sido gracias al balance entre el bien y el mal, pero Omega destruyó ese balance, y ocasionó la destrucción del mundo antiguo.

- ¿Entonces la historia que me contaron no es cierta? ¿Todo lo que le ha pasado a la gente ha sido cosa de Omega?

- Si Hope, Omega traicionó la confianza de la Madre Naturaleza y se convirtió en el heraldo del caos.

- ¿Y la Madre Naturaleza dónde está ahora?

- La Madre Naturaleza es un concepto Hope, en realidad todos somos ella, todo ser vivo posee una energía, esa energía interior que nos hace existir, es la Madre Naturaleza. Todo ser vivo se relaciona directamente con su entorno, y esa atracción de energía es lo que nos une. La Madre Naturaleza es la energía misma que nos une. En algunas cul-

turas antiguas se le conocía como Chakra<sup>5</sup>, o Ki<sup>6</sup>..Poseía muchos nombres. Nosotros los elementales lo conocemos como Aura.

Un silencio se hizo en la cueva, Hope tenía que asimilar todo esto, miró hacia fuera y vio que la tormenta ya había amainado, se levantó y miró el paisaje desde la entrada de la cueva, a unos escasos metros ya la nieve se difuminaba, dejando paso al verde pasto y árboles frondosos.

- Alfa, desde aquí puedo ver la salida del cañón, casualmente llegamos hasta el otro extremo en mitad de la tormenta. Creo que deberíamos seguir antes de que vuelva a nevar.

- Tienes razón, hay que moverse.

Hope y Alfa salieron de la cueva y caminaron unos pocos metros hasta adentrarse en el tupido bosque.

5. Chakra: Energía interior relacionada con el Hinduismo y otras culturas orientales.

6. Ki: Concepto que define la energía vital del cuerpo en la tradición filosófica y religiosa china del Taoísmo.



El bosque era muy espeso y la vegetación abundante, parecía increíble que escasos metros se encontrara una tundra helada, aunque aún se notaba el gélido frío de las montañas. Los pájaros cantaban alegremente y se respiraba una paz de valor incalculable. Hope encontró un pequeño sendero que posiblemente fuera usado para el comercio del este, siguió el camino hasta encontrarse un pequeño claro en el bosque, donde se podía ver una pequeña carreta de caballos, y un hombre sentado al lado de una pequeña hoguera. Parecía un hombre descansando, de mediana edad, con una constitución fuerte, no parecía un simple comerciante, pero la carreta y las cajas que se veían a su alrededor apuntaban a que si lo era,. Hope se acercó con precaución.

- ¿Hola?, ¿Puedo preguntarle algo?.- Hope se iba acercando mientras le hablaba.

El hombre se volteó rápidamente y desenvainó un Wakizashi<sup>7</sup> apuntando hacia Hope.

- ¿Quién eres tu?, ¿Qué haces aquí?.- El señor miró a Hope de forma vacilante.

- Disculpe, no quería asustarle, vengo del norte, de la Villa Campestre, y me dirijo hacia el sur, ¿podría indicarme el camino?

- ¿De la Villa Campestre dices?, yo estoy

viajando para ir a esa villa, y ¿Que se le ha perdido a un joven como tu en las tierras del sur?.- El hombre seguía sin bajar la espada, aunque ya parecía más calmado.

- Pues... La villa ha sido arrasada, ya no queda nada.. Así que...

Antes de que Hope pudiese acabar de hablar el hombre lo interrumpió.

- ¿Cómo que ha sido arrasada?..Por la Madre Naturaleza, eso es horrible.- Con estas palabras el hombre guardó su arma y señaló a Hope para que se acercase.

- Si..-Hope asintió con la cabeza.

- Vaya desastre joven, ¿vivías allí?.

- Si, vivía allí con mi abuelo, pero ahora no queda nadie allí, alguien arrasó el pueblo y mató a todo el que se encontraba en su camino, y yo no pude hacer nada...

- Joven, no debe sentirse culpable por lo que pudiese hacer algún malnacido, debe sentirse feliz por haber sobrevivido y poder estar aquí para contarlo, habrá sido un viaje duro desde el norte. Has atravesado el cañón ¿no?.

- Así es.- La voz de Hope sonaba exhausta.

- Tranquilo Joven, descansa aquí conmigo, te agradezco que me contaras esta historia, mi viaje al norte hubiese sido en vano y quizás hubiese corrido un grave peligro.

7. Wakizashi: Espada corta tradicional de la cultura japonesa.

Siéntate al lado del fuego y recomponete.  
¿Quieres algo de comer?.

Hope asintió con la cabeza y el hombre fue a una alforja que tenía el caballo para sacar pan y queso.

- Toma joven, aquí tienes, disfrútalo.

Hope miró la comida un poco desconfiado y de pronto empezó a sentir la voz de Alfa en su cabeza.

- <<Este hombre dice la verdad, puedo verlo en su aura, no piensa hacerte daño, acepta la comida, la necesitas.>>

Hope simplemente asintió y cogió la comida.

- Muchas gracias señor.

- De señor nada joven, mi nombre es Isao.- Dice sonriente.

- Pues gracias Isao, mi nombre es Hope.

- Mucho gusto Hope, y ahora que ya nos presentamos deberías comer un poco.

Hope empezó a comer mientras Isao se dispuso a preparar su carro para ponerse en marcha.

- Dijiste que ibas al sur ¿No es cierto?,

- Así es, me dirijo a el Mon..

Antes de que Hope terminase de hablar la voz de Alfa retumbó en su cabeza.

-<<Hope, no puedes decirle a dónde vas, nadie en su sano juicio iría al Monte Nero, es un lugar terriblemente hostil e intransitable, dile que vas a Rohgar, es la ciudad que está al pie del volcán.>>

- ¿Mon? ¿Al Monte Nero?.- Isao se quedó estupefacto.

- No no, discúlpame quería decir a Rohgar, la ciudad que está bajo el Monte Nero.

- ¡Ah!, eso tiene más lógica, ¿Que clase de loco querría ir al Monte Nero y adentrarse en ese lugar maldito?. Cuando termines de comer te llevaré a la salida del bosque y de allí iremos al extremo este del Valle de Merba, desde ahí no te será difícil ir al sur.

- Muchísimas Gracias Isao, eso me será de gran ayuda. Pero, ¿te va a quedar de camino?

- Si, me voy a dirigir a el Camino Real, para cruzar al Reino de Lomen, era mi siguiente parada después de la villa, así que no me importa, ya que ha ocurrido esta catástrofe tengo que cambiar de itinerario.

Mientras hablaba Isao preparaba el carro,

apretando la sujeción de los caballos y acomodando la mercancía. Una vez Hope terminó de comer, Isao le lanzó una cantimplora con agua, Hope la agarró en el aire.

- Bebe algo Hope, no te vayas a atragantar.

- Muchas gracias Isao.

Hope bebió un largo trago de agua y volvió a cerrarla, seguidamente fue a donde Isao, él ya estaba subido en el carro.

- Vamos Hope, llegaremos al sur en aproximadamente en dos horas.

- Si, vamos allá.

Hope subió a la parte trasera del carro y se sentó sobre unos sacos que eran realmente blancos, posiblemente llevaran algodón o lana.

- Entonces Hope, ¿Qué se te ha perdido en Rohgar? ¿Vas a probar suerte en la mina?

Tras la pregunta de Isao, se hizo un silencio, Isao se volteó a ver cómo estaba Hope y este se había quedado dormido, estaba exhausto, había sido un larga noche sin descanso. Alfa estaba pegado a Hope y mirando el camino por la parte trasera de la carreta, como Isao no podía ver a Alfa, su presencia

pasaba inadvertida.

Al cabo de dos horas la carreta se detuvo. Isao se volteó y vio como Hope se estaba despertando.

- Buenos días jovencito, ya hemos llegado.

- ¿Ya han pasado las dos horas?, me he quedado dormido, lo siento mucho Isao, estaba agotado.

- No te disculpes Hope, bastante has pasado en estos días cómo para no dejarte descansar. Mira, si sigues desde aquí al sur podrás llegar al Bosque del Tiempo, al atravesarlo llegarás al Desierto de Cabe, perderse en el desierto puede ser la muerte, así que no te adentres en él, sigue el borde de las montañas hacia el sur y llegarás a Rohgar, sabrás que has llegado porque encontrarás un pequeño bosque en la entrada de la ciudad.

- Gracias de nuevo Isao, me has ahorrado mucho tiempo.

Isao se baja de la carreta junto a Hope, se dirige a la parte delantera de la carroza y comienza a soltar los amarres de uno de sus caballos.

- Toma Hope, llévate este caballo y también estas provisiones, te harán falta para atravesar el valle y luego el desierto.

- Pero Isao, no puedo aceptarlo, es demasiado.

- Hope, llévatelo, no se hable más. No se lo que estás buscando en el sur, pero sé que es algo importante, dudo mucho que quieras trabajar en las minas, y tampoco te veo como caza tesoros, así que intuyo que si vas a Rohgar es por otro motivo más importante, sólo espero que encuentres lo que buscas.

Tras un pequeño silencio en el que se podía oír el suave aleteo de los árboles, Hope asintió muy agradecido y tomó el caballo.

- Gracias Isao, te prometo que te lo compensaré algún día.

