**Prologo**

En las vastas tierras de Badra, un mundo envuelto en sombras y secretos, las poderosas Casas Duquesas luchan ferozmente por el dominio y el poder supremo. Desde tiempos inmemoriales, estas casas han librado batallas políticas y militares, cada una buscando expandir su influencia sobre el reino y asegurar su posición en la jerarquía feudal. La Casa de Sombra Oscura, con sus maquinaciones astutas y su dominio de las artes oscuras, conspira en las sombras para derrocar al Emperador Oscuro y reclamar el trono para sí misma. En contraste, la Casa de Lobo de Plata, conocida por su ferocidad en el campo de batalla y su lealtad implacable, se alinea con el Emperador y busca proteger su reinado a toda costa.

Mientras tanto, la Iglesia, con su fanatismo y su dogmatismo arraigado, ejerce un control férreo sobre las mentes, los corazones de los habitantes de Badra y todas las casas feudales. Sus altos eclesiásticos, encarnaciones de los pecados capitales, manipulan las creencias y los destinos de aquellos que caen bajo su influencia, utilizando la religión como una herramienta para mantener su propio poder y control sobre el reino. Los monjes paladines asesinos, los espías y los políticos de la Iglesia, todos trabajan en las sombras, tejiendo una red de intrigas y conspiraciones que amenazan con sumir a Badra en una oscuridad aún más profunda.

Sin embargo, en medio de este conflicto eterno y la opresión implacable de la Iglesia, una secta clandestina emerge de las sombras, buscando instaurar una nueva era de oscuridad y des humanidad en el reino. Con rituales oscuros y sacrificios siniestros, esta secta busca desatar fuerzas más allá de la comprensión humana, desencadenando el caos y la destrucción en su camino hacia el dominio total.

Pero no todo está perdido en Badra. A pesar de la oscuridad que amenaza con consumir el reino, hay esperanza en las castas y razas que se alzan contra la tiranía y la opresión. Desde los elfos ágiles y valientes hasta los dragones ancestrales que han visto el paso de los siglos, todas las criaturas de Badra luchan por un futuro donde la luz pueda prevalecer sobre las sombras, y donde la humanidad pueda encontrar su redención en medio del caos y la desesperación.

**El Conjuro Prohibido**

En el corazón de un paisaje invernal, donde la nieve cubre las colinas y los ríos casi se congelan en su curso, se encuentra una humilde aldea. Es un lugar de belleza austera, donde la naturaleza se muestra en su forma más cruda y majestuosa. Las casas, construidas con madera resistente, se alzan entre los árboles desnudos, cada una con su chimenea que exhala columnas de humo que se desvanecen en el cielo grisáceo. El aroma fresco de los árboles verdes, el crujir de la nieve bajo los pies de aquellos que deambulan por los senderos, y la sensación penetrante de la brisa helada que te golpea sin contemplaciones, eran experiencias cotidianas en aquellos parajes.

En este rincón remoto y silencioso, vive Lance, un niño de cuatro años marcado por el destino desde el momento de su nacimiento. Criado por su madre en soledad, Lance ha conocido la frialdad del mundo desde muy temprana edad. La aldea, aunque sencilla y acogedora para algunos, no ha sido amable con él. Las miradas de desconfianza y los murmullos de los habitantes acompañan su día a día, alimentando el aislamiento y la soledad que siente en su corazón.

Pero a pesar de la dureza del entorno y el rechazo de aquellos que lo rodean, Lance encuentra consuelo en los paisajes vírgenes que lo rodean. Los bosques nevados y los campos helados se convierten en su refugio, lugares donde puede perderse en la quietud y la belleza de la naturaleza. A menudo, se aventura más allá de los límites de la aldea, explorando los rincones más remotos y secretos que el paisaje tiene para ofrecer.

Sin embargo, incluso en la tranquila serenidad de su hogar, Lance no está exento de peligros. Los guerreros que vigilan las fronteras del pueblo, con sus antorchas ardiendo en la oscuridad, son recordatorios constantes de los peligros que acechan en las sombras. Pero para Lance, el mayor peligro reside en la hostilidad de aquellos que lo consideran una aberración debido a las marcas en su rostro, cicatrices que se extienden desde su sien hasta su mejilla. En este mundo implacable, tales marcas de nacimiento son interpretadas como símbolos siniestros de mal augurio y oscuridad, atrayendo miradas de desconfianza y temor en lugar de comprensión o simpatía.

La soledad era el pan de cada día para Lance, pero encontraba consuelo en la compañía de su madre. Creció en las solitarias montañas junto a ella, una mujer de extraordinaria belleza: alta, con cabellos tan oscuros como la noche y una figura esbelta que inspiraba admiración. En su juventud, ella fue presentada como doncella en la antigua iglesia del Hombre, ubicada en el remoto noreste del continente. Esta estructura, un vestigio de tiempos pasados, fue el punto de partida de la Iglesia de los Siete Pecados, un culto que se elevó desde sus cimientos hasta convertirse en una religión que afirmaba la supremacía del hombre sobre todo en el continente.

Este culto se nutría del odio hacia las otras razas y criaturas del territorio. Su dogma carecía de clemencia para aquellos que desafiaban sus preceptos y rechazaban sus doctrinas. Al descubrir el creciente vientre de la madre de Lance, la iglesia arrojó su furia sobre ella, forzándola a abandonar el territorio y buscar refugio en el pueblo donde ahora residían. Este pueblo estaba habitado por un clan de hombres que se aferraba a las escarpadas faldas de las montañas en el noreste.

Como era costumbre cada año, el eclipse lunar marcaba el inicio de la anticipada celebración del festival, simbolizando el fin del invierno y el esperado regreso de la primavera. En el pueblo, tanto mujeres como hombres se congregaban para emprender los trabajos necesarios en preparación para el evento festivo.

Rose: Bueno, parece que este año tendremos que trabajar el doble para que el festival sea un éxito. Con la situación actual del pueblo, necesitaremos más manos que nunca.

Clare: Sí, Rose, pero ¿de dónde vamos a sacar más ayuda? Ya todos estamos hasta el cuello con nuestras propias responsabilidades. Además, con las bocas de más que siguen llegando, la vida se nos hace cada día más difícil.

Martha: (con un tono de chisme) Tienes razón, Clare. No sé cómo algunas personas no piensan antes de traer más niños a este mundo. Especialmente considerando quiénes son los que más problemas nos causan.

Rose: (frunciendo el ceño) ¿A quiénes te refieres, Martha?

Martha: (bajando la voz, pero con malicia) Bueno, no quiero señalar con el dedo, pero todos sabemos que la madre de Lance y el propio Lance son una carga para todos nosotros. Si no fuera por ellos, las cosas serían mucho más fáciles en el pueblo.

Clare: (defensiva) ¡Oye, cuidado con lo que dices, Martha! Lance puede ser un bicho solitario, pero no es justo culparlo por todo. Y su madre es una mujer trabajadora que hace lo mejor que puede por él.

Martha: (encogiéndose de hombros) Tal vez, Clare, pero eso no cambia el hecho de que son una carga para todos nosotros, ¿quién sabe qué problemas traerán?

(Rose mira preocupada hacia la ventana y ve a Lance escuchando la conversación.)

Rose: (suspirando) Bueno, deberíamos concentrarnos en lo que podemos hacer para el festival.

Lance, sintiéndose herido por los comentarios, se levanta silenciosamente y sale corriendo hacia el bosque para llorar en soledad.

Los días transcurrieron entre arreglos ingeniosos que embellecieron el pueblo, y conforme la noche se acercaba, la anticipación por el festival llenaba de alegría cada rincón de la comunidad.

Los aldeanos arrastraron sus mesas y dispusieron los manjares para compartir entre todos. En medio del bullicio festivo, se escuchaban voces de júbilo y risas que llenaban el aire.

Eadric, el fornido leñador de la aldea alzó su jarra de hidromiel en un gesto de celebración. ¡Hoy es un día para recordar, amigos!, proclamó con entusiasmo, su voz resonando sobre el bullicio festivo que envolvía la plaza principal.

Aelwyn, la vieja y amable curandera del pueblo respondió con una sonrisa radiante mientras servía generosas porciones de pastel de carne a los comensales. ¡Sí, Eadric! ¡He estado esperando este festival con ansias desde hace meses!, expresó, con los ojos brillantes de anticipación mientras distribuía la comida con gracia y destreza.

Beorn, el joven herrero de corazón apasionado se unió a la conversación con entusiasmo, sus palabras cargadas de emoción. ¡El aroma de la comida es tan tentador! ¡No puedo esperar a catar esos pasteles de manzana!, exclamó, con una chispa de anticipación en sus ojos mientras observaba los deliciosos manjares dispuestos sobre las mesas.

Mientras tanto, las risas contagiosas y los cánticos alegres llenaban el aire, formando una sinfonía de alegría y camaradería que envolvía a los habitantes de la aldea en una atmósfera de celebración y felicidad compartida.

La noche avanzaba en su curso, y en la oscuridad de la penumbra, dos figuras de los guardias del turno de la noche anterior se encontraban inmersas en una conversación susurrante. Entre ellos, intercambiaban rumores inquietantes acerca de avistamientos de figuras sombrías acechando en los límites de la comunidad. Algunos hablaban en voz baja sobre la presencia de brujas que danzaban bajo la luna en búsqueda de sacrificios, mientras que otros afirmaban que eran mercenarios procedentes de la Ciudad de los Hombres, cazadores de esclavos dispuestos a llevarse a los incautos bajo el manto de la noche.

La noche continuaba con su festividad, y los cuerpos embriagados yacían dispersos por doquier, mientras las risas y la música, cada vez más escasas, indicaban que la celebración llegaba a su fin.

Bajo el manto de la noche estrellada, mientras las sombras danzaban al compás del nocturno de la aldea, un anciano guerrero sintió la inquietud palpitar en su cuerpo. Con paso firme, decidió ascender hasta la última casa del pueblo, escalando la empinada pendiente que conducía a la morada de la madre de Lance. La oscuridad envolvía la tierra con su abrazo mientras la luz plateada de la luna menguaba gradualmente, anunciando la inminencia del eclipse total.

El anciano guerrero, llamado Thorian, llegó a la casa de la madre de Lance en la oscuridad de la noche. Con un golpe suave en la puerta, esta se abrió lentamente, revelando a una figura femenina envuelta en sombras, pero reconocible por su gracia y serenidad.

Thorian: Buenas noches, Lady Elara. Espero no haberte despertado.

Elara: No te preocupes, Thorian. ¿Qué te trae por aquí a esta hora tardía?

Thorian: He sentido una inquietud en el aire y pensé en venir a asegurarme de que estaban bien. Con la llegada del eclipse y los rumores que circulan, es mejor estar prevenidos.

Elara: Aprecio tu preocupación, Thorian. Pero no te preocupes por nosotros. Estamos acostumbrados a lidiar con las noches intranquilas. Sin embargo, tus palabras siempre son bienvenidas.

Thorian: Recuerda, Elara, la cautela es nuestra mejor aliada en tiempos como estos. No subestimes los peligros que acechan en la oscuridad.

Elara: Entiendo, Thorian. Gracias por recordármelo. Descansa ahora, y que la protección de los antiguos dioses te acompañe en tu camino de regreso.

Thorian: Que así sea, Lady Elara. Que tengas una noche tranquila y sin sobresaltos.

Agradecida por el cuidado y el consejo del viejo amigo, Elara cerró la puerta tras la partida del anciano guerrero, su mente aún llena de las palabras de Thorian sobre la importancia de la cautela. Al adentrarse en la cabaña, encontró a Lance despierto, observando atentamente la noche a través de la ventana. Con ternura, Elara lo mandó a dormir, acunando un profundo agradecimiento en su corazón por el gesto de preocupación y protección del anciano.

Antes de que pudieran asimilar la situación, un segundo golpe resonó con fuerza en la puerta. El corazón de Elara se aceleró con el presentimiento de peligro inminente. La puerta se abrió de par en par, revelando a Thorian, parado ante ellos con una expresión de angustia que no podía ocultar. Sin dar tiempo a nada más, una frase urgente escapó de sus labios, mientras la sangre brotaba a borbotones: "Corran, no pude detenerlos", y entonces, sin más, Thorian cayó de frente sin vida al suelo, su cuerpo inerte dejando tras de sí un silencio mortal. A sus espaldas, un siniestro grupo, portando armas y artefactos mágicos, se aproximaba rápidamente, su presencia emanaba un aura de oscuridad y peligro.

A lo lejos, el panorama era desolador: el pueblo yacía envuelto en llamas, sus cabañas reducidas a brasas humeantes. Los gritos de los sobrevivientes perforaban el aire con un terror palpable, mientras los batallones de soldados marchaban implacables, con sus armaduras relucientes y espadas afiladas, cada movimiento destinado a segar vidas. En sus cinturas, portaban delantales blancos, con una figura enigmática apenas reconocible, mientras que las capas de pieles de animales les brindaban algo de abrigo en medio del gélido paisaje. Los cuerpos de los soldados estaban cubiertos de imponentes armaduras y mallas de metal, testigos mudos de la ferocidad del conflicto.

Acto seguido, un grupo de figuras envueltas en oscuridad, ataviadas con vestiduras negras y el pecho desnudo, entonaron un cántico en una lengua que resultaba ajena e incomprensible para Elara. El siniestro eco de sus palabras resonaba en la noche, envolviendo la cabaña en una atmósfera cargada de peligro inminente. Los ojos de Elara, fijos en la puerta entreabierta, presagiaban un acontecimiento atroz por venir.

La mujer reaccionó con rapidez, cerrando la puerta de golpe y tomando la mano de Lance con firmeza, mientras se dirigían hacia la ventana trasera de la casa para escapar. Corrieron desesperadamente, dejando atrás su hogar en llamas y adentrándose en la oscuridad del bosque que se extendía ante ellos. El silencio de la noche se vio interrumpido por risas aterradoras que parecían resonar en los árboles detrás de su veloz carrera, alimentando su temor y apresurando sus pasos.

La luna, casi llena, derramaba su tenue luz plateada sobre el oscuro dosel del bosque, pintando sombras fantasmales entre los árboles. En el corazón del bosque, donde los sonidos de la naturaleza se desvanecían en el silencio de la noche, los llantos de terror y desesperación cortaban el aire como cuchillas gélidas. Al final del sendero, un claro se convertía en escenario de un macabro ritual. Allí, un grupo de personas se había congregado, iluminado por la danza de antorchas y velas que proyectaban sombras danzantes en los árboles circundantes.

La atmósfera estaba cargada de una energía inquietante, como si el mismo bosque retuviera el aliento en espera de lo que estaba por venir. El crepitar de las llamas de las antorchas competía con el olor a muerte aún impregnado en el aire, un recordatorio persistente del fatídico destino del pueblo cercano que antes existió en aquel lugar. Entre los presentes, se escuchaban susurros y palabras en una lengua antigua, la misma lengua de los antiguos Djins, cuyos cantos ancestrales resonaban en los versos de un pergamino desplegado en el centro del claro, invocando fuerzas más allá de la comprensión humana.

La lectura del antiguo pergamino se realizaba en medio de la noche, bajo el total eclipse de luna llena. La vieja hoja de pergamino estaba cubierta de polvo y comenzaba a desmoronarse por su antigüedad. El hechizo que estaban recitando constaba de tres partes cruciales. La primera parte implicaba colocar unas piedras con runas misteriosas en un círculo que rodeaba a todo el grupo. La segunda parte requería el canto de las palabras en el idioma antiguo del pergamino, un idioma arcano que apenas comprendían. Finalmente, la tercera parte consistía en la ofrenda de un tributo colocado en el centro del círculo.

Mientras el grupo recitaba los versos del pergamino cada vez con más fuerza, el cielo nocturno empezaba a emitir sonidos de retumbo, como si los truenos estuvieran a punto de estallar en la tierra. El círculo en el suelo comenzó a destellar con luces rojas y azules, y burbujas de lodo empezaron a brotar en el centro del círculo, donde se encontraba el tributo. La atmósfera estaba cargada de anticipación y misterio mientras el grupo continuaba con el conjuro ancestral.

En el centro de aquel círculo perfecto, yacía el tributo en forma de un niño pequeño, Lance. Había sido arrebatado de los brazos inertes de su madre, justo antes de que esta fuera vilmente asesinada. Atado de manos y piernas, desnudo en el frío de la noche, solo aguardaba un desenlace seguro por parte de sus captores.

Tras la conclusión de los cánticos, un silencio profundo y misterioso cayó sobre el bosque. El viejo pergamino, una vez que los versos habían sido recitados en su totalidad, se encendió en llamas, consumiéndose por completo. Este fue un claro indicio de que el ritual había tenido éxito, y que habían desencadenado una antigua y prohibida magia.

El brujo principal, sosteniendo una daga que se encontraba en su manga, se dirigió al centro del círculo mágico, donde yacía el tributo. El nuevo brillo de la luna llena iluminaba el área con una luz plateada, creando un ambiente misterioso y solemne. El grupo de hechiceros conjuradores mantenía la respiración contenida, consciente de que el siguiente paso del ritual sería el más crítico.

Al final del camino se escuchó un caballo cabalgar apresuradamente en dirección a donde se encontraban los asesinos, era un antiguo mago de raza Djinn en forma de un viejo corcel gris, majestuoso e imponente, Faris era el nombre del mago. El mago había llegado a ese lugar, siguiendo la pista del pergamino y el ritual prohibido que se había realizado. La batalla de magia ancestral y conjuros prohibidos estalló en aquel claro del bosque, desatando un caos que hacía temblar los cimientos del antiguo bosque. La velocidad con la que los hechizos eran lanzados y las formas cambiantes de las bestias que surgían de la oscuridad sembraban el pánico entre los presentes, obligándolos a huir para salvar sus vidas. Testigos mudos de la brutalidad de la contienda, cabezas y miembros mutilados rodaban por el suelo, mientras la sangre y los huesos teñían el terreno con un oscuro manto de horror.

Los gritos desgarradores y los lamentos de los heridos se mezclaban con el estruendo de la batalla, llenando el aire con una repetición de sufrimiento y desesperación. En medio del caos, el anciano mago, veterano de incontables enfrentamientos en un mundo ya lejano, se aferraba a su dominio de la magia arcana con una ferocidad inquebrantable. Sus conjuros desataban relámpagos y bolas de fuego que surcaban el firmamento, arrancando árboles de cuajo y reduciendo la maleza a cenizas.

A pesar del peso de los años que se cernía sobre él, Faris se aferró con determinación a su propósito, invocando fuerzas más allá de la comprensión humana en un esfuerzo desesperado por alcanzar su objetivo final: rescatar al niño de las garras del abismo que amenazaba con engullirlo.

Después de lo que podría haber sido una eternidad para algunos, los seres oscuros y los grupos de soldados fueron completamente aniquilados por el poder del anciano mago.

En ese momento, Faris, un viejo Djinn que ya estaba alcanzando el final de su vida de más de mil años, vio la unión de su destino a un joven Lance, el que se convertiría en su alumno. Sin embargo, nadie anticipó que el conjuro de los oscuros desencadenaría un torrente interminable de horrores que se abatiría sobre todos los habitantes de Badra.

Diecisiete años después, los dos personajes se encontraban en un viaje a bordo de una vieja carreta, jalada por un robusto lagarto dragón con un pelaje oscuro que apenas recordaba sus días de esplendor.

El lagarto dragón se alzaba sobre sus patas con una majestuosidad indolente, como si el simple acto de moverse fuera un esfuerzo inmenso. Su cuerpo, cubierto de escamas relucientes en tonos oscuros casi negros, irradiaba un aura de misterio, poder y pereza. Sus ojos, de un intenso color ámbar, apenas parecían mantenerse abiertos, reflejando más apatía que determinación, mientras arrastraba la carreta con sus garras fuertes y afiladas.

La carreta, desgastada por el inexorable paso del tiempo y el uso constante, exhibía su edad con orgullo a través de su madera agrietada y su pintura descascarada. A pesar de su aspecto deteriorado, aún conservaba un encanto nostálgico, como un testamento viviente de épocas pasadas. En su interior, yacían restos de lo que alguna vez fueron mercancías valiosas, ahora relegadas al olvido y abandonadas a su suerte.

Su destino era uno de los siete grandes asentamientos de la raza humana: la majestuosa Ciudad del Este, hogar de la antigua casa de armas del emperador, la casa Duquesa de los Lobos de Plata. El camino que los llevaba a la ciudad atravesaba un paisaje desolado y cubierto por una capa de polvo que daba testimonio del largo viaje que estaban emprendiendo. A su alrededor, la aridez del terreno se extendía hasta donde alcanzaba la vista, era un páramo de tierra muerta, como si la vida del lugar ya no le interesara seguir ahí.

A lo lejos se veía una ciudad rodeada por altas murallas que en otro tiempo debieron ser majestuosas, pero ahora mostraban señales de deterioro y gran abandono. Las grandes torres que se alzaban imponentes hacían pensar que aquel lugar había sido un centro de riqueza y prosperidad en el pasado, pero el tiempo y los embates de la guerra habían dejado su huella. Flechas incendiarias iluminaban el cielo esporádicamente, y los cuerpos de criaturas musculosas con apariencia de caninos yacían tirados, cercenados o quemados en el camino, evidencia del asedio constante de la guerra y de las criaturas de la noche. Al acercarse cada vez más a la ciudad, la devastación se volvía más evidente.

La Ciudad del Este se había transformado en un bastión rodeado por pesadillas. Las altas murallas, que se alzaban como un último suspiro de defensa, hablaban del temor palpable que dominaba a sus habitantes. La única esperanza para aquellos que apreciaban sus vidas era entrar en la ciudad antes de que las imponentes puertas principales se cerraran al anochecer, manteniendo a raya los horrores que acechaban más allá de sus muros protectores.

Se decía que, en el interior de la ciudad, existía una maraña de calles estrechas y oscuros callejones, llenos de una tensión palpable. Los habitantes se movían con expresiones nerviosas, con miradas furtivas que barrían cada rincón, siempre atentos a cualquier amenaza. Al temor a toparse con una horda de enemigos o criaturas nocturnas, que acechaban en algún rincón. La luna llena, que desde hacía días iluminaba el sendero hacia la ciudad, era como una espada de doble filo: por un lado, arrojaba una luz sobre el camino, pero por el otro, recordaba a todos su vulnerabilidad ante la oscuridad que yacía más allá de su resplandor.

Al acercarse a la entrada de la ciudad, Faris y Lance eran vistos como forasteros indeseables, en un lugar donde la desconfianza reinaba en todo lugar. La mirada inquisitiva de los que hacían fila para ingresar los seguía a medida que avanzaban a la entrada principal de la ciudad. Sin embargo, estaban decididos a enfrentar los oscuros secretos y peligros que acechaban en esa ciudad. Querían descubrir la verdad detrás de la secta demoniaca que podría abrir un portal a otro mundo y por qué Lance era parte de esa ecuación de hace diecisiete años. El pasado y el destino se habían entrelazado, y ahora, en ese momento crucial, su aventura estaba a punto de comenzar, llevándolos por los caminos tortuosos de un mundo lleno de misterios y peligros inimaginables.

**Entre Sombras y Susurros**

La Ciudad del Este se alzaba como una fortaleza en el horizonte, un bastión de esperanza en un mundo sumido en tinieblas. Sus altas murallas se erguían como guardianes centinelas, un faro en medio de una tormenta eterna. Faris y Lance, forasteros en un lugar donde la confianza era un lujo escaso, avanzaban con cautela hacia las imponentes puertas. Los guardias los escrutaban con miradas desconfiadas, evaluando a los recién llegados antes de concederles la entrada. En el aire se palpaba la tensión, el miedo entrelazado con la esperanza de aquellos que ansiaban ingresar antes de que las puertas cerraran tras ellos, dejando afuera los terrores que merodeaban.

De repente, un soldado alto, con el terror reflejado en sus ojos, se adelantó con voz temblorosa para cuestionar la identidad y el propósito de los recién llegados.

¡Alto ahí! ¿Quiénes son y qué hacen aquí?" —preguntó el guardia, su tono lleno de precaución, mientras sus ojos se desviaban hacia Lance, cuya mitad de la cara estaba cubierta por una máscara.