- Tu sólo aprovecha la vida joven, no dejes que el pasado te atormente, debes vivir por tu abuelo y por todas esas personas.

Isao se subió a la carreta, agarró las riendas del caballo y se marchó mientras se despedía con la mano. Hope hizo el mismo gesto con la mano y al cabo de un rato Isao se perdió en el horizonte.

- Bueno Hope, es hora de irnos. - Dijo Alfa subiéndose en el caballo.

- Si, debemos seguir hacia el sur sin demora.

Hope se subió al caballo, agarró su crin fuertemente y con sus talones golpeó suavemente al caballo y este comenzó a andar a paso ligero. Cabalgando a lomos del caballo Hope iba mirando el paisaje que le acontecía, nunca había estado en esta parte de Merba, un extenso valle, lleno de plantas en el que se perdía la vista, un basto cielo remarcado por grandes montañas y acantilados, era algo precioso. Quizás esta sería la última vez que pudiese ver este paisaje, pues su destino era enfrentarse a Omega, y no sabía que podría pasar en esa contienda.

Hope disfrutó cada minuto que pasó montado sobre el caballo cabalgando, tras varias horas de travesía Hope llegó la entrada del Bosque del Tiempo. Altos árboles de color amarillento adornaban la entrada del bosque, y una inquietante bruma cubría gran parte del mismo.

- ¿Este es el Bosque del Tiempo?.- Hope miró a Alfa.

- Si, este es. Se le conoce así por la diferencia de clima y temperaturas de un extremo del bosque al otro, mientras que en un lado la vegetación es verde y abundante, en el otro es un terreno árido y seco. Esta bruma se produce cuando el aire húmedo y cálido

se cruzan. El aire caliente evapora la humedad del terreno del bosque que queda suspendida en el aire cálido y se condensa enfriándose al contacto con la temperatura fría formado la niebla.

- Vaya, ¿Quién lo hubiese imaginado?, sabes muchísimas cosas Alfa.

- Recuerda Hope que llevo en este mundo miles de años, raro sería que no supiera cosas.

Hope sonrió y comenzó a adentrarse en el bosque, atravesando la espesa niebla. No podía ver nada, más que el suelo dónde pisaba, tenía una sensación extraña, el ambiente era muy húmedo, pero sentía calor. Alfa se percató de esto.

- Espera Hope, creo que puedo ayudarte.

Alfa levantó las manos y cerró los ojos, hizo unos extraños movimientos con los dedos y de pronto los chasqueó. Hope sintió una sensación extraña alrededor de su cuerpo, sintió como su temperatura corporal se estabilizaba, ya no sentía calor ni incomodidad.

- ¿Qué has hecho Alfa?.- Lo miró incrédulo.

- Es una de mis habilidades, parece que ya estoy recuperando mis poderes.

- Pero.. ¿Cómo?.- La curiosidad de Hope se palpa en sus ojos.

- He utilizado mi Aura para generar un microclima a tu alrededor, mientras lleves este encantamiento sobre ti, las condiciones naturales como el frío y el calor no te afectarán. Siento no haber podido usarlo en el Cañón Níveo, pero mis poderes aún no eran lo suficientemente fuertes, me fue imposible.

- No te preocupes Alfa, lo importante es que ya los estás recuperando. ¿Y qué más puedes hacer Alfa?, no me dejes con la intriga.

- No seas impaciente Hope, cada cosa a su momento, sólo puedo decirte que aún puedo hacer más cosas, y que te ayudaré en todo lo que pueda.

- Siempre tan misterioso Alfa.- Dice mientras lanza una pequeña sonrisa.

Ahora en una mejor situación Hope y Alfa prosiguen su camino dentro del bosque, a paso seguro lo van cruzando, hasta que de pronto la niebla empieza a desaparecer, y ahí estaba ante sus ojos, el Desierto de Cabe.



Al atravesar los últimos árboles que quedaban del Bosque del Tiempo Hope y Alfa pudieron ver claramente el vasto desierto que se perdía en el horizonte, el Desierto de Cabe conectaba Merba con la Región de Cabe por el sur, pero era un lugar que pocas personas se atrevían a cruzar por su clima extremo, altas temperaturas por el día, y muy bajas por la noche. Afortunadamente Hope contaba con la ayuda de Alfa y su nuevo poder para regular la temperatura al rededor del cuerpo de este.

Hope y Alfa se subieron al caballo y comenzaron a galopar por el desierto siguiendo las indicaciones de Isao de no alejarse de las faldas de la montaña. Hope y Alfa iban disfrutando del paisaje a lomos del caballo cuando de pronto algo comenzó a verse en el horizonte, parecía una nube de polvo gigantesca, era una tormenta de arena.

- ¡Cuidado Hope!, Se aproxima una tormenta de arena. - Alfa señaló al horizonte.  
- ¡Lo que nos faltaba!, Parece que vamos a tener que apresurar la marcha. ¿Cómo es posible que se forme una tormenta tan deprisa?

Hope agitó sus talones contra los costados del caballo y este agilizó la marcha, a toda

velocidad sorteando dunas intentaron escapar de la tormenta que se les avecinaba, pero les fue imposible, el viento que provenía del sur era implacable y la gran nube de polvo en suspensión se les echó encima.

Hope se tapó la boca como pudo e intentó seguir cabalgando, pero entonces en un momento de despiste el caballo se agitó por el pánico y lanzó a Hope y Alfa al suelo, el caballo huyó despavorido y estos se quedaron solos entre la tormenta. El viento era muy fuerte impedía el movimiento, Alfa se agarró a la mochila de Hope con fuerza y este comenzó a andar con dificultad.

Tanto Hope como Alfa estaban completamente cegados. Pero esta sensación no era nueva para Hope, este sabía lo que era no ver. Hope rápidamente tomó las riendas de la situación y comenzó a andar de cuclillas y la manos en el suelo, palpando el suelo por el que pisaba. De pronto un fuerte estruendo se escuchó al lado de Hope, una enorme piedra se había desprendido de la montaña y había caído justo al lado de Hope, acto seguido el suelo alrededor se empezó a agrietar y se rompió, Hope y Alfa cayeron por el hueco que se había formado, tras unos segundos de caída en el que ambos se temían lo peor, llegaron al fondo

de la cavidad amortiguando la caída un lago de agua subterránea. Hope rápidamente sacó la cabeza del agua y miró hacia arriba. La distancia desde dónde estaban hasta el agujero por dónde habían caído era de una decena de metros. Acto seguido Hope comenzó a buscar a Alfa.

- ¿Alfa? ¿Dónde estás? ¿Estás bien?.- Hope estaba mirando a su alrededor para encontrarlo

- Tranquilo Hope, estoy bien.

Alfa se había subido a una roca a pocos metros de distancia de Hope. Gracias al hueco que se había formado en el techo se podía definir la cueva en la que habían caído. En esta habían una especie de pilares con inscripciones y estructuras metálicas, como si de una ciudad subterránea se tratase. En la distancia se podía ver una especie de muelle por dónde Hope y Alfa podían salir del agua.

- Mira Alfa.- Señaló al muelle.

- Lo veo Hope, vamos hacia allí, quizás encontremos una salida.

- Eso espero.

Nadaron rumbo a el muelle, y salieron del agua, de nuevo miraron el hueco que se ha-

bía formado en la parte superior de la cueva, por el que aún se podía ver la tormenta que azotaba en el exterior y arena cayendo.

Hope miró a su alrededor y vio como del muelle nacían unas escaleras que llegaban hasta un marco de acero dónde pareciera que en algún momento hubo una puerta.

- Creo que por allí podríamos salir.

- No tenemos otra opción Hope, así que vamos a ello.

- Alfa, tenemos que secarnos antes de seguir avanzando, no puedo seguir andando con toda la ropa mojada.

- Tienes razón, aunque ya había pensado en eso tranquilo, ¿recuerdas el poder que utilicé antes para regular tu temperatura corporal?, pues mira. -Alfa gesticuló con sus manos en el aire de la misma forma que lo había hecho la vez anterior y de pronto Hope empezó a sentir que su ropa se estaba secando y el agua que estaba en la tela se desprendía de esta.

- ¿Pero esto lo podías hacer también?.- Hope estaba muy sorprendido.

- Así es, he utilizado el mismo poder de antes, sólo que esta vez he generado una pequeña ráfaga de viento con el que he expulsado el agua de tu ropa.

- ¡Pero Alfa eso es sorprendente!.- Hope se tocó la ropa y a pesar de estar aún un poco húmeda, se sentía mucho mejor que antes.

- Si, pero cuanto más uso mis poderes, más tiempo necesito luego para recuperarme, así que no voy a poder ayudarte en un rato.

- No te preocupes Alfa, a partir de aquí ya me encargo yo.- dijo mientras se golpeaba el pecho con el puño.

El sonido del viento que atravesaba el hueco del techo de la cueva se perdía como un zumbido en el espacio que ocupaba el marco metálico de la puerta, afortunadamente Hope podía ver en la oscuridad, pues con su visión natural podía ver el aura de las cosas, tanto orgánicas, como inorgánicas. Alfa se subió en la espalda de Hope y ambos traspasaron el umbral, una vez dentro se podía ver una sala llena de aparatos metálicos y unas cuerdas de un material plástico.