Faris, notando la incomodidad de la situación, intercedió con amabilidad. Este es mi amigo, Lance, dijo, colocando una mano reconfortante en el hombro de Lance. Nació con problemas en su mandíbula y prefiere cubrirse para no incomodar a nadie.

El guardia asintió con comprensión, pero su mirada aún estaba teñida de desconfianza. Entiendo, respondió, aunque su tono aún estaba cargado de cautela. ¿Y cuál es su propósito aquí?

Lance, decidido a no permitir que eso lo detuviera, habló con voz suave y sumisa. Somos comerciantes, señor guardia. Venimos en busca de oportunidades para comerciar nuestro vino y trigo en las tabernas y panaderías locales.

Los guardias, con sus lanzas en alto, avanzaron hacia la vieja carreta, inspeccionando cada rincón en busca de cualquier indicio de peligro. Con destreza, registraron minuciosamente el contenido, asegurándose de que nada escapara a su escrutinio. Al no hallar nada sospechoso, permitieron el ingreso a los visitantes, aunque no pudieron ocultar completamente su desconfianza hacia los forasteros.

La carreta, arrastrada por el anciano lagarto, se internaba más y más en la ciudad, revelando a su paso los vestigios del tiempo en los antiguos edificios, las callejuelas estrechas abarrotadas de desechos y de carretas abandonadas, creando una imagen de desorden que superaba incluso las expectativas más pesimistas.

Las intrincadas callejuelas de la ciudad se desplegaban como un laberinto enmarañado de sombras y susurros, donde los lugareños, con cautela palpable, evitaban encontrarse con la mirada de otros, como si temieran un posible contacto con las criaturas siniestras que podrían acechar en la oscuridad. Los murmullos de posibles ataques y el temor palpable a las criaturas saturaban el ambiente, creando una atmósfera cargada de inquietud y aprensión. En ese clima enrarecido por el miedo y la desconfianza, cada paso de los forasteros resonaba con el eco de lo desconocido y lo amenazante, requiriendo una destreza única para sortear las incertidumbres y los ojos ocultos que acechaban en cada esquina.

Faris encomendó a Lance la tarea de llevar al viejo lagarto al establo mientras él se encaminaba hacia la posada en busca de alojamiento. Lance, aunque renuente, aceptó la orden de su mentor y se dispuso a cumplirla.

Muy bien, Lance, encárgate de que el lagarto esté bien atendido, dijo Faris con tono firme y algo cascarrabias. No tardes mucho, te esperaré en la posada.

Lance asintió con gesto sombrío y un poco temeroso. Entendido, Faris.

Faris le dedicó una sonrisa tranquilizadora antes de partir. Mantén los ojos abiertos y mantente alerta, no sabemos qué nos deparará la oscuridad.

Mientras se dirigía hacia el establo con el viejo lagarto, el joven percibió una sombra deslizándose sigilosamente detrás de unos barriles en una esquina. La figura le pareció vagamente familiar, y su instinto lo puso alerta. Una rata se cruzó en su camino, provocando que Lance casi perdiera el equilibrio y se tambaleara. El descuido lo llenó de furia, sus manos se crisparon con impotencia mientras luchaba por mantener la compostura. Trató de disimular su nerviosismo, murmurando en voz alta:

"Qué lugar tan desagradable".

Una risa resonó desde las sombras, haciendo que Lance se sobresaltara, evocando un conjuro que invocaba su báculo y apuntando hacia la fuente de la risa. "Muéstrate o lo lamentarás", declaró con voz firme. La risa aumentó en intensidad y, finalmente, una figura emergió de las sombras. Era una mujer joven, de estatura mediana, con ropajes gastados y ojos que brillaban con astucia. Lance bajó su báculo, reconociendo a la intrusa, y exclamó: "Sal de ahí, Wini, ya sé que eres tú". La mujer se acercó con una sonrisa traviesa, revelando que se trataba de Wini, una antigua compañera de viaje y amiga de confianza.

Wini, la bruja de cabello castaño rojizo y ojos azules claros penetrantes emergió de las sombras con una sonrisa cálida al ser reconocida por Lance. Llevaba puesto un velo del desierto, tejido en un tono ocre claro, con bordes y detalles de runas antiguos doradas que envolvían la mayor parte de su rostro, otorgándole un aura misteriosa y enigmática. A pesar de su juventud y su carácter reservado, Wini era un auténtico tesoro de sabiduría y conocimiento. A pesar de sentirse marginada por su raza de bruja, Wini tenía un talento prodigioso que la distinguía: la capacidad de aprender hechizos con solo observarlos una sola vez. Sin embargo, las secuelas de sus experiencias pasadas se manifestaban en sus manos temblorosas cuando los nervios la invadían.

Mientras Lance la miraba con cierto escepticismo, Wini habló en voz baja, como si temiera que las sombras pudieran escucharla. "Siempre me alegraré de que hayas sobrevivido". Lance entrecerró los ojos, "¿Qué dijiste, Wini?". La brujita, con una expresión seria, y carraspeando la garganta, respondió: "Nada, nada, solo que estaba segura de que llegarías tarde a nuestro encuentro". Luego, soltando un suspiro, continuó: "Tienes esa tendencia a perder la noción del tiempo, mi querido Lance".

El tono de Wini estaba mezclado con una combinación de admiración y diversión, una familiaridad compartida solo entre verdaderos amigos. A pesar de su comentario, sabía que Lance era alguien en quien podía confiar en las situaciones más difíciles. Su amistad estaba forjada en historias compartidas y experiencias que solo ellos entendían.

Lance esbozó una sonrisa y se acercó a su amiga, posando con delicadeza una mano en su hombro. "Puedes agradecérselo a Faris", sugirió con gratitud en su voz. "Si no hubiera llegado a tiempo, es probable que no estaría aquí para contarlo". Recordando los momentos de aprendizaje junto a su mentor, agregó con reverencia: "Él fue quien me enseñó el código y las artes de la hechicería. Me instruyó sobre el vínculo con la magia de la naturaleza y cómo podemos extraer energía de las estaciones". Lance desvió la mirada hacia el cielo, rememorando el enfrentamiento que los había conducido hasta ese punto de sus vidas, mientras escuchaba con atención las explicaciones de Wini sobre su reciente travesía.

Wini: Lance, ¿te gustaría saber cómo llegué a la Ciudad del Este?

Lance: ¡Claro, Wini!

Wini: Bueno, fue un poco más aventurero de lo que esperaba. Verás, mientras intentaba recopilar información sobre un antiguo hechizo perdido en las profundidades del bosque del norte, me encontré con algunos obstáculos inesperados.

Lance: ¿Obstáculos?

Wini: Digamos que hubo un pequeño malentendido con un grupo de brujas locales. Parece que no estaban muy contentas con mi intromisión en sus territorios, especialmente en su guarida de tesoros.

Lance: ¡Vaya! Eso suena peligroso.

Wini: Sí, lo fue un poco. Pero gracias a mis habilidades mágicas pude sortear la situación. Aunque no sin algunos contratiempos, por supuesto.

Lance: Lo entiendo. ¿Y qué nos trae finalmente a esta ciudad?

Wini: Después de resolver el problema con las brujas y mientras huía, capté murmullos entre hechiceros y criaturas de la noche que insinuaban que lo que buscamos se encuentra aquí. Me encaminé con rapidez hacia la Ciudad del Este, pero antes de llegar, opté por enviar un mensaje a Faris para ponerlo al corriente de la situación y acordar un encuentro en este lugar.

Wini: Bueno, aún no he tenido la oportunidad de hablar con él en persona. Por eso te pido que le des un resumen de lo sucedido cuando lo veas. No quiero preocuparlo más de lo necesario.

Wini: Gracias, Lance. Siempre puedo contar contigo.

Wini sabía que Faris, un poderoso mago de la raza Djinn, había sido su salvación en más de una ocasión gracias a su presencia y conocimientos. "Debemos estar alerta en esta ciudad, Lance", advirtió con cautela. "Está repleta de peligros y, por alguna razón, siento que guarda muchos secretos que es mejor no descubrir. Hay mucho en juego aquí, más de lo que podemos imaginar. Además, estoy convencida de que no somos los únicos en busca del hechizo y el libro que lo contiene".

Lance asintió con determinación. Era consciente de que se adentraban en un territorio repleto de misterios, codicia y peligros. El libro que buscaban representaba apenas el comienzo de un viaje que los confrontaría con más individuos deseosos de obtenerlo. A medida que avanzaban hacia la posada donde se reunirían con Faris, Lance podía sentir la tensión palpable en el aire.

Lance al terminar de atender al viejo lagarto dragón, se dirigió a Wini con una sonrisa. ¿Te importaría acompañarme a ver a Faris? Tengo la sensación de que necesita saber lo que me indicaste lo antes posible.

Wini asintió con una leve sonrisa. Por supuesto, Lance. Estaré encantada de acompañarte.

Con un gesto ágil de su mano, Wini desapareció en una nube de humo, dejando a Lance momentáneamente aturdido por su habilidad para esquivar situaciones. ¡Increíble, como siempre!

Frunció el ceño, sintiéndose exasperado ante la destreza de su amiga. Con determinación, avanzó hacia la posada. A veces, desearía tener esa habilidad para sortear las responsabilidades, murmuró para sí mismo mientras se abría paso entre la gente.

La bulliciosa posada estaba abarrotada de personas y criaturas provenientes de todos los rincones de Badra: borrachos, delincuentes de la ciudad y algunos buscadores de información se mezclaban entre las mesas. Los gritos y el hedor a cerveza y orina impregnaban el aire, pero gran parte de ese olor parecía emanar de un individuo en particular: un elfo del bosque, sucio y harapiento. Se notaba que el agua lo había evitado durante muchos meses, incluso años, ya que su aspecto desaliñado era evidente. El elfo, completamente ebrio, estaba siendo animado por los presentes para que bailara o realizara alguna otra extravagancia en la parte superior de una mesa.

La posada se destacaba por su gran tamaño y una amplitud que abarcaba todo su interior. Con un mobiliario desgastado y un aire impregnado de siglos de historias, el lugar parecía el escenario perfecto para el encuentro con Faris. En un momento de vacilación, una idea surcó su mente. No estaba seguro si la taberna era más antigua que su mentor, pero después de reflexionar, decidió que jamás se arriesgaría a preguntarlo.

Al adentrarse en el salón principal, una figura imponente de casi dos metros destacaba en el local. Faris, el anciano Djinn, permanecía con su presencia majestuosa que irradiaba un aire de misterio y fuerza. Su cabello plateado, de crin larga que llegaba hasta los hombros, destacaba entre los demás, imponente y majestuoso. Sin embargo, en contraste, Faris ya no lucía cabello en la parte frontal de su cabeza, mostrando una calvicie que se extendía hasta la mitad de esta, su cuerpo era casi inhumano, robusto y musculoso como un mastodonte. Una barba espesa y larga le llegaba hasta el pecho, y su piel morena estaba curtida por los años bajo el sol radiante. En sus brazos, lucía brazaletes de cuero adornados con runas antiguas, y su pecho desnudo dejaba ver la fuerza que emanaba de él. En su cintura, portaba una gran faja de metal que sostenía sus pantalones de cuero desgastados, mientras que sus botas de cuero llevaban las marcas del nómada que era. A su lado reposaba su inseparable hacha mágica de guerra, coronada por una piedra similar a un antiguo ojo de dragón carmesí. Su actitud gruñona y su escasa paciencia eran evidentes a simple vista, como si fuera un abuelo impaciente por compartir su sabiduría y esperando que se aprendiera lo expuesto a la primera.

A pesar de su temperamento, la misteriosa personalidad de Faris se mezclaba con una profunda desconfianza y una reserva enigmática. Aunque era conocido por su aparente frialdad con aquellos que no valoraban la vida, su principal debilidad residía en su cariño hacia las razas menores, mostrando especial atención hacia ellos, incluso si no era correspondido.

Lance se acercó a su mentor con respeto, sabiendo que Faris poseía respuestas a muchas de sus incógnitas. Se inclinó ligeramente, y Faris le dio un vago gesto de reconocimiento.

Faris, hemos regresado, anunció Lance en tono educado.