- ¿Qué es esto Alfa?, jamás había visto algo similar.

- Imaginaba que me preguntarías eso, esto son máquinas de la antigüedad.

- ¿Máquinas? ¿Cómo qué máquinas?

- Eran aparatos que los humanos antiguos usaban para hacer todo tipo de cosas.

- ¿Qué tipo de cosas?.- decía Hope sin quitarle ojo a las máquinas.

- Pues todo lo que puedas imaginar. Aunque el abuso de ellas fue una de las razones por que la humanidad antigua llegó al colapso, estás máquinas funcionaban con Aura, pero no cualquier Aura, sino el Aura del planeta, la cual extraían y convertían en energía. Los elementales nos encargábamos de velar por la seguridad del planeta, e interactuamos con los humanos para hacer que el equilibrio del planeta no se interrumpiera.

- ¿Y qué pasó? ¿Qué produjo que todo se destruyera?

- Omega...

- Claro, Omega, lo que ya me habías contado.

- Así es, Omega era un elemental creado por la misma Aura de la naturaleza, tal como lo soy yo, pero Omega era diferente, algo en él estaba mal, siempre actuaba por encima de toda responsabilidad y hacía las cosas a su manera, él en un principio quería salvar al mundo tanto cómo nosotros, pero en algún momento del camino su Aura se corrompió, ansiaba más poder, no quería trabajar con los humanos, sino que ellos trabajaran para él. Para este, los humanos eran seres inferiores, creaciones de la naturaleza con un aura débil y frágil.

- ¿Pero por qué?

- Eso ahora no importa ahora Hope, lo importante ahora es salir de aquí, así que será

mejor que sigamos, no podemos perder más tiempo.

Un incómodo silencio se hizo tras esa respuesta de Alfa, Hope no entendía porque no quiso responder a la pregunta que le había hecho, pero decidió dejarlo pasar y seguir su camino.

Al cruzar la habitación llegaron a otro habitáculo, en el que habían mesas, estantes y cosas tiradas por el suelo, parecía que alguien hubiese estado rebuscando algo, quizás los caza tesoros ya habían estado aquí antes, lo que quería decir que seguramente habría una salida. Hope caminaba lentamente mirando todo a su paso, pero nada le llamó especialmente la atención. Siguió hasta el final de la habitación hasta llegar a un pasillo que conducía a una escalera de mano que ascendía.

- Mira Alfa, quizás por aquí encontremos una salida.
- Si, vamos a probar, quizás lleguemos al exterior.

Hope comenzó a subir la escalera con Alfa en su espalda, peldaño tras peldaño la subida se hacía eterna, la escalera parecía interminable, al cabo de unos minutos pudo

ver el final de la misma, en ella se podía apreciar un pequeño atisbo de luz, lo que indicaba que por ahí estaba la salida. Hope se apresuró y llegó al final de la misma, al salir de ella, estaba en una pequeña habitación vacía y con un arco por el que entraba la luz exterior. Se dirigió hacia la el arco y lo atravesó, estaba de nuevo en el desierto, pero el paisaje había cambiado, ahora estaba rodeado de edificios antiguos destruidos por el paso del tiempo.

- ¿Qué es este lugar Alfa?
- Este lugar es una ciudad antigua, antes este lugar estaba repleto de Aura, ahora es un lugar seco y carente de vida.

Hope miró a su alrededor para ver si encontraba una pista que seguir para ir a Rohgar.

- Hope, Rohgar está al este de aquí, deberíamos ir en esa dirección.- Alfa señala a Hope por dónde ir.
- Está bien, pues por ahí entonces.

Mientras caminaban por la ciudad destruida, Hope sentía como si alguien les estuviera observando, ¿Acaso serían bandidos?¿Asaltantes?. De pronto Alfa se sobresalta y avisa a Hope.

- ¡Hope! ¡Son ellos!, ¡Los Draugar!
- ¿Qué? ¿Dónde?.- Hope comenzó a mirar hacia todas partes y de pronto empezaron a salir de sus escondites.
- Ahí vienen.. Deben haber sentido tu Aura, ¡saca tu arma Hope!

Rápidamente Hope sacó la Espada Alfa y concentró su Aura en el filo de la misma, la hoja se formó y los Draugar se detuvieron en seco. Se quedaron mirando a Hope con movimientos bruscos con la cabeza y se empezaron a mover en círculo alrededor de este.

- No lo entiendo Alfa.. ¿Qué es lo que hacen?
- No lo sé.. Pero ten cuidado.

Hope seguía los movimientos de los Draugar y estos seguían sin quitarle la vista a él, entonces Alfa entendió lo que pasaba.

- Claro... ¡Ahora lo entiendo!
- ¿Qué ocurre Alfa?
- Ellos están dudando, no entiendes como puedes seguir sus movimientos con la vista, posiblemente sea la primera vez que un humano los ve, tu los puedes ver gracias al don de la visión natural que te otorgué, es por eso que están confusos.

- Ya veo, entonces..- Hope agarra el arma con fuerza y se pone en guardia.
- Cuidado Hope, son seres llenos de oscuridad y son muy peligrosos.
- No te preocupes Alfa, puede que no sea bueno en algunas cosas, pero si que se me da bien blandir una espada.

Los Draugar comenzaron a atacar, se iban acercando a Hope desde todos los extremos, y Hope los iba esquivando con acrobacias mientras asestaba tajos con la espada. La lucha se hizo intensa, no paraban de aparecer desde cualquier punto de la ruinas. Al ser golpeados su cuerpo se deterioraba y se convertía en polvo oscuro que desaparecía al instante.

- ¡Lo estás haciendo bien Hope!, ¡Cuidado por tu izquierda!

Hope se agachó y lanzó un golpe directo al ojo del Draugar que se deterioró en el aire. Se incorporó y empezó a correr por las ruinas mientras luchaba contra sus enemigos. Saltando por los bloques de piedra destruidos asentaba golpes letales a los Draugar, hasta que salió de las ruinas y se adentró en el desierto, despistando a los pocos Draugar que aún les seguían.

- Creo que ya estamos a salvo Hope.- Dijo Alfa mientras miraba hacia atrás.

Hope estaba jadeando, le faltaba el aire, había sido una lucha intensa, y empezaba a pensar que aún no estaba preparado para enfrentarse a esos enemigos.

- ¿Estás bien Hope?

- Si.. Es que.. Eran demasiados...- Decía mientras no paraba de jadear.

- La verdad es que no esperaba que hubiesen tantos de ellos, creo que Omega sabe que estás conmigo y está invirtiendo todo su poder en encontrarte y acabar contigo Hope.

- ¿Pero cómo lo ha sabido?

- Seguramente lo sepa por mí, seguro que sintió mi Aura en cuanto desperté en el santuario y la ha estado siguiendo desde que salimos del Bosque Urso, el sabe perfectamente que no hubiera despertado sino fuese por algo tan importante como la profecía.

Hope retomó la posición erguida, miró hacia atrás como hizo antes Alfa y chasqueó la lengua.

- Espero que la próxima vez no se me haga tan difícil.

- Tranquilo Hope, la próxima vez yo también te ayudaré, ya me queda poco para recuperar mis poderes, no dejaré que luches solo.

- Creo que deberíamos seguir Alfa, está anocheciendo y no quiero ni pensar cómo será este lugar de noche. ¿Al este me habías dicho antes no?

- Si, en esa dirección Hope.- Alfa señaló a Hope por donde ir.

- Vale, pues vamos..

El sol estaba cayendo a espaldas de Hope y Alfa, mientras avanzaban se empezaba a notar que la temperatura iba cayendo y el camino a Rohgar se estaba haciendo pesado, ninguno de ellos pudo imaginar que atravesar el desierto iba a ser tan complicado. Aún así Hope no detenía el paso, después de todo lo que les había pasado no iba a rendirse ahora. Alfa se bajó de la espalda de Hope y comenzó a caminar a su lado.

- Vamos Hope, ya no debe de quedar mucho, pronto llegaremos a Rohgar.

- Si, eso espero..

Tras media hora más de camino, a lo lejos se podía ver una luz bastante fuerte entre un bosque de altos árboles que parecían ser secuoya, era la Ciudad de Rohgar, estaba muy cerca.

- ¡Mira Hope! .- Le dijo señalando la luz.

- ¡Por fin!. Sólo un poco más.

- Lo vamos a conseguir Hope, estoy seguro.

Alfa y Hope comenzaron a correr y se adentraron en el pequeño bosque de secuoyas, hasta atravesarlo en unos pocos minutos y llegar a los pies de la entrada de la Ciudad de Rohgar.

- Ya estamos aquí Alfa. Hemos llegado.

Alfa estaba exhausto, se volvió a subir a los hombros de Hope y le toco la cabeza.

- Si Hope, juntos lo hemos conseguido.

- ¿Crees que los Draugar nos perseguirán hasta aquí?

- Es posible, cada vez estamos más cerca de encontrarnos con Omega, esta ciudad es el paso a el Monte Nero, así que hay que tener cuidado de aquí en adelante, no podemos bajar la guardia.

- No lo haré, no permitiré que nuestro viaje haya sido en vano, acabaremos con Omega y los Draugar. Te lo prometo Alfa.

Alfa asintió con la cabeza y volvió a tocar la cabeza de Hope.