El anciano Djinn asintió y respondió con su voz profunda y ronca: Espero que hayas traído novedades que justifiquen nuestra presencia en esta ciudad, mirando hacia donde sabía que Wini se escondía en las sombras.

Lance observó a su alrededor, asegurándose de que estuvieran a solas antes de empezar a relatar los detalles de la última experiencia de su amiga en el bosque y su enfrentamiento con las brujas oscuras del norte. Describió los esfuerzos que le costó rescatar información antes de vencerlas. Le informó que el libro que contenía la información faltante estaba en la ciudad, y que era conocido como el Libro de los Dos Colmillos, el libro contenía un hechizo que podía abrir la puerta entre los planos.

El Libro de los Dos Colmillos era una antigua reliquia de los primeros vampiros, una leyenda transmitida por generaciones. Se rumoreaba que contenía un ritual capaz de invocar seres sobrenaturales que otorgarían riquezas y un inmenso poder a su poseedor. Sin embargo, pese a las múltiples intentonas a lo largo de la historia, nunca se había logrado su activación.

La mayoría de los antiguos vampiros menospreciaban el Libro de los Dos Colmillos, lo tildaban de un mero cuento infantil, un mito arraigado en la cultura vampírica, pero desprovisto de verdad tangible. Pocos concedían credibilidad a su autenticidad, considerándolo más bien una superstición carente de fundamentos reales. A pesar de ello, su aura de misterio y la posibilidad de que albergara un poder oculto aún intrigaban a muchos individuos, el libro se mantenía resguardado como un tesoro dentro de la comunidad vampírica, hasta que desapareció hace siglos.

Faris escuchó en silencio, su rostro marcado por la reflexión profunda. Consciente de la peligrosa empresa en la que estaban inmersos, sabía que las respuestas que buscaban podrían superar incluso sus expectativas más sombrías. Tras escuchar atentamente a su joven aprendiz, el anciano Djinn finalmente habló con solemnidad: Nos aventuramos en un territorio de riesgos, uno que preferiría evitar. La codicia del hombre es un laberinto de engaños y traiciones. Estamos cerca de desentrañar los secretos que aún nos eluden, pero debemos proceder con extrema cautela. La magia oscura y los misterios del mundo oculto no deben subestimarse en lo más mínimo.

Lance asintió con determinación. A pesar de los peligros que se avecinaban, sabía que la verdad y el destino los llamaban. Junto a su inusual compañía de Wini y su mentor Faris, estaban dispuestos a enfrentar los desafíos que aguardaban en su búsqueda. Con la luna llena brillando sobre la Ciudad del Este, su aventura apenas empezaba, y el futuro se perdía en sombras y misterios insondables.

**Dentro de los Muros**

La Ciudad del Este, antaño un bastión de prosperidad había mutado en un caldo de cultivo para intrigas políticas y codicia desenfrenada. En los entresijos de sus oscuros callejones, el oro y el poder tejían los destinos de prominentes figuras, desde nobles hasta mercenarios sin escrúpulos, sus ansias de poder y riqueza los habían llevado a traicionar y manipular a muchos. La urbe se alzaba como un escenario perfecto para los secretos y las traiciones capaces de trastocar los frágiles equilibrios de poder establecidos.

En la Ciudad del Este, la influencia de la Iglesia y las otras casas ducales se extendían como una sombra oscura sobre todos los aspectos de la vida. El fanatismo religioso había permeado cada rincón de la urbe, generando un clima de miedo y opresión.

En los oscuros callejones de la Ciudad del Este, las campanas de la iglesia resuenan con un tono siniestro, llamando a los fieles a la oración obligatoria. Pero en las mazmorras de la imponente catedrales, se llevan a cabo rituales secretos y siniestros que alimentan el fanatismo de sus más fervientes seguidores.

Los líderes eclesiásticos, imbuidos de un poder divino auto concedido, han establecido un régimen de terror bajo el pretexto de la religión. Han creado una red de informantes y espías, conocidos como los Ojos de la Iglesia, que vigilan cada movimiento de los ciudadanos, y nobles, buscando cualquier indicio de herejía o desobediencia.

Aquellos que se atreven a cuestionar las enseñanzas o a desafiar su autoridad eran rápidamente señalados como herejes y llevados a juicio. Sus voces son silenciadas, sus vidas destruidas. Las plazas públicas se convierten en escenarios macabros, donde las hogueras de la Inquisición consumían a los condenados, ya sean estos humanos o seres de otras razas, enviando un mensaje claro a aquellos que se atrevan a desafiar el poder de la Iglesia.

En la Ciudad del Este se ha tejido una red de influencia sobre los líderes políticos, religiosos y económicos. Los nobles y mercenarios sin escrúpulos son marionetas en manos de los líderes eclesiásticos y las casas feudales, quienes utilizan su poder para mantener el control sobre los recursos y la riqueza de la ciudad.

La religión se ha convertido en una herramienta de manipulación y control, justificando la opresión, la corrupción y la codicia desenfrenada de aquellos con un ápice de poder. Los ciudadanos se ven obligados a vivir en un estado constante de temor, sometidos a las reglas y dogmas impuestos por los más fuertes.

En una estancia sombría en algún lugar de la Ciudad del Este, apenas iluminada por parpadeantes velas, se congregaban cuatro individuos de variadas reputaciones. Charles, uno de los líderes del bajo mundo, hombre corpulento de mirada astuta, con un hambre de poder sin igual, presidía una gran mesa donde reposaban Olak, traficante de esclavos y proveedor de mujeres para los burdeles; Oswal, un comerciante de armas sin escrúpulos, cuyos clientes abarcaban desde caníbales hasta clérigos, y Nills, primo de Charles y marioneta de la Iglesia en esa urbe. Juntos urdían siniestros planes desde hace años.

La furia, dibujada en los rasgos de Charles, reflejaba no solo la urgencia por enmendar las pérdidas en sus negocios, sino también la creciente presión ejercida por las restricciones impuestas por la regente en su intento por estabilizar la ciudad. Sus opciones se estrechaban conforme las políticas para restaurar el orden se intensificaban: toques de queda más extensos y regulaciones más estrictas. La creciente guerra y la inestabilidad estaban limitando drásticamente sus movimientos comerciales.

La presión de sus oscuros socios se hacía cada vez más evidente. Las demandas crecían, las expectativas se disparaban y todo esto añadía una carga adicional sobre Charles y su círculo más cercano. El anhelo de más recursos, suministros y servicios desafiantes pesaba como una losa sobre aquellos que manejaban los intricados negocios en la Ciudad del Este. Esta creciente realidad amenazaba con sofocar sus operaciones y los empujaba al límite de sus capacidades.

Oswal el traficante de armas confiaba en la ejecución del plan, afirmó con determinación:

"Esta misma noche actuaremos. Despojaremos a la regente de su posición y tomaremos el control político de la ciudad lo antes posible".

Sin embargo, Nills un clérigo menor de la iglesia, indicó con cautela:

"Esperemos. Los líderes eclesiásticos desconfían cada vez más de nosotros... y aún persiste la sombra por la muerte del regente anterior, la distracción se me hace cada vez más difícil".

Las palabras de Nills provocaron una risa sarcástica en Olak el traficante, quien parecía encontrar irónica la situación.

"¿Desconfían? ¡Vaya sorpresa! Somos el chivo expiatorio perfecto", bromeó Olak.

Charles el líder del grupo, indicó con semblante sombrío, y reprendió la actitud de Olak:

"Basta, Olak. Cualquier error nos hundiría ahora. Se avecina una tormenta y cualquier fisura en nuestra alianza significaría nuestra ruina y muerte".

La confrontación entre la Casa de los Lobos de Plata y la Casa de Alas de Ébano nos ha beneficiado considerablemente por años. Sin embargo, en estos tiempos turbulentos, la redistribución del poder no será nada tranquila. La Casa de los Lobos está a punto de conquistar la Ciudad del Este; solo están a la espera de la decisión final del emperador o su nuevo consejero. Mientras tanto, parece inevitable la aniquilación de la Casa de la Espada de Hielo.

Es crucial respaldar a los ganadores y asegurar nuestra parte del botín, ya sea mediante la fuerza o la astucia. Mientras tanto, los reportes en todo el imperio dicen que el anciano emperador está en un estado lamentable, tan frágil como una flor marchita. Su único heredero sucumbió en batalla ya hace diecisiete años. Desde entonces, el viejo no ha vuelto a ser el mismo señor oscuro que inspiraba temor en todo el imperio. Debemos actuar con prontitud para evitar el mismo destino desastroso de la Casa de Alas de Ébano con su traición, ese preciso evento alteró todo el equilibrio de poder en el imperio. Por lo tanto, no podemos perder de vista lo que está sucediendo en este momento. Ahora es nuestro momento para crecer y reclamar lo que nos pertenece. Si jugamos bien nuestras cartas estaremos al mismo nivel que las casas feudales.

"No creo que la Casa de los Lobos de Plata vaya a atacar a la segunda casa de armas del imperio", señaló Oswal, la heredera de ambas casas es la regente de la Ciudad del Este.

Olak, volvió a reír, "estás muy cegado por el romanticismo del imperio, Oswal. ¿Realmente crees que el emperador permitiría que una cría maneje las dos mayores casas de armas del imperio y ponga en peligro su soberanía? ¿No te parece que eso fue precisamente lo que llevó a la Casa de las Alas de Ébano a ordenar el asesinato de toda la familia, junta a esa 'heredera'?" Sin embargo, fallaron en su cálculo y en la batalla terminaron matando al hijo del emperador, eso sí fue un error involuntario.

El tenso silencio fue abruptamente interrumpido cuando la puerta se bloqueó desde el exterior con un estruendo sordo. Las luces se apagaron de repente, sumiendo la estancia en la oscuridad parcial. Al menos veinte sombras irrumpieron en la habitación, sembrando el miedo y la incertidumbre entre los presentes, cuyos jadeos resonaban en el aire denso. El silencio solo era quebrado por el destello de las luces emanadas de las dagas mágicas de los intrusos, cuyos rostros permanecían ocultos bajo capuchas de cuero oscuras. Solo se podían distinguir los ojos claros de luz blanca brillando en la distancia. Los seres comenzaron a blandir sus dagas cortas, desencadenando el caos. En un acto reflejo, Oswal desenvainó su espada y se abalanzó sobre los seres asesinos que salieron de las sombras.

"¡Traición!", gritó Oswal.

Simultáneamente, otra veintena de mercenarios alineados con Olak asaltaron desde el extremo opuesto de la habitación, desatando un caos ensordecedor de aceros chocando entre sí. De entre las sombras emergió otra figura, un alto capitán de la Iglesia cuya destreza y ferocidad en el combate eran impecables. La estancia se transformó en un campo de batalla, donde cada movimiento era crucial para la supervivencia.

Oswal, con una mirada ardiente, luchaba contra el oficial eclesiástico, su ira alimentada por la sensación de traición. Cada movimiento, cada golpe, era un intento por enfrentar la embestida inesperada.

El rítmico tintineo metálico de las espadas cortaba el aire, entremezclado con gritos agudos y el murmullo siniestro de la batalla. El olor amargo y salado del sudor se fundía con el penetrante aroma del metal y carne quemada, impregnando cada rincón. La adrenalina, dejaba un sabor áspero y eléctrico, impregnaba la atmósfera, bombeando en las venas de cada combatiente, mientras se sumergían en el caos ineludible del enfrentamiento.

De repente, un grito angustiado, casi desgarrador, se elevó desde el fondo de la estancia. Era Nills, observando impotente cómo sus aliados caían, envueltos por las letales hojas enemigas, la cruel danza de acero que había arrebatado la vida de sus tropas. El oficial de la iglesia, percibiendo que la lucha había llegado a su fin, ordenó con autoridad:

"¡Captúrenlos! Serán juzgados en Galia por sus pecados".

La sala quedó sumida en un silencio incómodo, mientras Nills, atónito, presenciaba la inesperada intervención de la Iglesia en sus asuntos. Mientras tanto, Charles y Olak, dos de los conspiradores, habían desaparecido, escapando por una puerta secreta a espaldas de todos los presentes.

**Política de Ciudad.**

Lance, Wini, y Faris estaban ahora reunidos en la posada, rodeados por las sombras de la noche y el silencio tenso de la ciudad. Mientras Faris continuaba con su explicación, los ojos de Lance y Wini se mantenían fijos en él, ávidos de conocimiento y ansiosos por descubrir el próximo paso en su peligrosa búsqueda.

El anciano Djinn continuó hablando con una seriedad que pesaba en el aire. El Libro de los dos Colmillos, es un objeto antiguo y poderoso. Se cree que tienen el poder de abrir un portal a otros mundos, mundos oscuros y aterradores. Si cae en manos equivocadas, podría traer consecuencias catastróficas.

Wini asintió, captando la gravedad de la situación. Si las criaturas de la noche también están tras el libro, eso podría explicar el asedio constante a la ciudad. Están ansiosas por obtenerlo.

Faris asintió en acuerdo. Exacto, y eso nos pone en una posición sumamente peligrosa. No solo debemos hallar el libro antes que esa secta de seres oscuros, sino también asegurarnos de protegerlo y evitar que caiga en manos equivocadas.

La ciudad del este, con sus calles sombrías y susurros inquietantes, parecía un nido de intrigas y conspiraciones, donde cualquiera podría venderte por unas pocas monedas de oro sin dudarlo. Además, en cada rincón podía esconderse una pista sobre la ubicación del Libro o los oscuros secretos en juego. Lance reflexionó en voz alta: según las pistas que encontró Wini, debe estar en esta ciudad, pero ¿dónde exactamente?

Wini se frotó las manos ansiosamente, deseosa por embarcarse en la búsqueda de la información que los llevaría más cerca del libro y sus secretos. Sabemos que el libro lleva el nombre de los dos colmillos, lo que significa que debemos buscar referencias en las bibliotecas de la ciudad o en los archivos de la ciudad.

Faris contempló con orgullo a sus jóvenes compañeros. A pesar de los peligros inminentes, Lance y Wini estaban demostrando ser valientes y dignos, unos compañeros valiosos en su búsqueda. "Está claro que debemos dividirnos y buscar pistas en diferentes lugares de la ciudad", declaró. "Lance, ve a investigar la biblioteca y los archivos. Wini y yo buscaremos información en los rincones menos frecuentados de la ciudad". Después de todo, eres de la raza más común en este lugar.

Después de una noche en la posada, Lance se dirigió rápidamente a los lugares habituales donde se podía encontrar información, sitios que había aprendido de su maestro durante años en sus diversas aventuras, como los oscuros rincones prohibidos y los secretos resguardados en las bibliotecas y torres de archivos de la ciudad. Lugares que solo los ojos entrenados podrían ir a buscar.

Con la juventud como su aliada y la perseverancia como su guía, Lance estaba decidido a encontrar pistas que los llevaran más cerca del Libro de los Dos Colmillos. En el vasto escenario de la biblioteca, repleta de estantes en múltiples niveles y el polvo danzando entre las sutiles telarañas suspendidas en el aire, Lance se encontró con Iris. Esta diminuta criatura del bosque, de menos de un metro y medio de altura, con orejas puntiagudas coronadas por un mechón de pelo, su rostro más similar al de un gato doméstico que al de un humano, vestía ropajes antiguos y descuidados, con el pelaje de un tono musgo claro verdoso. Iris se convirtió en un invaluable tesoro de ayuda y apoyo en su búsqueda, entre los vetustos tomos y los manuscritos envejecidos que llenaban el lugar.

Iris, la hermana mayor de su comunidad que alguna vez se asentó en las vastas llanuras del este, había sufrido una tragedia devastadora en su corta vida. Hace décadas, los orcos arrebataron la vida de sus padres y acabaron con toda su comunidad, dejándola a ella y a su hermano como los únicos supervivientes. La cruel pérdida de su mano izquierda fue una secuela de ese fatídico evento. A pesar de la dolorosa ausencia, Iris mostraba una pasión desbordante como colaboradora de la biblioteca, demostrando una asombrosa dedicación en la búsqueda y recopilación de información solicitada.

Trabajaron juntos durante horas, rastreando cada referencia que pudiera llevarlos a los libros de vampiros o información de ellos. Pero, lamentablemente, después de una búsqueda exhaustiva, no encontraron ni rastro de información sobre el libro.

Después de horas de búsqueda infructuosa, Lance decidió tomar un breve descanso y se dirigió a la posada para comer algo antes de volver a intentarlo. El hambre lo impulsaba, pero también sabía que no podía darse el lujo de perder mucho tiempo, y cada minuto que pasaba era una oportunidad perdida para salir pronto de ese lugar.

Después de reponer energías con una comida rápida, Lance se dirigió hacia la antigua torre de archivos de la ciudad, con la esperanza de encontrar pistas sobre el libro que tanto buscaban. Las calles bulliciosas y las avenidas llenas de actividad comercial se extendían ante él. Aunque los edificios tenían una antigüedad evidente, aún conservaban su robusta estructura, recordando tiempos de prosperidad que parecían no haber quedado tan atrás. Al llegar a la torre, su atención fue captada por un tumulto de personas en el centro, donde encontró a Iris tendida en el suelo, rodeada por hombres vestidos como guardias reales. La escena le heló la sangre y se apresuró a acercarse para averiguar qué estaba sucediendo.

Los hombres, con rostros endurecidos y sin la más mínima pizca de compasión, estaban golpeando a Iris. El joven aprendiz no vaciló en intervenir. Con expresiones amenazantes, los hombres le informaron que tenían órdenes de arrestar a cualquier persona que preguntara por libros o manuscritos de vampiros. Lance se sintió desconcertado y furioso.

Uno de los oficiales miró a Lance y le recordó la ley de la Iglesia que se aplicaba en la Ciudad del Este, cuestionando cuál era su relación con Iris. Le dejó claro que, en esa ciudad, ningún hombre podía mostrar simpatía por un ser no humano.

Iris, con los ojos llenos de lágrimas, corrió detrás de Lance y le explicó que había estado tratando de ayudarlo, buscando información sobre los Libros de Vampiros. Sin embargo, se había topado con la orden de la regente de la ciudad, de la cual ella no tenía conocimiento.

Lance se percató de que habían cometido un grave error y que habían llamado la atención de muchas personas, poniéndose en una situación peligrosa.

"Lamentablemente, hemos metido la pata", murmuró Lance con preocupación, observando a su alrededor nerviosamente. "Perdóname por ponerte en peligro ".

Iris asintió con pesar, secándose las lágrimas con el dorso de la mano. "Lo siento, Lance. No tenía idea de que mi búsqueda pudiera atraer este tipo de problemas".

"No te preocupes, Iris", respondió Lance, intentando mantener la calma a pesar de la creciente ansiedad que sentía. "Lo importante ahora es encontrar una manera de salir de esta situación sin meternos en más problemas, corre cuando te lo indique Iris".

Mientras tanto, los hombres que los rodeaban comenzaban a cerrar el círculo, mostrando expresiones cada vez más hostiles. Lance sabía que debían actuar con rapidez si querían evitar ser atrapados por las autoridades de la ciudad.

Impulsado por el ardor propio de la juventud, Lance se lanzó valientemente entre Iris y los implacables guardias reales, instándola en un susurro a retirarse de inmediato. Con determinación, aseguró que la búsqueda de información era responsabilidad exclusivamente suya y que Iris no tenía conocimiento al respecto. A pesar de sus argumentos y de afirmar ser simplemente un comerciante, los guardias reales se mantuvieron inflexibles, procediendo a arrestarlo y colocando las frías cadenas mágicas de detención alrededor de sus muñecas. Mientras los oficiales buscaban a Iris, la vieron alejarse corriendo, lanzándole advertencias que resonaron en la distancia sobre las consecuencias, amenazando con enviarla a las mazmorras de la Iglesia. Acto seguido, Lance fue conducido a las desoladas mazmorras del castillo.

Después de su encierro, Lance quedó sumido en la oscuridad, desconociendo cuánto tiempo transcurriría antes de que su situación se esclareciera. El aroma húmedo impregnaba el aire del recinto, mezclándose con los lamentos de borrachos y prisioneros en celdas cercanas. Un hedor nauseabundo impregnaba las mazmorras, creando una atmósfera opresiva y desagradable. La incertidumbre y la preocupación llenaron sus pensamientos mientras esperaba. Las palabras futuras de su amiga Wini resonaban en su mente: "¿Todo por un pequeño espíritu del bosque, te atraparon por proteger un pequeño espíritu del bosque?". Aunque sabía que estaba en problemas por haber intervenido, no podía evitar sentir un atisbo de orgullo por su valentía y la defensa de aquellos que eran más vulnerables.

Lance también reflexionó sobre su mentor, Faris, y cómo reaccionaría ante la noticia de su detención. Se lo imaginó frunciendo el ceño, gruñendo con desaprobación por su imprudente acción. Sin embargo, por un breve momento, permitió que la esperanza se filtrara en su mente, visualizando una reacción diferente; tal vez unas palabras de aprobación por haber protegido a las razas menos privilegiadas y defender el código de hierro de los nómadas, un gesto de afecto y respeto que rara vez recibía de su mentor. Reconocía lo improbable de tal respuesta, pero no podía evitar anhelar el reconocimiento de alguien a quien admiraba profundamente.

La oscuridad y el silencio eran interrumpidos únicamente por los ronquidos estruendosos de un individuo altamente embriagado. Lance se dio cuenta de que estaba encerrado en la misma celda que el borracho al que había visto bailando en la posada la noche anterior; su penetrante olor aún impregnaba el aire y el hombre dormía profundamente. Lance solo podía esperar que lo sacaran pronto, pues el olor era tan intenso que resultaba difícil de soportar.

Mientras aguardaba en las mazmorras, Lance sabía que su destino estaba en manos de la ley de la ciudad. Con la incertidumbre pesando sobre él, se preparó para enfrentar las consecuencias de sus acciones, con la esperanza de que, de alguna manera, lograría demostrar que sus intenciones no eran malas.

En la oscuridad de las mazmorras, esa misma noche, resonaron pasos descendiendo por las escaleras de piedra. Lance se estremeció al escuchar el sonido agudo y metálico de una puerta abriéndose y cerrándose desde el exterior, lo que aumentó su inquietud. Pronto, una figura enmascarada emergió, sosteniendo un bastón para caminar y portando una antorcha que emanaba una luz blanca intensa y poco común. Sus rasgos estaban ocultos tras la máscara, y Lance luchaba por distinguir algo en la oscuridad que lo rodeaba. La figura murmuró unas palabras mágicas apenas audibles hacia Lance, quien sintió cómo una energía revitalizante lo envolvía, aunque también experimentó un leve dolor que lo hizo gemir. El visitante examinó detenidamente al joven prisionero, como si estuviera evaluando su estado o buscando algo específico. Después de unos largos segundos de silencio, la misteriosa persona se alejó sin pronunciar una sola palabra, dejando a Lance con más preguntas que respuestas. La oscuridad de la mazmorra volvió a envolverlo, y solo quedó conjeturando sobre el propósito de este misterioso encuentro.

Después de dos días enclaustrado en la oscuridad de las mazmorras, con una dieta de agua y un pan mohoso que apenas permitía mantenerse en pie, Lance escuchó la voz de un guardia que lo instaba a prepararse. Le anunciaron que la regente de la ciudad, estaría dispuesta a atenderlo.

Horas más tarde, un destacamento de guardias reales escoltó a Lance, aún esposado de manos y pies, hacia el corazón del palacio de la Ciudad del Este. Sin contemplaciones, lo condujeron hasta la imponente sala principal, un espacio de proporciones majestuosas, iluminado por luces brillantes y candelabros imponentes. Los pilares sostenían un techo decorado con detalles de oro y piedras preciosas, mientras que el suelo de mármol reflejaba la luz con un brillo deslumbrante y los muebles exhibían una elegancia excepcional. Al otro lado de la sala, se alzaba un trono magnífico, donde una joven y poderosa regente aguardaba, acompañada por tres paladines, con un lagarto dragón multicolor de gran tamaño reposando a sus espaldas. Luna, una mujer alta y rubia con ojos de un verde profundo, tan agudos como los de un águila al acecho, se destacaba por su imponente presencia militar y su piel clara como la luna llena. A pesar de ser apenas mayor que Lance por unos años, era una figura dominante en la ciudad. Sin embargo, su fama no se limitaba a su posición; su historia personal y el legado de su padre, el antiguo campeón militar, que la precedían.