- Sé que lo harás, después de todo tienes un

Aura fuera de lo normal y tus convicciones son fuertes, confío plenamente en tus posibilidades Hope, joven de la profecía.

- ¿Me contarás en algún momento qué dice exactamente la profecía? ¿Eh? ¿Alfa?

- Claro que si, en cuanto encontremos un lugar en el que descansar te contaré todo lo que necesites saber.

- Estupendo, pues no se hable más, voy a buscar un lugar para pasar la noche, no te olvides de tu promesa Alfa.

- Descuida Hope, creo que ya es el momento que sepas todo.

Hope y Alfa se dispusieron a entrar a la ciudad, y a buscar un sitio en el que descansar después de esta dura travesía a través del Desierto de Cabe.



Ciudad de Rohgar, la ciudad que separa el Monte Nero del Desierto de Cabe, lugar dónde habitan mercaderes de todo tipo y ladronzuelos caza tesoros.

Hope y Alfa atravesaron el umbral de la muralla de la ciudad, una vez en ella, ambos se quedaron mirando detenidamente las luces centelleantes que se definían en multitud de lugares.

- Alfa.. ¿Qué son esas luces?.. Jamás había visto nada parecido.

- Ya imaginaba que te impactaría, son luces de cristal luminoso. Son unos artefactos mágicos de la antigüedad, están imbuidos artificialmente con Aura, de ahí que desprendan esa energía luminosa.

- Sorprendente..- Hope no podía quitar la vista a la atrayente e hipnotizante luz de la muralla de la ciudad.

Al cabo de unos segundos Hope volvió en sí, y se adentró en las calles de la ciudad, buscando alguna posada en la que poder descansar. No tuvo que avanzar mucho para encontrar un lugar dónde alojarse, la ciudad estaba llena de establecimientos y de comercios de todo tipo, desde la más pequeña joya a la más misteriosa de las herramientas antiguas, Hope estaba muy

sorprendido de la cantidad de cosas nuevas que estaba viendo y que jamás hubiese imaginado que existieran.

Hope entró en la primera posada que encontró, curiosamente su nombre era "El Cristal Luminoso", era un lugar acogedor, en su interior los techos estaban adornados por guirnaldas de diferentes colores, un montón de barriles hacían de mesa rodeados por taburetes altos, al fondo de estancia una barra recorría todo el fondo y a su lado una escalera que conectaba con la planta superior, donde se encontraban las habitaciones.

-¡Bienvenidos a El Cristal luminoso!.- Dice una joven tras la barra con una alegría desmedida. -¿En qué puedo ayudarles?¿Necesitan una habitación?.

- Eh.. Si, para eso hemos venido.- Dijo Hope un poco tímido ante la efusividad de la joven.

- ¿Hemos?.. Yo sólo veo a un chico muy guapo.

Alfa le da un golpe en la cabeza a Hope, ya que le había dicho con anterioridad que no diera atisbo de su presencia.

- ¡Ouch! ¿Pero qué te pasa? .- Hope miró a

su espalda y se tapó la boca porque se había dado cuenta de que lo había vuelto a hacer.

- Perdona.. Pero.. ¿Estás bien? .- La joven lo mira muy extrañada. - Vaya chico tan raro.

- Si , si.. Era simplemente un mosquito, me estaba molestando.. ¡Ejem ejem!

- Entiendo...- La joven no estaba muy convencida de la respuesta de Hope, pero aún así lo dejó pasar. - ¿Entonces habitación para uno?

- Si, para uno, por favor.

- Estupendo guapo, pues serán dos monedas de cobre por adelantado

Hope se quitó la mochila y sacó una pequeña saca con algunas monedas que tenía dentro, era el dinero que había ahorrado con la venta de pieles de los animales que cazaba antes de que comenzara toda esta historia.

- Aquí tienes, dos monedas de cobre.

- ¡Maravilloso!, ¡Pues aquí tienes tus llaves guapo! ¡Y que la luz te guíe!

Hope cogió las llaves y se dirigió a la escalera, a los pies de la misma se giró para preguntarle algo.

- Perdona, pero ¿qué es eso que me has di-

cho ahora de que la luz me guíe?, nunca lo había escuchado.

- Es un lema que decimos en Rohgar, desde que los caza tesoros descubrieron los cristales luminosos en las ruinas y los trajeron a la ciudad, notamos que los ataques de los Draugar comenzaron a mermar, hasta que un día simplemente desaparecieron.

- ¿Me estás diciendo que los Draugar no atacan esta ciudad? ¿Nunca?.- Hope no podía disimular su asombro.

- No, hace varios años que no sufrimos ataques, y todo gracias a los cristales luminosos que están desperdigados por toda la ciudad, es por eso que incluso dentro de las casas decoramos los techos con ellos. Como lo ves aquí.- La chica señala las guirnaldas del techo de la posada.

- Vaya...- Hope no daba crédito a las palabras de la joven, pero desde luego le habían sorprendido gratamente.

Ante su asombro Hope comenzó a subir las escaleras hacia su habitación, terminando su conversación con la joven. Al llegar al final de las escaleras miró las llaves que le había entregado la amable joven, en ellas estaba grabado el número dos, Hope miró a su alrededor y enseguida encontró su puerta, no le fue muy difícil pues sólo había cuatro habitaciones en esa posada.

Abrió la puerta de la habitación y entro a ella, la habitación era pequeña pero era perfecta para conciliar el descanso. Hope se tumbó en la cama y miró a Alfa que se había acercado a la ventana para mirar al exterior.

- Entonces Alfa.. ¿Es cierto eso de los cristales?, ¿Tu que opinas?

Tras un instante en el que un silencio recorrió la habitación Alfa respondió.

- No sabía nada al respecto, pero es normal, llevaba mucho tiempo en letargo, me he perdido muchas cosas de este mundo.

- Entiendo.., Aunque desde luego ha sido una buena noticia, puede sernos útil de aquí en adelante.

- De eso no me cabe la menor duda, y aunque surta efecto en los Draugar, tengo la extraña sospecha que con Omega no será tan fácil.

- No imaginé que lo fuera.

Alfa se sentó en el marco de la ventana miró hacia Hope.

- Creo que ya es hora de resolver tus dudas Hope, así que pregunta lo que quieras saber.

- Pues quería preguntarte sobre la profecía que habla sobre mi llegada. ¿Quién promulgó la profecía?.

- Veamos.. Es una larga historia, pero te prometí respuestas, así que... Allá vamos.- Alfa hizo una pequeña pausa y comenzó a narrar su historia.- Todo empezó hace muchos años, cuando el mundo aún no había sufrido el principio del fin, la humanidad se había sumido en el caos. Omega había obtenido el control absoluto del mundo, y yo me enfrenté a él. Un grupo de humanos que aún no se habían visto influenciados por el oscuro poder de Omega, se sublevaron y lucharon junto a mi. Todo fue en vano, la resistencia cayó y las fuerzas que combatían el mal sucumbieron a la oscuridad, quedando un mundo oscuro y sin esperanza. Pero entonces cuando parecía que todo estaba perdido para la humanidad y en el último instante del punto de no retorno, sentí que mi Aura crecía de forma extraordinaria, no podía entender que era lo que ocurría, hasta que sentí en mi interior la fuerza de todas aquellas personas que habían luchado por salvar el mundo, sus auras se habían unido a la mía, aquellos pobres humanos con los que luché codo con codo me habían obsequiado el mayor regalo antes de morir, el sentimiento de la esperanza.

Esos mismos humanos que Omega despreciaba por tener un aura inferior se habían unido en un único poder capaz de destruir cualquier atisbo de oscuridad. Y gracias al poder que me confiaron todas esas personas pude combatir a Omega, la batalla fue intensa, y ambos invertimos todas nuestras energías, al final en una colisión de nuestros poderes, yo caí inconsciente y Omega desapareció, en ese instante una imagen penetró en mi cabeza de forma fugaz, la figura de un joven el cual portaría el Aura unida de todos aquellos héroes que en su día dieron su vida por salvar el mundo, el portador de la esperanza, Hope.

- ¿Y qué pasó después Alfa? ¿Entonces mi Aura es la unión de la fuerza de todas esas personas?.- La curiosidad de Hope es tal, que no puede soportar no interrumpir a Alfa con más preguntas.

- Pues cómo te iba diciendo, caí inconsciente, mis fuerzas se redujeron al mínimo y caí en un sueño eterno, el poder que los humanos me habían otorgado se dispersó y se fundió con el entorno, y Omega se desapareció, perdiendo gran parte de su influencia y poder. Tras esto, mi cuerpo se convirtió en piedra y comenzó mi letargo, para mantener mi Aura a salvo y despertar cuando el elegido apareciera. Omega débil se refugió en los confines del Monte Nero

y poco a poco fue recuperando todo su poder, creo a los Draugar, seres malignos de pura oscuridad y energía negativa, para buscar al elegido y acabar con él. Y así es cómo empezó el principio del fin, la falsa paz llegó al mundo tras nuestra pelea, pues los Draugar se manifestaron en el mundo, y mientras buscaban al elegido, mermaban los ánimos y las fuerzas de los humanos robándole sus sentidos, haciendo que la desesperación y el miedo se adueñara de su alma y así dar más poder a Omega. Luego se corrió la voz de que era una venganza de la naturaleza por los actos que habían cometido sus antepasados y así podían tener controlados, mientras Omega cada día se hacía más y más fuerte, para en algún momento intentar de nuevo sumir el mundo en el caos.