Luna, con su aire gélido y calculador, era famosa por su astucia. En público, proyectaba una imagen impecable de fuerza y determinación, mostrándose como una líder implacable. Sin embargo, en privado, guardaba un pasado misterioso y sentimientos internos que compartía con muy pocos. Era conocida por su firme compromiso con el código de hierro. Su fortaleza y su sagacidad le habían permitido tejer una red de contactos políticos que la convertían en una figura de inmenso poder.

A pesar de su fachada engañosa y su actitud inclemente, Luna cargaba con un peso personal de tristeza y soledad. Como única hija de los antiguos duques de las casas de Lobo Plateado y Espada de Hielo, se sentía abrumada por las expectativas y las sombras de sus padres, héroes venerados por las ciudades. Su anhelo de ser digna y de mantener viva la imagen de su padre la llevaba a menudo a tomar decisiones que no siempre eran en su propio beneficio.

Lance se hallaba en una situación complicada, encadenado y desconociendo el destino que le aguardaba en manos de la próxima Duquesa de la Casa de la Espada de Hielo y heredera de la Casa de los Lobos de Plata. Observó el rostro de Luna, notando las tensiones marcadas por la política y la vida en la corte. Luna era reconocida por su determinación implacable; Lance sabía que debía ser cauteloso al tratar con ella.

El futuro era incierto, y su destino estaba en manos de la misteriosa regente, cuyos secretos y ambiciones eran tan enigmáticos como los misterios que los habían llevado a ese oscuro mundo lleno de sombras y secretos.

**La Hija del Héroe caído**

Lance se encontraba agotado y desgastado, tanto física como emocionalmente, se sentía nervioso, con el corazón acelerado y con un nudo en la garganta. La falta de sueño, la preocupación por sus amigos y la tensa situación en la que se encontraba le habían dejado sin energía. Aun así, comprendía la importancia de lidiar con la situación política que se cernía sobre él. Faris, su mentor, solía evitar los entresijos de la política, considerándola como meros pleitos entre aquellos que deseaban el poder momentáneo. Sin embargo, Luna era una figura con una comprensión mucho más profunda de la política y del juego de poder.

Luna, mirándolo con sus ojos inescrutables, no dijo una palabra al principio, sino que lo observó en silencio, evaluando cada uno de sus gestos y palabras. Finalmente, rompió el silencio con una pregunta directa: "¿Quién eres y qué haces aquí?" Su voz era fría y calculadora, revelando muy poco de sus verdaderas intenciones.

Lance, en un esfuerzo increíble por mantener la calma y responder de manera adecuada, se presentó con serenidad. "Mi nombre es Lance", comenzó. "Soy comerciante de vinos y trigo, y he venido a esta ciudad en busca de oportunidades comerciales". Su respuesta era una mezcla de verdad y ocultamiento, un equilibrio delicado necesario en un entorno político donde cada palabra podía ser utilizada en su contra.

La regente Luna asintió, pero su rostro seguía sin mostrar emoción. "Comerciante de vinos y trigo", repitió. Eso es inusual para un comerciante hoy en día. Ingresar a una ciudad que se encuentra sitiada por la guerra, no es común, repitió, ¿Tienes alguna prueba de tus palabras? Luna era conocida por su astucia y su habilidad para desentrañar la verdad detrás de las palabras, empezó a caminar despacio de un lado de la sala a la otra, esperaba que Lance no estuviera preparado para demostrar su historia.

Lance pidió sus pertenencias y sacó una bolsa de tela que llevaba consigo, la abrió para revelar algunas muestras de trigo y una bota de cuero con un vino de buena calidad. "Tengo muestras de mis productos aquí", explicó. "Puede probarlos si lo desea. Mi intención es hacer negocios con las tabernas y panaderías de la ciudad, pero parece que he tropezado con una situación inusual".

Luna tomó una de las espigas de trigo y la inspeccionó cuidadosamente antes de volver a mirar a Lance. Es cierto que tu llegada a la ciudad es inusual en estos tiempos tumultuosos, admitió. No obstante, también es cierto que la política de esta ciudad no es algo que deba tomarse a la ligera. Las palabras pueden ser armas tan poderosas como las espadas, le indicó. Dime, Lance, mirando fijamente cada expresión en el rostro del prisionero ¿qué sabes del libro de los dos colmillos y por qué estabas buscando información sobre él en los archivos de la ciudad?

La pregunta de Luna tomó a Lance por sorpresa. No esperaba que la regente estuviera al tanto de su búsqueda del libro y mucho menos que estuviera dispuesta a hablar de él. Sabía que debía ser cuidadoso con sus palabras, ya que cualquier revelación precipitada podría ser peligrosa. Respiró hondo antes de responder. "El libro de los dos colmillos es un objeto de interés personal para mí", comenzó. He oído que contiene conocimientos antiguos y cuentos de niños, disimuló. Estaba buscando información sobre él con la esperanza de aprender más sobre su historia y poder venderlo a un buen precio. No tenía intenciones de causar problemas o perturbar la paz de la ciudad.

Luna lo escuchó en silencio, sin expresar sus pensamientos. Sus ojos fríos y calculadores seguían fijos en Lance mientras evaluaba su respuesta. Era evidente que no daría nada por sentado y que estaba dispuesta a llegar al fondo de la situación. Lance se dio cuenta de que, en ese momento, estaba en manos de la astucia política.

La enigmática mujer clavó su mirada en Lance con ojos penetrantes mientras preguntaba: "¿Por qué no te quitas esa máscara? Me han dicho que solo te la quitas para comer. ¿Vienes solo?" Cada palabra que salía de sus labios parecía buscar la verdad y la mentira al mismo tiempo. Lance, visiblemente nervioso, respondió en voz baja que tenía una deformación facial que le avergonzaba mostrar, y añadió que estaba acompañado por su señor, un anciano que lo estaba buscando. Cada palabra suya parecía ser cuidadosamente sopesada, consciente de que estaba en terreno desconocido y de que cualquier detalle podía ser crucial.

Luna mantuvo su mirada intensa en Lance y advirtió: Ahora sé cuándo mientes. Ten cuidado al responder la siguiente pregunta, ya que podría costarte la vida y la de tus dos compañeros. Su voz resonó con una frialdad excesiva, creando un ambiente de tensión en la habitación. La gravedad de la situación estaba claramente presente, y Lance se sintió atrapado en una red de intrigas que no entendía por completo.

¿Qué sabes de Umar y sus intenciones? ¿Crees que pueda ganar la guerra, muchacho? Y soltando la primera señal de expresión en su cara. Como si ese nombre le causara una ira sin límite.

Las palabras de Luna resonaron en la mente de Lance como un eco siniestro. La cara de Lance palideció y una mueca se le dibujo en la cara. La advertencia de que sus vidas dependían de su respuesta lo hizo temblar interiormente, pero sabía que debía ser cauteloso y sincero. Sus vidas estaban en juego, y no podía permitirse una respuesta imprudente.

"Entiendo, mi señora", respondió con cuidado, tratando de mantener la calma en medio de la presión que sentía. "Sé muy poco acerca del Duque Umar y la Casa de La Rosa Negra. Solo he oído menciones de su nombre en conversaciones de taberna y rumores de la ciudad. No tengo información veraz sobre su agenda o si tiene la capacidad de ganar una guerra. Estoy aquí como comerciante, no como soldado o espía."

La expresión de Luna cambió ligeramente, revelando un destello de desinterés en su rostro. Esperaba que fueras más útil, y me dijeras que es lo que quiere ese viejo Djinn antes de la reunión, murmuró para sí misma. Luego, levantó la vista hacia Lance y dijo: La situación en la Ciudad del Este es complicada, Lance. Estamos en un momento crítico, y cualquier amenaza potencial debe ser evaluada con precaución. Si estás aquí como comerciante, carcajeó, como dices, entonces deberías seguir adelante con tus negocios sin interferir en asuntos que no te conciernen. Pero recuerda, las mentiras y las verdades a medias pueden ser peligrosas.

Lance asintió, comprendiendo la advertencia de la regente. Sabía que debía proceder con extrema cautela y centrarse en sus asuntos si quería salir con vida de esta complicada situación. También comprendió que la política y los secretos de la Ciudad del Este eran mucho más profundos y oscuros de lo que había imaginado.

Las palabras de Luna sorprendieron a Lance, quien no esperaba que la regente conociera a su mentor. La revelación de que Faris estaba de camino para reunirse con ella llenó a Lance de alivio, sabía que su mentor sería un apoyo fundamental en este complicado embrollo. Aun así, la advertencia de que debían discutir asuntos más serios lo dejó con una sensación de inquietud.

Mi conocimiento sobre el anciano mago proviene de relatos que mis abuelos solían contarme. Sé que es alguien en quien se puede confiar con ciertas verdades, y sus consejos son preciados y bien recibidos.

Lance asintió, agradecido por la consideración de Luna y por la llegada de Faris. "Gracias, mi señora", respondió con respeto. Aprecio su comprensión y su apoyo. Haré lo que me ha indicado y me prepararé para la conversación. Entiendo que hay asuntos de gran importancia en juego, y estoy dispuesto a colaborar en lo que sea necesario.

Luna asintió brevemente, como si deseara que Lance se marchara de su vista, luego se sentó en el trono. "Muy bien. Ve a prepararte, y cuando hayas terminado, estaré esperándolos en mi sala de audiencias. Allí discutiremos todo lo que necesitas saber." Sus ojos reflejaban una determinación y gravedad que indicaban que los asuntos de los que hablarían eran de la máxima importancia.

Lance se puso de pie, liberado de las cadenas que lo aprisionaban, y siguió las indicaciones de Luna hacia una habitación donde podría ducharse y comer algo. Su mente bullía con pensamientos y preguntas sobre los asuntos más serios que debían discutir. Mientras tomaba las medidas necesarias, se preparó para una conversación que podría cambiar el rumbo de su aventura y revelar secretos ocultos en la Ciudad del Este.

**El recuentro.**

Después de apresurarse con un baño rápido y una comida ligera, el joven mago se encaminó hacia la sala de reuniones. Al entrar, el murmullo de los presentes en la discusión contrastaba con la visión de una mesa redonda rodeada por figuras de expresiones serias. A través de las amplias ventanas, se extendía un panorama vívido de los mercados y las puertas principales de la ciudad, mientras que en las traseras se vislumbraba un patio soleado adornado con flores y esculturas de seres mágicos. Lance se sumergió por un momento en la contemplación de tan impactante vista.

Sin embargo, el descontento en el rostro de Faris era palpable ante la tardanza de Lance. El anciano Djinn no ocultaba su impaciencia, y la falta de puntualidad de su aprendiz solo exacerbaba su disgusto. Lance se disculpó sinceramente antes de tomar asiento, decidido a prestar máxima atención a una reunión que ya estaba en curso.

Observó a su alrededor, impresionado por la magnificencia y el esplendor de los muebles y la decoración de la sala, pero lo que más impactó a Lance fue la expresión de Wini. Sus ojos, a punto de derramar lágrimas, contrastaban fuertemente con su habitual seguridad. A lo largo de sus experiencias juntos, Lance nunca había visto a su amiga tan vulnerable. Su amistad siempre se había basado en la confianza y la camaradería, especialmente en la búsqueda de conocimiento y aventuras.

Mientras Luna, la regente, explicaba los asuntos políticos y los peligros inminentes que acechaban a la ciudad, Lance comenzaba a comprender mejor por qué Wini se sentía tan incómoda. Luna era una figura intrigante, con una personalidad calculadora y un pasado envuelto en misterio. Su autoridad, belleza y presencia imponente añadían un toque de gracia a la situación.

Mientras la conversación progresaba, con explicaciones sobre Umar y sus planes oscuros, Lance luchaba por mantenerse concentrado en los temas en discusión. Sin embargo, su mente se desviaba hacia la evidente incomodidad de Wini y las implicaciones que la intervención de la regente tendría en su búsqueda. Lance intuía que esta situación añadiría una nueva capa de complejidad a una misión ya de por sí ardua.