Era demasiada información de golpe, pero Hope aún estaba ansioso por saber más de la historia y entonces le surgió una duda.

- ¿Y cómo es que cuando me robaron la vista los Draugar no supieron que era el elegido de la profecía? ¿No detectaron mi Aura?

- Eso es porque cuando los Draugar te atacaron tu Aura aún no estaba desarrollada, y no destacaba sobre el resto. Tu Aura es especial, no porque desde un inicio fuera

poderosa, sino porque rompe los límites. Lo que te diferencia del resto de humanos es que tu Aura sobrepasa los límites de un humano convencional, y se desarrolla de forma exponencial, hasta alcanzar cotas inimaginables. El poder que te entregaron los héroes del pasado no se concentra solo en la fuerza, sino también en los sentimientos. A lo largo de estos años tu cuerpo ha ido absorbiendo el Aura de la naturaleza que te rodeaba, tu energía interior cada día se hacía más fuerte, y tu espíritu más poderoso.

- ¿Y por qué los Draugar no me atacaron cuando estaba en el pueblo? ¿Acaso no sintieron mi Aura?

- Eso fue cosa mía, utilicé mi poder para salvarte, por eso los Draugar no te encontraron, oculté tu presencia ante ellos, era como si no pudiesen verte. Pero eso agotó todo el poder que había acumulado a lo largo de los años, y es por eso que ahora me encuentro en este estado. No pude hacer nada por tu abuelo, ni por la gente del pueblo, y es algo que me pesa en la conciencia.

- Tu no tienes la culpa Alfa, agradezco que me salvaras, todo esto es por Omega...

- Bueno.. Creo que ya he hablado demasiado, en otro momento seguimos con la conversación, creo que es hora de que descansemos, quizás sea la última vez que podamos descansar en una cama antes de

nuestra batalla final.

- Si, tienes razón, te agradezco que me contaras esta historia, ahora ya me queda claro cual es mi destino, y el porqué estoy destinado a ello, es extraño, pero no tengo miedo, siento una extraña sensación en mi interior que me empuja a enfrentarme a Omega.

- El Aura de aquellos héroes que se fundió con la naturaleza y tu asimilaste carga los sentimientos y la esperanza de estos, es por eso que te sientes así, tus sentimientos se han ligado con los suyos. Ahora cargas con el destino de la humanidad Hope.

Hope acomodó su cabeza en la almohada y cerró el puño con fuerza en silencio. Pocos minutos después cayó dormido, el cansancio pudo con él.

A la mañana siguiente Alfa despertó a Hope con pequeñas palmadas en la frente.

-Hope!, ¡Despierta Hope!, ya de día.

- ¿Eh?, ¿Qué hora es?.- Contestó con los ojos aún cerrados.

- Venga Hope, tenemos que apresurar la marcha, tenemos que ir al mercado a comprar una de esas lámparas de cristal luminoso, si es verdad que ahuyenta a los Draugar puede sernos útil, y también deberíamos

comprar provisiones para el viaje que se nos avecina.

- Si, ya me levanto, dame un minuto.

Hope se incorporó en la cama, levantó los brazos para estirarlos y acto seguido se puso sus botas, que había dejado por la noche bajo la cama. Se puso en pie, cogió su mochila y salió de su habitación. Al llegar a la planta baja la joven lo recibió de la misma forma efusiva que el día anterior.

- ¡Hola guapo! ¿Dormiste bien?, seguro que sí, nuestras camas son estupendas, y nuestro lema es la tranquilidad y la discreción.

- Si, la verdad que dormí muy bien, gracias por preguntar...- Contestó tímidamente acerándose a ella y entregándole las llaves.

- ¿Ya te marchas?, vaya es una pena, ya te estaba cogiendo hasta cariño.

Hope se sonrojó y no se atrevió ni a contestar, se dio la vuelta y caminó hasta la puerta de entrada.

- Gra.. ¡Gracias por todo!.- Dijo entrecortadamente antes de salir.

- De nada guapo, ¡espero verte pronto! y ¡que la luz te guíe!

Hope y Alfa salieron al exterior, la ciudad

de día se veía totalmente diferente a la noche, aunque las luces seguían encendidas, dando a entender que de verdad era cierto lo que contaban de ellas, de que ahuyentan a los Draugar. Hope caminó a penas unos pasos y el ambiente se notaba relajado, la gente no parecía tener miedo y la vida en las calles era alegre. Hope sentía un poco de envidia, pues en su villa las cosas hubiesen sido muy diferentes si hubiesen tenido en su poder estos cristales.

Tras andar unos minutos llegó al mercado central, en él se vendían todo tipo de cosas, desde los objetos más simples hasta los más codiciados. Hope comenzó a buscar la lámpara de cristal luminoso, y entonces en un puesto en la parte central de la plaza las estaba vendiendo. Hope se dio cuenta por los gritos que el comerciante lanzaba al aire.

- ¡Cristales! ¡Cristales luminosos!, ¡No dejen pasar esta oportunidad y protéjense de los demonios! ¡Ya no les molestarán jamás! ¡Por tan sólo diez piezas de cobre! ¿¡Qué es el dinero sin la vida!?

Hope se acercó al puesto y se quedó mirando las cestas con cristal luminoso y las lámparas de este mismo.

- Hola.. -Le dijo Hope al mercader.

- ¡Hola joven! ¿Qué puedo hacer por ti? ¿Buscas una lámpara de cristal de luz? ¿Tal vez un amuleto de luz?, ¿Un cristal de luz simple?

- ... Si, busco una lámpara, me gust..

Antes de que Hope terminara de contestar el mercader lo interrumpió.

- ¿Una Lámpara?, ¡Claro!, ¡Son veinte monedas de cobre!

- ¿Veinte?, ¡Pero si hace un momento estabas diciendo que eran diez!.- Contestó Hope anonadado.

- Ya sabes joven, la oferta y la demanda.

- Pues la verdad que no lo sé... No puedo darle tanto.- Hope abrió su bolsa y a penas tenía once monedas de cobre.

- Mmm.. Pues lo siento joven, o me das veinte o no hay trato.

El mercader se giró hacia el otro lado del mostrador a atender a otro cliente que se había acercado. En ese instante Alfa se bajo del hombro de Hope , pasó tras el mostrador y rápidamente cogió una lámpara de las que tenía bajo los estantes del fondo, y se echó a correr por detrás del puesto. Hope miró como Alfa salía corriendo y salió tras él.

- ¿Pero que has hecho Alfa? ¡Podrían haberte pillado!

- Boberías, nadie salvo tu puede verme, a lo sumo verían una lámpara flotando en el aire.

- ¡Pero eso es incluso peor!.- Dice Hope exaltado

- Es una broma Hope, puedo volver los objetos invisibles si los toco, pero sólo los objetos, no puedo hacerlo con las personas si me lo ibas a preguntar.

- Pues.. Si, iba a hacerlo. No me des esos sustos Alfa, yo no soy un ladrón.

- Yo tampoco Hope, piensa que es un préstamo, la necesitábamos y ese mercader quería estafarnos.

- Bueno.. Vale..

Hope y Alfa siguieron mirando otros puestos y compraron lo que necesitaban para proseguir. Y cuando terminaron de abastecerse Hope preguntó a Alfa.

- ¿Y ahora? ¿ A dónde nos dirigimos?

- Ahora saldremos por la puerta norte de la ciudad, rumbo al Monte Nero, tendremos que atravesar las montañas y luego un pequeño bosque, y finalmente llegaremos.

- Parece fácil.

- No lo creas, el bosque del que te hablo se

le conoce cómo el Bosque Maldito, y es la zona en la que viven los Draugar, es la entrada al Monte Nero, y estos la protegen, no será fácil llegar hasta Omega, pero con esta lámpara que hemos tomado prestada puede que sea más sencillo cruzarlo.

- Eso espero... No quiero repetir la situación del Desierto de Cabe.

- Siento decirte esto Hope, pero si las cosas se tuercen, será mucho peor que eso.

- Bueno... Sea cómo sea lucharemos con todas nuestras fuerzas.

Hope y Alfa pusieron rumbo a la zona norte de Rohgar, al llegar allí se percataron de que la puerta estaba cerrada, y de que nadie parecía entrar ni salir. Hope se acercó a la puerta a preguntar a uno de los guardias.

- Perdona, ¿No se puede pasar?

- ¡Afirmativo! ¡El paso está terminantemente prohibido!

- Pero se puede saber ¿Por qué?.

- ¡Negativo!, Yo sólo cumplo órdenes, si el Señor Rohgar ha cerrado el acceso sus motivos tendrá.

- ¿El señor Rohgar?, y ¿Puedo hablar con él?

- ¡Afirmativo!...

Hope esperó unos segundos a ver si el soldado le decía algo más, pero ante un silen-

cio incómodo siguió preguntándole.

- Ejem ejem.. ¿Dónde puedo encontrarle?

- Buena pregunta... Pero hace unos días salió al norte, a las minas de la montaña con un grupo de personas y aún no ha vuelto, nos pidió que cerráramos la puerta y no dejáramos pasar a nadie.

- ¿Entonces para que me dices que puedo hablar con él sino está?

- Bueno.. Podrá hablar con el señor en cuanto vuelva..

- Esto es inútil...

Hope se dio media vuelta y caminó hasta el centro de la plaza, y se puso a mirar a su alrededor.

- Debe de haber alguna otra forma de cruzar esa puerta, ¿Qué me dices Alfa?

Sin notarlo un niño de unos seis años de edad que estaba al lado de Hope le estaba escuchando hablar a Alfa, aunque para él, Hope estaba hablando sólo.

- ¿Está usted loco señor?.- Le dijo a Hope.

Rápidamente este se volteó y lo miró.

- ¡Eh no!, Perdona.. Estaba pensando en voz

alta.- Le dijo al niño para disimular.

- He visto que quiere salir de la ciudad, le escuché hablando con el guardia de la entrada, es un cabeza hueca.

- Si, así es..

- Yo podría ayudarte, pero por dos monedas de cobre.

- Ya empezamos otra vez.. En esta ciudad todo el mundo intenta sacarte el dinero, hasta los niños..

- Bueno señor loco, o lo toma o lo deja.

- ¡Está bien!, maldito niño.- Dijo esto último bajo y a regañadientes.

Hope sacó su bolsa de monedas y le entregó al niño las dos últimas monedas de cobre que le quedaban.

- Espero que valga la pena.- Dijo mientras le entregaba las monedas al niño.

- Tranquilo señor loco, soy un hombre de palabra.

- ¡No me llamo señor loco!, ¡Me llamo Hope!.- Le replicó

- Bueno señor loco Hope, acompáñeme por aquí.

- ... En fin.- Dijo Hope resignado.

Hope acompañó al niño hasta una pequeña alcantarilla oculta tras una caja en una de las esquinas de la plaza.

- Por aquí saldrá al otro lado de la muralla, y nadie se enterará.

- ¿Estás seguro?, ¿No me estarás engañando?

Alfa miró al niño y sintió que no mentía, le estaba siendo sincero.

- Dice la verdad Hope, confía en el niño, no noto ningún atisbo de mentira en su Aura.

- ¿No confía en mi señor loco?

- Está bien, pasaré por ahí.

Hope ayudó al niño a levantar la tapa de la alcantarilla y acto seguido el niño la cerró.

- Siga todo recto y saldrá a unos metros más allá de la muralla, tras unas rocas.

- Perfecto, muchas gracias niño.

- De nada, señor.. Hope.

El niño se fue contento con sus dos monedas de cobre, y Hope avanzó junto a Alfa por la alcantarilla hasta llegar al otro extremo, salió al exterior y efectivamente el niño estaba en lo cierto, había llegado al otro lado de la muralla, ahora podía seguir su camino hasta el Monte Nero, la batalla final cada vez estaba más cerca.



Hope y Alfa comenzaron a subir la montaña, siguiendo unas pequeñas vías de vagonetas que probablemente condujeran a las minas de Rohgar. EL terreno era rocoso y seco, y la vegetación prácticamente escasa. Poco a poco la ciudad se iba perdiendo en el horizonte hasta casi desaparecer, entonces fue cuando encontraron las minas, un gran hueco cavado en la montaña que descendía por decenas de metros. Hope miró al fondo de estas pero no vio ningún atisbo de movimiento.

- ¿Será verdad que ese tal Rohgar vino a la mina?

- No lo sé, este sitio es bastante peligroso, no quiero augurar nada malo, pero esto no pinta muy bien. Siento en el aire un Aura maligna.

- No puedo soportar la idea de que puedan haber sido atacados por los Draugar. ¿Crees que han tenido algo que ver con esto?

- Mmm... Es difícil de saber, aunque todo apunta a que así ha sido, sólo nos queda continuar para averiguarlo

Hope comenzó a bajar al fondo del hueco hasta llegar a la entrada de la mina, ahí incluso Hope sintió una energía tan negativa que su cuerpo se estremeció. Un escalofrío recorrió cada centímetro de su cuerpo, y por

primera vez en todo el viaje sintió miedo.

- No te preocupes Hope, siento tu miedo, pero tenemos que continuar, no nos queda de otra. Sentir miedo no es algo de lo que tengamos que avergonzarnos, es un sentimiento que te hace humano.

Hope apretó los puños y comenzó a adentrarse en la oscura mina. Sacó la lámpara de cristal luminoso y con su otra mano sostenía la Espada Alfa. Quería estar preparado por si en algún momento tenía que usarla. Los pasillos parecían interminables y el avanzar se había vuelto dificultoso, Hope se detuvo un momento para hablar con Alfa.

- ¿Por dónde tenemos que seguir Alfa?, Este túnel se bifurca.

- ¿No lo sientes Hope? ¿No sientes el Aura maligna que nos rodea?, antes cuando ibas a entrar a la cueva lo sentiste ¿Verdad?, no dejes que el miedo bloquee tus sentidos.

Hope suspiró y relajó sus músculos, se concentró en su Aura interior y comenzó a sentir de nuevo la misma sensación siniestra que al entrar a la mina.

- Esta sensación es muy intensa Alfa, siento el aire muy cargado a mi alrededor, es cómo

si no pudiese respirar, es asfixiante.

- Tienes que aguantar Hope, lo que estás sintiendo es el poder de Omega, cuanto más avanzamos, más lo sentirás.

Hope siguió avanzando por la mina siguiendo la energía negativa, finalmente llegó a una sala más grande, donde habían amontonadas montañas de carbón, algunas vagonetas tiradas por el suelo y material de excavación. Cuando se situó en el centro de esta sintió una leve respiración. Rápidamente se volteó hacia la fuente del sonido y pudo ver a un hombre sentado en el suelo con la espalda apoyada en una montaña de carbón, su estado era crítico, tenía un gran agujero en el pecho. A su lado, había otro grupo de hombres con heridas similares, aunque estos ya habían pasado a mejor vida.

- ¡Cof cof!, ¿Quié.. Quién eres? .-Le dijo el hombre a Hope con una voz desgastada y dolida.

Hope se acercó al hombre y intentó ayudarlo, sacó de su mochila un remedio para heridas graves y unas vendas.

- ¡Me llamo Hope! ¿Quién te ha hecho esto?¿Cómo ha ocurrido?

Alfa se situó al lado de Hope y comenzó a mirar la herida del hombre y enseguida supo quién había sido el autor de los hechos.

- Han sido los Draugar... - Le dijo Alfa a Hope.

- ¿Han sido los Draugar?.- Le preguntó Hope al hombre mientras intentaba curarle sus heridas.

- ¡Cof cof!, Si... Han sido ellos..

- Malditos Draugar... ¿No llevaban cristales luminosos? ¿Acaso no ahuyentan a esos malnacidos?.

- Si.. Pero.. ¡Cof cof cof!.- El hombre estaba tan mal herido que le era imposible gesticular una palabra.

Hope intentó ayudarlo, pero fue en vano. El hombre había perdido mucha sangre, y tras sus últimas palabras falleció. Aún con las manos ensangrentadas Hope miró al suelo y comenzó a morderse el labio hasta hacerse una herida.

- ¿Por qué Alfa? ,¿Por qué hace todo esto?, ¿Por qué mata a la gente?,¿Por qué nos hace daño?

Alfa fue hacia donde estaba Hope y le agarró de una de sus manos.

- Omega... Bueno... Cree tener sus propios motivos.- Se notaba que Alfa estaba titubeando al pronunciar sus palabras.

- ¿Cómo que sus motivos? ¡¿Hay algo que no me has contado Alfa?!.- Hope se veía inquieto y sus gritos se expandían por todos los rincones de la mina, devolviendo un fuerte eco.

- Hope... Yo, lo siento mucho.

- ¿Cómo que lo sientes?,¿A qué te refieres?

- La culpa de que Omega sea tal y cómo es, ha sido mía. Yo, no pude salvarle, no pude evitar que se volviera así. No le presté la atención suficiente. Nunca pensé que un elemental pudiese convertirse en lo que ahora representa él. Estaba tan equivocado.

- ¿Salvarle de qué?.- Hope recobró su tono de voz habitual, pero aún se notaba que estaba molesto.

- Verás... Hace mucho tiempo, antes de que Omega se convirtiera en el heraldo del mal, era un elemental como yo, por aquel entonces nunca nos importó que los humanos pudieran vernos, ellos nos llamaban Hadas. Representábamos el equilibrio de la naturaleza y nuestro poder guardaba ese balance. Pero.. Un día, mientras Omega estaba en el bosque, un grupo de humanos lo pilló por sorpresa, lo atraparon, lo metieron en un saco y comenzaron a pegarle una paliza, esos humanos lo insultaron, lo pisotearon y

lo apalearon hasta casi matarlo. Acto seguido lo tiraron al río. Yo que lo estaba viendo todo me quedé paralizado por el miedo. No puede actuar y defender a Omega. El saco en el que estaba encerrado terminó encallado en un remanso, fui allí y lo abrí. Omega estaba destrozado, tenía un aspecto lamentable. Lo cargué en peso y lo llevé conmigo.

Alfa hizo una pequeña pausa y miró hacia el hombre muerto, para acto seguido devolver la vista a Hope.