Luna pidió que todos los que no tuvieran necesidad de estar en la sala se retiraran. En cuanto a Faris y sus acompañantes, sería él quien decidiría si se quedaban. Tras estas palabras, la mitad de los presentes se retiraron, y Faris decidió que sus acompañantes se quedaran.

Luna les contó a sus compañeros paladines quién era el anciano mago y les explicó que la Casa del Lobo de Plata llevaba ese nombre gracias a Faris. Sin embargo, Faris, claramente molesto, añadió que odiaba ese nombre, ya que fue el tatarabuelo de Luna quien lo había elegido debido a la habilidad de Faris para convertirse en un majestuoso canino plateado. Según él, había luchado codo a codo con el ancestro de Luna hace muchos años y le había insistido en que no era un lobo, sino un Djinn, aunque el anciano testarudo no le había hecho caso. Así que, los cimientos de la Casa del Lobo de Plata eran un tributo a la valentía de Faris en las antiguas batallas contra los Ghouls.

Luna continuo con la descripción de Umar y sus propósitos siniestros, llenando la sala de una tensión palpable. Umar, el verdadero responsable del asedio a la Ciudad del Este y el agitador político del imperio, era una amenaza real para todos sus habitantes. Este antiguo duque anhelaba el poder y la conquista de la Ciudad del Este. Era evidente que La Casa de la Espada de Hielo era la pieza final para asegurar su control militar sobre el Imperio.

Umar era la cabeza de la Familia y duque de la casa de la Rosa Negra, era el encargado de manejar la política del imperio, pero sus verdaderos anhelos eran las de ser el único consejero del emperador, y así manipular al emperador ya que esta viejo, débil y senil.

Fue Umar quien manipuló al emperador para eliminar a la Casa de las Alas de Ébano, los únicos consejeros de confianza del emperador. Pero antes, él fue el responsable de incitar a la Casa de las Alas de Ébano a atentar contra mis padres debido a que cada uno de ellos era la cabeza de las casas de armar del imperio. Se temía que el vínculo entre ellos representara una amenaza para el emperador, ya que yo, como su única heredera, podrían representar un desafío al trono. Tras la muerte de mis padres, y mi primo el príncipe heredero, en la batalla contra la casa de Alas de Ébano, el emperador perdió la razón y ordenó la exterminación de todos los habitantes de la Casa de las Alas de Ébano, incluyendo niños, mujeres y ancianos. Después de este acto de locura, el emperador se volvió incapaz de gobernar y delegó la mayoría de sus funciones en su mano derecha, Umar.

Umar tenía aliados poderosos, como la Casa de la Medicina y Hechicería Imperial, la Casa de la Sombra Oscura. Esta última era famosa por su astucia y habilidades en las artes oscuras. Siempre anhelaban más poder y se rumoraba que habían creado unos hechizos prohibidos para manipular la creación de seres híbridos y modificar criaturas existentes mediante experimentos mágicos, lo que resultaba en la generación de monstruos para su ejército, en lugar de contribuir al bienestar del imperio como requería el emperador.

Mientras Lance estaba atento, se cuestionaba la conexión entre el Libro de los Dos Colmillos y Umar. Luna, consciente de las dudas y de la grave amenaza que representaba Umar, así como de la necesidad de una estrategia firme, explicó claramente la situación: Umar, con un ejército de más de cincuenta mil unidades, buscaba el libro con una determinación casi obsesiva. La razón detrás de este afán no estaba clara, por lo que Luna insistía en la importancia de anticiparse a sus movimientos.

La habitación estaba cargada de tensión mientras Luna y Faris debatían sobre estrategias, y Faris revelaba los secretos contenidos en el libro. Era evidente que estaban en una carrera contrarreloj para frustrar los oscuros planes de Umar y evitar que convocara a los seres que le otorgarían el poder deseado. El Libro de los Dos Colmillos se volvía el foco principal, ya que guardaba la clave para detener a Umar en su búsqueda del objetivo final.

A medida que la reunión avanzaba, la expresión preocupada de Faris dejaba entrever cómo la carga de la edad y la seriedad de la misión lo estaban afectando. Su mirada hacia su joven pupilo reflejaba una energía impregnada de cansancio, tristeza y melancolía. La incertidumbre y la responsabilidad de su papel en esta lucha lo sumían en una profunda reflexión.

En un instante, Luna se puso de pie y pronunció palabras que dejaron a todos los presentes atónitos: "Sé dónde está el libro. Ha estado en posesión de mi familia durante generaciones, como un antiguo botín de guerra. Sin embargo, ya no está en la ciudad. Cuando mis padres fallecieron, los enterraron en las Torres de los Héroes de Badra, al sur del continente, a varias jornadas de aquí. El libro está oculto en su mausoleo, ya que mi padre lo consideraba una reliquia de su juventud."

Finalmente, Wini, quien había estado escuchando en silencio, tomó la palabra con determinación. Lance y yo hemos estado tras la pista de ese libro. Ha sido una búsqueda ardua y sacrificada, sabemos que posee un gran poder. Sin embargo, aún desconocemos su verdadera esencia y cómo manejarlo. Hemos oído relatos de intentos fallidos de dominar su poder en el pasado. ¿Pero qué impulsa a Umar a intentarlo ahora? ¿Qué ha cambiado? Si hallamos respuestas en sus páginas, podríamos acercarnos un paso más a entender los hechizos y detener a Umar.

"Nuestros espías", retomó Luna la conversación, "nos han informado que su plan está en marcha, y personalmente creo que es parte de su estrategia para derrocar al emperador y tomar el control de los reinos para sí mismo".

El rostro de Wini reflejaba su voluntad de resolver los secretos que rodeaban al libro. A pesar de las incógnitas que enfrentaban, el grupo estaba unido en su determinación de luchar contra Umar y desvelar los misterios que amenazaban su mundo.

Luna compartió: "Lamentablemente, me he enterado de que esa información también se filtró, y creo que Umar ya la tiene en su poder. Capturamos a dos de los espías; estaban disfrazados como monjes oscuros armados con espadas de guerra. Uno de ellos se suicidó, pero logramos capturar al otro y obtuvimos información de él. Sin embargo, esto no será tan sencillo. Si Umar quiere tomar la Torre de los Caídos, primero tendrá que enfrentarse a uno de los antiguos señores del Sur: un antiguo dragón que ha protegido a los caídos de Badra durante varias eras".

La noticia de que el libro se encontraba en el sur, protegido por un antiguo dragón en la Torre de los Caídos, añadía un nuevo desafío. Luna había depositado el libro allí al enterrar a su padre. Al intercambiar miradas, Lance y Wini compartieron un entendimiento silencioso, conscientes de la difícil misión que tenían por delante para recuperarlo. Luna confiaba en que esta revelación los acercaría más a confrontar al ejército enemigo.

Las palabras de Luna resonaron en la habitación, señalando el comienzo de una misión contra el tiempo cargada de peligros y desafíos. Faris asintió con gravedad. "Entonces, debemos partir cuanto antes. El viaje al sur es largo y plagado de amenazas. Las criaturas malignas acechan en todo el camino, sedientos de violencia y caos."

La urgencia de la situación se reflejaba en la mirada de Lance mientras observaba a su mentor. Sabía que estaban a punto de enfrentar desafíos inimaginables, pero comprendía la necesidad imperiosa de encontrar el libro antes que todos los demás.

Wini se levantó de la mesa de la reunión con determinación. "Estamos preparados para enfrentar estos peligros", declaró con firmeza. "Ya hemos superado obstáculos antes y lo haremos de nuevo. Además, nuestra unión en esta misión nos fortalece".

La regente Luna asintió con aprobación. "El destino de la Ciudad del Este y de todas las razas menores depende de nuestros esfuerzos. Les proporcionaré todo lo necesario para el viaje, pero debemos proceder con cautela y estar preparados para lo desconocido".

La expresión insatisfecha en el rostro de Wini al preguntar "¿Vienes con nosotros?" dejaba entrever cierta reticencia. "Sí, hay demasiado en juego como para quedarnos esperando los resultados entre las paredes de un castillo", afirmó.

La reunión continuó con la elaboración detallada de los planes para el viaje hacia las Torres de los Caídos en el sur. Aunque la misión era peligrosa, Faris, Lance, Wini y Luna estaban decididos a enfrentar cualquier desafío en su búsqueda del Libro de los Dos Colmillos. Con la luz de la luna menguante iluminando su camino, se prepararon para adentrarse en lo desconocido y desentrañar los secretos que podrían darles las fuerzas necesarias para detener a Umar, proteger a su ciudad y a todas las razas que la habitaban.

**La Caída hacia la Oscuridad**

Hace seiscientos años, en las apacibles orillas de un majestuoso río, se erguía un encantador pueblo. Allí habitaba un grupo de comerciantes reconocidos como los Caminantes. A pesar de los peligros latentes, la amistad florecía entre individuos de diversas edades y razas, conviviendo en una relativa armonía que desafiaba las amenazas circundantes.

El río, ancho y sereno, nutría la vida del lugar. Sus aguas proveían sustento a través de la pesca y ofrecían recursos naturales vitales para la comunidad. Los niños jugaban alegremente en sus orillas mientras los pescadores lanzaban sus redes en busca de tesoros acuáticos.

Los campos ondeantes se expandían a lo largo y ancho de la sabana, salpicados de animales de granja que pastaban libremente. Los comercios locales lucían sus exquisitas hortalizas y frutas frescas, y la fama de las tartas y pasteles rellenos con estos manjares se extendía por toda la población.

Los Caminantes, nómadas por naturaleza, eran conocidos por su espíritu hospitalario y un comercio justo. Su mercado era un recipiente de productos de todo el continente, fruto de sus travesías por distantes aldeas y ciudades.

La convivencia pacífica entre seres humanos, elfos, enanos, hadas y otras criaturas de distintas razas era un rasgo distintivo de esta comunidad. La sabiduría de su líder, el anciano Sabio del Río, fomentaba la unidad y cooperación entre sus integrantes, una sabiduría que sostenía la convivencia armoniosa.

A pesar de la relativa paz, la cautela siempre se mantenía presente. Los bosques circundantes albergaban criaturas misteriosas y peligrosas, y se rumoreaba sobre tierras desconocidas más allá de las montañas del norte, ocultando terror y secretos inimaginables.

En una de las familias del pueblo se encontraba Umar y su esposa, una mujer de cabellos dorados, compartían la felicidad junto a sus dos pequeños hijos. El amor familiar irradiaba con cada amanecer, forjando un vínculo inquebrantable. El amor que Umar le tenía a su familia no tenía comparación con nada en este mundo. Sin embargo, un día fatídico, soldados llegaron por orden del rey, clamando por milicias para una guerra inminente. Entre los reclutados se encontraba Umar.

A pesar de la consternación al abandonar su hogar y su pueblo, Umar, impulsado por el deber hacia los suyos y la lealtad al rey, empuñó su espada y partió hacia la batalla. Antes de su partida, prometió regresar con vida y proteger a su familia de todo peligro.

La guerra resultó sangrienta y brutal. A pesar de la valentía de los hombres del pueblo, muchos perecieron en el conflicto. Umar, fiel a su valentía y justicia, protegió a los débiles y defendió a los oprimidos, ganándose el apodo de "Umar el Justo". Pero, mientras luchaba, poco a poco comenzó a cuestionar la moralidad de los conflictos armados.

Consciente de la despiadada realidad de la guerra y observando la constante distribución de tierras y oro entre los poderosos, Umar, en un intento desesperado por detener el conflicto, se dirigió con una carta al rey. Sin embargo, los nobles, interpretando sus acciones como traición, enviaron soldados para irrumpir en su hogar, perpetrando una masacre atroz y arrebatando la vida de su amada esposa y sus hijos de manera cruel. La noticia de la tragedia desgarró y sumió a Umar en la más profunda desesperación.