- Pasó varios días inconsciente, hasta que de pronto volvió en sí. Pero ya no era el mismo, su mirada había cambiado, sus ojos ya no tenían el brillo alegre y vivaz que le caracterizaban, ahora en cambio, se apreciaba tristeza y odio. A partir de ese entonces, el odio por los humanos fue creciendo cada día más y más, y su Aura se tornó oscura, hasta tal punto que dejó de ser él mismo. Omega.. O mejor dicho Álef<sup>8</sup>, cómo se llamaba antes de convertirse en lo que es hoy en día. Y no pude hacer nada para cambiarlo.

- Alfa.. Yo.. De verdad que lo siento.. No debía gritarte y mucho menos tratarte de esa manera.

- No te preocupes Hope, entiendo tu ma-

8. Álef: Nombre de la primera letra del alfabeto hebreo.

lestar y tu frustración, yo en su día también la sentí. Pero esa parte del pasado ya la enterré, esta vez no voy a permitir que Omega vuelva a cometer los mismo errores del pasado, no dejaré que castigue a toda la humanidad por los actos de unos pocos. No pienso permitir que eso ocurra... Nunca más.

- Yo te ayudaré Alfa, juntos lo conseguiremos.

Hope se puso en pie y le tendió la mano a Alfa para que se subiera en su hombro, este asintió con la cabeza y subió. Acto seguido Hope miró de nuevo al hombre que estaba en el suelo, y vio un pequeño destello que relucía en su pecho. Le apartó un poco la camiseta y vio un collar de plata, tenía un pequeño cristal luminoso y una placa en la que ponía Maximilian Rohgar. Hope arranco el collar de su cuello y se lo guardó en el bolsillo.

- Te juro que tu muerte no será en balde, ni la de todos a los que Omega ha castigado.

Hope comenzó a caminar a través de los túneles siguiendo el aura oscura, hasta que de pronto llegó a la salida de la mina. A su alrededor sólo había oscuridad, naturaleza muerta y los pocos rayos de la luna llena

que atravesaban el oscuro cielo de nubes de ceniza iluminaban pequeños claros que marcaban el camino hacia el Monte Nero. Se encontraba en el Bosque Maldito.

Hope comenzó su marcha a través del oscuro bosque, con la lámpara de cristal luminoso y su Espada Alfa. Mucho no tardaron en aparecer los Draugar, que simplemente se mantenían distantes, observándolos desde las sombras, sin mover un sólo músculo, más que su cabeza y su gran ojo rojo. Alfa miraba a todos ellos con cierta tristeza.

- Tranquilos.. Todo terminará pronto.- Dijo Alfa.

Hope caminaba despacio y alerta, no sabía si en algún momento los Draugar iban a dejar su posición estática y atacarle, la densa maleza seca que vestía el suelo del bosque, susurraba con el viento a cada paso que Hope daba. El cielo comenzó a destacarse y ya se dejaba entre ver más partes del bosque. Hope y Alfa llegaron hasta el extremo este del Bosque Maldito, bajo la atenta e incesante mirada de los Draugar.

Hope levantó la vista y pudo ver cómo el paisaje se había vuelto muy diferente, las altas montañas que le rodeaban, eran de

un tono oscuro, casi negro, y el suelo estaba seco, en algunas partes incluso quemado, no había árboles, ni ningún atisbo de vida.

- Estamos en el Paso de las Montañas Negras.- Le dijo Alfa a Hope mientras este miraba hacia arriba.

- Cada vez siento más esa presión en el pecho. Siento el poder de Omega oprimiendo mi Aura.

- Si.. Yo también lo siento.

La desolación era el factor principal en este entorno carente de vida, roca oscura y pequeños afluentes de lava recorrían el entorno, el calor empezaba a notarse y el paso por este terreno tan abrupto se hacía complicado.

- ¿Necesitas ayuda Hope? ¿Quieres que utilice mi poder para regular tu temperatura?

- Te lo agradecería Alfa, el calor se está haciendo insoportable, aunque ,¿No será perjudicial para ti?. No quiero que te debilites

- No te preocupes, he recuperado toda mi energía, estoy en perfectas condiciones.

Alfa levantó los brazos y realizó el ritual, pocos segundos más tarde Hope sintió que su cuerpo se estaba enfriando, hasta llegar a una temperatura agradable.

- Gracias Alfa, sin ti no hubiese podido conseguirlo.

- Somos un equipo.. ¿No es cierto?.

- ¡Si!.- Hope levantó el brazo en señal de aprobación.

Al cabo de un rato, Hope y Alfa llegaron a lo que parecía ser la entrada a una cueva, de donde emanaba la energía maligna que habían seguido desde las minas.

- Es aquí Alfa.. ¿Verdad?

- Así es Hope, aquí es dónde nos enfrentaremos a nuestro destino y al de toda la humanidad. ¿Estás preparado?

- ¿Sinceramente?.. No, pero no puedo simplemente obviar todo lo que soy , dar me la vuelta y marcharme, tengo que luchar hasta el final, sea cual sea el resultado, sé que los héroes del pasado me ayudarán, los siento en mi interior.

Hope y Alfa se adentraron en la Cueva volcánica del Monte Nero, para enfrentar la recta final del viaje, Omega les espera.



Dentro de la cueva, la lava recorría los bordes del camino como si de ríos se tratase. La luz de la misma era tan incandescente que iluminaba la cueva. La energía negativa que emanaba del fondo de la cueva hacía que Hope y Alfa mermaran su paso. Poco a poco se iban acercando a su destino. Hasta que llegaron ante él. Omega estaba ante sus ojos.

- Bienvenido Hope, el elegido.

Una voz áspera y ronca salió del fondo de la cueva, una figura mucho más alta de lo que Hope hubiese imaginado, totalmente oscura y con unos ojos luminosos de color violeta. Portaba una túnica oscura con una letra omega de color rojo grabada en un extremo de la misma, rodeando el cráneo de un ser humano.

- Me has ahorrado el trabajo de salir a buscarte, ahora podré matarte yo mismo, y no enviar a esos enclenques.

- ¡Omega, entra en razón de una vez!, la humanidad no es tu enemigo, no todos los humanos son malvados, hay gente buena.

- ¡Eso!, ¡Déjanos en paz!, ¡No podemos pagar por los errores de nuestros antepasados!.- Hope apoya a Alfa en sus palabras.

- ¡Silencio!, No entendéis nada... Los huma-

nos son la escoria de este mundo, producen guerras, hambre, se matan entre sí, se roban, son unos seres despreciables que no merecen mi respeto. Lo único que puedo hacer por ellos y sobre todo por la naturaleza que tanto quieres proteger, es ¡Aniquilarlos a todos!

- Pero Omega... No pueden pagar justos por pecadores.. A lo largo de los años he visto cómo la gente se ha ayudado, he visto sonrisas, alegría, apoyo, confraternidad, a pesar de los momentos violentos que provocaste con tus actos, la gente seguía sonriendo, porque la esperanza es lo último que se pierde.- Dijo Alfa

- ¡Sandeces!, no voy a permitir que salgan de esta cueva, aquí y ahora acabaré con este sufrimiento eterno que he ido cargando a lo largo de cientos de años, hoy acabaré con los héroes del pasado, con su legado y con la humanidad.

- Hope, es imposible razonar con él, está cegado por el odio... Tendremos que luchar.

Hope se mantenía en silencio, no le quitaba la vista a Omega de encima, y tras las palabras de Alfa, Hope apretó con fuerza la empuñadura de la espada y se lanzó hacia Omega.

- ¡Omega!.- Gritaba fuertemente mientras

corría hacia él.

Omega comenzó a conjugar un hechizo, una especie de esfera violácea que emanaba una energía terriblemente oscura, unos rayos se desprendían de esta energía y la apuntó hacia Hope. La Espada de Hope chocó contra esta esfera y lo hizo retroceder varios metros hacia atrás, hasta quedar arrodillado en el suelo.

- ¿Crees que con simple fuerza bruta vas a detenerme?, eres un necio muchacho, parece que Alfa no te ha enseñado nada en este tiempo.

- Hope no seas imprudente, Omega no es igual que los Draugar, ellos actúan por instinto, Omega es muy calculador, ten cuidado.

- ¡Gracias por el cumplido Alfa!, pero eso tampoco te salvará, esta vez me aseguraré de que mueras.

Hope se levantó y cargó de nuevo contra Omega, lanzando espadazos al aire que en ningún momento acertaban en su objetivo.

- Maldición, ¿Por qué no puedo darle?..

Omega esquivaba cada golpe que Hope le asestaba, y lo ridiculizaba.

- Estúpido humano, no sois más que escoria, ni siquiera puedes tocarme, ¿Y tu eres el héroe que salvaría el mundo?, No eres más que un niño pretencioso.

Los golpes de Hope se hacían cada vez más intensos, pero aún sin resultado.

- ¡Cállate Omega! ¡ Cállate!

- Eso niño, siente la ira, comprende mis sentimientos, acepta la oscuridad...

- ¡No Hope!, No recurras a la ira, relaja tus sentidos, siente el poder de tu interior, saca a la luz el potencial de tu Aura.

Hope estaba cegado por el deseo de venganza y no escuchaba a Alfa, hasta que de pronto Omega dejó de esquivar sus embestidas y golpeó a Hope con una bola de energía en su abdomen, lanzándolo por los aires y estampándolo contra unas rocas. Hope al chocar sintió que todos los huesos de su cuerpo se estremecían, sentía verdadero dolor. Cayó al suelo y comenzó a levantarse poco a poco, mientras Omega se acercaba lentamente hacia él. Pero de pronto Alfa se puso entre ellos.

- Omega.. No permitiré que le hagas daño a Hope.. Esta vez no permitiré que acabes con las personas que más me importan,

aunque tenga que dar mi vida, lo haré.

- Eres patético Alfa.. ¿Acaso no aprendiste la lección sobre los humanos en el pasado?, me hubiese gustado saber qué habrías hecho en mi lugar.

- Álef.. Siento lo que te pasó, de verdad, es una astilla que tengo clavada en mi desde el día que pasó, no dejo de pensar en qué hubiese pasado si hubiese intervenido, me hubiese cambiado por ti sin dudarlo.

- ¡No vuelvas a llamarme así!, Álef murió hace años, mi nombre es Omega insensato.

- Pero hermano...

Hope se consiguió levantar aunque su cuerpo estaba temblando, se aferró a su espada con fuerza y al escuchar lo que Alfa había dicho no pudo evitar entrometerse.

- ¿Hermano? .. Alfa.. , Estás diciendo que Omega.. ¿Es tu hermano?.

Alfa agachó la cabeza y no contestó, pero no hacía falta responder nada, pues era más que evidente que así era. Omega comenzó a reírse y siguió acercándose a Hope. Entonces Alfa comenzó a brillar como si de una estrella se tratase, la luz cegadora que emitía iluminó hasta la parte más recóndita de la cueva, y de pronto el cuerpo de Alfa desapareció. Omega que había cerrado los

ojos, al volverlos a abrir se sorprendió de no ver a Alfa.

- ¿¡Dónde te has metido Alfa!? ¿Acaso estás huyendo?

Hope miró a todas partes, pero de pronto sintió una voz interior.

- Hope... Hace muchos años los humanos me dieron toda su fuerza para combatir a Omega, y no pude hacerlo, no pude derrotarlo. Hoy te otorgo yo la mía para que tu hagas lo que yo no pude hacer. Hope eres nuestra última esperanza, sólo tu puedes terminar con él, estoy contigo.. Amigo.

Hope empezó a sentir la fuerza de Alfa por todo su cuerpo, las heridas que Omega le había hecho se sanaron instantáneamente, el Aura de Alfa se fundió con la de Hope, como una extraordinaria simbiosis sus fuerzas se fusionaron y una energía asombrosa emanaba del cuerpo de Hope.

- Hope.. Confío en ti, ¡sálvanos a todos!

- ¡Eso no os servirá de nada, necios!.- Omega avanzó rápidamente hasta llegar a Hope, con una gran esfera de energía negativa en su mano intentó asestar un golpe letal a este.

Cuando Hope iba a recibir el golpe, la esfera negativa simplemente se esfumó en el aire, la energía que emanaba del cuerpo de Hope era tal, que se había formado una especie de armadura espiritual a su alrededor que no dejaba que ningún ataque de Omega la atravesara. Omega insistió varias veces pero no consiguió el resultado que esperaba.

- No es posible.. ¡No puede ser!, ¡Un maldito humano!¿Cómo es posible que tenga tanto poder?

- Eso es porque.. No estoy sólo.

En su interior comenzó a sentir las Auras de todos aquellos héroes del pasado, la de su abuelo, la de aquellos que habían muerto a manos de los Draugar y la de Alfa. Alfa blandió su espada con fuerza y en un abrir y cerrar de ojos cómo un destello dorado, cruzo la cueva hasta Omega y clavó su espada en el pecho de este. Omega ni siquiera lo vio venir.

Omega empezó a derramar una sangre oscura por la herida que Hope le había propiciado, y retrocedió ante el ataque de este.

- ¡Imposible!; No puede ser!.. ¡Acabaré con-

tigo! ¿¡Me oyes maldito humano!?.

Omega comenzó a concentrar toda su energía en su brazo, se sentía una fuerza negativa tan densa que atraía trozos de piedra que habían en el suelo. Hope agarró su espada con ambas manos y cerró sus ojos y comenzó a acumular el poder del Aura en la espada, tal y cómo Alfa le había enseñado. Entonces Omega lanzó su ataque y fuertemente la esfera se precipitó hacia Hope chocando contra este. Tras la explosión, como se sumió en silencio una nube de polvo se extendió por toda la zona dificultando la visibilidad. Omega había vencido.

- ¡Lo he conseguido!, ¡Por fin he acabado con el héroe!, Alfa ya no se entrometerá más en mis asuntos, sumiré el mundo en el caos y destruiré a todos los humanos.

Tras unos segundos de silencio en los que Omega proclamaba su victoria la nube de polvo se empezó a dispersar, y tras esta Omega vio la silueta de Hope sosteniendo la espada tal y cómo estaba antes de su ataque, y frente a él estaba Alfa en forma de espíritu formando un campo de fuerza a su alrededor.

- ¿Estás listo Hope?.- Le dijo sonriente.

- Lo estoy.. Amigo.

En ese instante Alfa se apartó y Hope lanzó un haz de luz cortante con el poder de toda el Aura que había acumulado, asestando un mortífero golpe a Omega, que propició su caída.

- Hope... Humano...- Omega levantó el brazo señalando a Hope, mientras su cuerpo se evaporaba en el aire antes de llegar a tocar el suelo.

A la vez que Omega desaparecía Hope sintió que el Aura de Alfa también lo hacía. Lo miró fijamente y vio como la figura espiritual de Alfa que le había protegido se estaba desvaneciendo.

- ¡No Alfa!, ¿Por qué? ¿Por qué tiene que acabar así?.- Dijo Hope entre sollozos.- Lo hemos conseguido, no te marches.

- Amigo mío, tu has cumplido tu destino, y yo estoy cumpliendo el mío propio, los humanos en el pasado dieron su vida para salvarme, ahora te entrego yo la mía para salvarte a ti y a toda la humanidad. No estés triste, ahora empieza un nuevo mundo, sé fuerte Hope.

El cuerpo de Alfa se desvaneció en el aire,

cómo lo hizo el de Omega, hasta desaparecer por completo.

- No te olvidaré amigo mío.- Hope se frotó las lágrimas de los ojos.

Hope cogió sus cosas y empezó a salir de la cueva, con la esperanza de que ahora todo pudiera ser diferente, ¿De verdad había cambiado el mundo?, al salir de la cueva lo iba a comprobar.

Mientras tanto, el Aura de Alfa y Álef se encontraron en el transito a la unión con la Madre Naturaleza.

- ¿Álef?.- Dijo Alfa al verlo.

- Hola hermano... Hacía mucho tiempo que no me veía así.- El cuerpo de Omega, había vuelto a la forma original de cuando era un elemental, ahora era exactamente igual a Alfa.

- ¿Has vuelto? ¿ De verdad?

- Si.. Gracias por todo Alfa, gracias por purificar mi alma, ahora puedo descansar en paz, el odio cegó mis sentidos y el rencor me hizo cometer atrocidades, me dejé embaucar por la oscuridad y al final fui devorado por ella.

- No te preocupes hermano, lo importante es que has vuelto y ahora ambos podremos

estar juntos para siempre.

Alfa y Álef se cogieron de la mano y su Aura se fundió con la madre naturaleza para por fin vivir en paz.

Hope ya había salido de la cueva y el cielo que antes estaba oscuro y lleno de ceniza, ahora estaba despejado y la luna bañaba todo el bosque que acontecía bajo sus pies, desde ahí pudo ver cómo un montón de destellos desde todas las partes de Merba se precipitaban hacia el cielo. Los Draugar estaban desapareciendo. La sensación aplastante que sintió Hope cuando llegó a ese lugar había desaparecido por completo. Hope por fin pudo sentir la paz después de mucho tiempo. Comenzó a bajar la montaña muy despacio, sólo pensaba en volver a casa, a las altas montañas de la Villa Campestre, a su hogar.

Tras varios días de travesía Hope llegó a casa, sin ningún percance, allí vio que la Villa se estaba recuperando, Hope pensaba que todos habían muerto, pero estaba equivocado, mucha gente se había salvado del desastre, muy contento entró a al pueblo y algunos aldeanos que lo conocían fueron a abrazarlo, estaban contentos de que otra persona hubiese sobrevivido al desastre.

Hope estaba contento, pero no podía olvidar que Alfa había dado su vida por la humanidad, gracias a él, todos se habían salvado. Tras saludar a la gente del pueblo Hope comenzó a subir la colina que llevaba a su casa. Y al llegar allí fue hasta la tumba de su abuelo, se arrodilló y tocó la piedra que había puesto en la tumba a modo de losa.

- Ya estoy aquí abuelo.. Lo he conseguido.- Las lágrimas volvieron a brotar del rostro de Hope, pero esta vez no eran de tristeza como la vez anterior, sino de alegría.

Hope se puso en pie, le hizo una reverencia a su abuelo y se fue a su casa. A partir de ahora todo iba a ser diferente, Hope junto a Alfa habían conseguido evitar la destrucción del mundo, ellos habían creado un nuevo principio a partir de un fin.



## LA ODISEA DE HOPE