Luego de conocer los detalles, regresó a toda velocidad hacia su hogar. Divisó su casa en la distancia y avanzó con cautela por el camino. Con pasos lentos, acompañado de su caballo, se acercó poco a poco a los escombros que antes habían sido su refugio. Al acercarse a su hogar, cada paso parecía robarle la fuerza del cuerpo, cada paso era una revelación de los estragos en su propiedad. Los campos y sus animales yacían devastados, abrasados por el fuego. Entró en los escombros de su casa, el humo aun flotando en el aire, sin hallar más que rastros sanguinolentos sobre el suelo. Cuando se aproximó al centro del pueblo, el horror se apoderó de sus sentidos: se encontró con sus hijos sin vida, atados a postes, consumidos por las llamas de las hogueras, y su esposa, mutilada y torturada con crueldad amarrada a un poste. El dolor fue abrumador, sumiendo sus ojos en sombras, su mente se convulsionaba, un grito desgarrador escapó de sus labios mientras caía de rodillas. Se aferró a sus propios cabellos, arrancándolos sin piedad, transformándose en una determinación macabra de odio total, voces distantes y persistentes resonaban en su mente, instigándolo hacia la aniquilación y la muerte. Una sed enfermiza de venganza y violencia se apoderó de él en un instante. Empuñando su espada, cometió actos impensables contra cualquier individuo que cruzara su sendero, sin hacer distinción alguna, despedazando lo que alguna vez había sido la próspera comunidad de los Caminantes.

Juró venganza, no solo contra el rey, sino contra todas las razas habitantes del pueblo, las culpaba por no defender a su familia en su ausencia. A partir de ese momento, Umar se convirtió en "Umar el Vengador", un ser despiadado que no reconocía la vida de ningún ser.

Esta tragedia marcó el inicio de su sed de venganza contra la raza humana. Con la colaboración de Laila, una compañera de batallas pasadas y con linaje de brujo oscuro y banshee, Umar se sumergió en la maldad y la oscuridad absoluta. Los conocimientos prohibidos de Laila facilitaron la transformación de Umar en un híbrido humano y vampiro, sediento de sangre y ansioso por una venganza eterna, una sed que solo se intensificaría con el tiempo. Este ser híbrido poseía habilidades que le permitían caminar bajo la luz del sol y una fuerza sobrehumana durante las noches.

La desesperación por reunirse con su familia fallecida impulsó a Umar a buscar un antiguo libro, El Libro de los Dos Colmillos, capaz de abrir la puerta al mismo inframundo. Este deseo lo llevó a aliarse con seres malvados y a embarcarse en un viaje hacia la oscuridad absoluta. Su sueño de reunirse con los difuntos a cambio de la destrucción total se convirtió en su obsesión, sumiéndolo en un abismo de maldad y deseo de venganza.

Umar, un ser calculador y mortífero, transformado por el odio y la sed de violencia, se convirtió en un enemigo temible y cruel. El viaje de Faris, Lance, Wini y Luna no era solo en busca del Libro de los Dos Colmillos, sino un enfrentamiento directo con el odio personificado de Umar. La lucha por la supervivencia y la esperanza de detener su sed de sangre se cernían sobre su camino.

**La Sombra Inquebrantable**

En lo profundo de las montañas del norte, un reino sombrío acogía a las últimas razas oscuras del continente, cuyos habitantes se regían por una ley inflexible: la del más fuerte. En este mundo, la obsesión por la supremacía y la codicia por la letalidad eran absolutas, sin lugar para la vacilación. Muchas parejas se unían con un único propósito: engendrar descendencia para consolidar su estatus y alcanzar un lugar de poder a través de sus crías. Sin embargo, la descendencia no ofrecía garantías: con demasiada frecuencia, las criaturas que nacían carecían de estabilidad mental, convirtiéndose en seres incontrolables o privados de juicio, lo que llevaba a la comunidad a descartarlos sin contemplaciones.

Lila, cuya existencia era una manifestación misma de la destrucción, encarnaba la maldad y la psicosis en su máxima expresión. Su ser era un testimonio viviente de la incompatibilidad entre ciertas razas, una mezcla que desafiaba los límites de la naturaleza y la moral. Su devoción por Umar era inquebrantable; lo reverenciaba como si fuera la personificación de la muerte. Mitad Banshee, mitad brujo oscuro, Lila constituía una entidad malévola, ansiosa por la violencia y el sufrimiento. Su piel pálida parecía brillar en la oscuridad, sus ojos eran dos abismos sin fondo, repletos de crueldad y sed de sangre. Su cabellera larga y oscura caía en cascada sobre su espalda, y su risa resonaba con el eco desquiciado de la locura. Se movía en el límite mismo de la cordura, un recordatorio constante de los horrores engendrados por la magia oscura y la sangre maldita.

Susurros demoníacos y sombras de locura se arrastraban tras ella, influenciando su mente y distorsionando su percepción de la realidad. Se hallaba en un estado de tormento psicológico constante, y su risa maníaca resonaba en las noches, sembrando perturbación entre aquellos desafortunados que lograban escucharla.

El encuentro entre Lila y Umar se materializó cuando este último ya se había sumido en las sombras, consumido por una sed insaciable de venganza. Siendo una joven desamparada, abandonada por sus progenitores, Lila vislumbró en Umar la figura capaz de otorgarle sentido a su existencia. Umar, al dejar tras de sí una estela desgarradora de muerte y destrucción, asolando pueblos y segando vidas hasta llegar a las mismas puertas de las torres de los vampiros en el extremo septentrional del continente, se convirtió en una presencia monumental en su vida.

Impactada por el caos y la desolación que su amo propagaba, Lila no dudó en ofrecerse incondicionalmente para servirlo a lo largo de toda la eternidad. Desde ese momento crucial, dedicó su existencia a la incansable búsqueda de cómo transformar a Umar en el ser híbrido que ahora conocemos.

A lo largo de los años, Lila cometió actos atroces y despiadados, regocijándose en la crueldad y el sufrimiento infligido a inocentes en las mazmorras de las torres septentrionales. Sin rastro alguno de empatía o compasión, su lealtad era exclusivamente para con Umar. Se convirtió en una fuente inagotable de horror, una aberración que acechaba entre las sombras, esperando el momento oportuno para secuestrar huérfanos o cometer atrocidades por diversión.

Los rumores la señalaban como cliente asidua en la adquisición de esclavos y seres vivos del continente, empleándolos en sus experimentos y en la elaboración de pociones mágicas siniestras. Su dominio de la magia prohibida permanecía oculto, pues tras su aplicación, no dejaba testigo alguno con vida. Sus días se reducían a la inmersión en libros y artefactos que podrían ser útiles para su amo, siendo esta su única motivación y razón de existir.

Al ser un híbrido, se le confería una ventaja peculiar: poseía los poderes mágicos de un brujo oscuro y la longevidad de una Banshee. Además del grito de su parte Banshee, grito que anunciaba la inminente muerte, la cual helaba la sangre de cualquier ser vivo sin importar el tamaño o raza, paralizándolos al instante. En ese momento de parálisis, Lila perdía el control por completo, llevando su sadismo al punto máximo, perpetrando actos de violencia inimaginable con su cuchillo. Sin dejar rastros de remordimiento o empatía, solo un deseo insaciable de causar dolor.

Sus ataques eran brutales, dejando a sus víctimas con cicatrices emocionales que superaban el dolor físico. Su risa maníaca llenaba el aire mientras se regocijaba en el tormento que infligía, disfrutando la agonía de aquellos que habían tenido la desgracia de cruzarse en su camino.

Su única meta en la vida era servir a Umar con total devoción. Carecía de ambiciones propias, sus únicos deseos se fundían en el placer sádico que encontraba al cumplir los deseos de su amo. A pesar de su dedicación y devoción hacia Umar, Lila mantenía una arraigada creencia de no ser digna de él. Este sentimiento alimentaba su deseo de complacerlo aún más, de causar más daño, destrucción y sufrimiento con un deleite sádico. La violencia, la muerte y el engaño eran sus herramientas predilectas.

En la búsqueda por detener a Umar y hallar el libro, Faris, Lance, Wini y Luna se enfrentarían a Lila, la personificación misma de la maldad. Su peligrosa presencia amenazaba con sumergirlos en un abismo de violencia y oscuridad, y la lucha por la supervivencia sería más despiadada y feroz de lo que jamás hubieran imaginado. El viaje continuaba, y el desafío que tenían por delante era monumental.

**Los Gemelos Djinn**

En los rincones más remotos del sur del continente de Badra mora la raza Djinn, descendiente de antiguos demonios que emergieron desde el inframundo. Su esencia se teje con altivez, violencia y un orgullo que se enraíza en lo más profundo de su ser. Desde su nacimiento, estos seres imponentes, con su aspecto canino colosal, se erigen como los más letales depredadores. Sus colmillos, capaces de pulverizar la piedra más sólida, y su tupido pelaje los envuelven en una casi invulnerabilidad frente a los ataques mágicos.

Una longevidad que supera los mil años distingue a esta raza, marcada por una incansable sed de conocimiento o poder. La antigua magia que corre por sus venas les concede la habilidad de adoptar formas arraigadas en la naturaleza misma. A los quinientos años, los jóvenes de esta estirpe acceden a la transformación en seres humanoides, facilitando su interacción con las criaturas racionales de Badra.

En uno de los periplos de Umar, se enfrentó a una manada de estos Djinn. El choque fue devastador el cual se prolongó durante tres ciclos lunares. Obligado a enfrentar a los últimos dos Djinns con vida, Umar, en su forma vampírica, convocó la oscuridad nocturna, superando la fuerza de los jóvenes caninos. A punto de consumar su victoria, los forzó a jurarle lealtad, asegurando así su seguimiento.

Es así como, en el oscuro ejército bajo el mando de Umar, emergen dos siniestros gemelos Djinn, Ghul e Ifrit. Por naturaleza, estos gemelos eran retorcidos y malevolentes. Destacaban como generales del ejército de orcos, y su devoción a Umar provenía de la complacencia de sus vicios y excesos personales. Eran fervientes seguidores de Umar, principalmente porque sus órdenes alimentaban sus oscuros deseos y placeres más depravados.

Ghul, el primero de los gemelos, era una entidad grotesca y ávida de sangre. Su mayor deleite yacía en devorar carne humana, sin importar si eran niños o mujeres jóvenes. Su apetito era insaciable, sin límites ni escrúpulos. La satisfacción que hallaba en tal banquete lo impulsaba a seguir las órdenes de Umar sin titubear. Era una bestia primitiva y brutal, movida por sus instintos más oscuros.

Ifrit, por su parte, encontraba su deleite en la violencia y la muerte. Su mayor gozo residía en presenciar el momento en que la vida se extinguía y el alma se desvanecía. La crueldad y el placer que experimentaba al causar dolor y muerte alimentaban su existencia. Era una criatura perversa y sádica, carente de empatía y compasión.

Ambos gemelos eran instrumentos del terror en manos de Umar, su brutalidad y ferocidad eran temidas en todo el norte. Su presencia en el ejército de Umar agregaba un elemento aterrador a una ya abominable fuerza militar, haciendo casi imposible cualquier intento de detenerlos. Su devoción por Umar, alimentada por sus oscuros deseos, los convertía en enemigos formidables y despiadados.

Lo que definía a estos gemelos Djinn era su falta de inteligencia y su incapacidad para razonar o reflexionar sobre los eventos. Actuaban impulsados por sus instintos y deseos de poder, criaturas de fuerza sobrehumana con una capacidad de combate diez veces superior a la de cualquier hombre o bestia. Su violencia era extrema y despiadada, no dudaban en cometer los actos más crueles y brutales en nombre de su amo.

Su forma de actuar carecía de estrategia o planificación, haciéndolos aún más impredecibles y peligrosos en el campo de batalla. Eran como fuerzas naturales desencadenadas, sembrando el caos y la destrucción a su paso. Aunque su falta de astucia no los hacía fáciles de derrotar, su pura fuerza y ferocidad compensaban su carencia de astucia.

**El Asedio de los Estragos Oscuros**

En una oscuridad total se alzaba la luna en el horizonte, bañando con su esplendor las tierras que alguna vez florecieron en paz. En este territorio, Umar comandaba un ejército, uno de los recursos más colosales a su disposición. Su historia en la milicia y su profundo dominio en las artes de la guerra lo erigían como una imponente fuerza destructiva, labrada a lo largo de incontables siglos. Cada reino del norte que se atrevía a enfrentarlo caía ante sus tácticas, y de cada conflicto emergía victorioso, nutriendo su horda con nuevas incorporaciones: hombres lobo, banshees, vampiros y orcos se alineaban entre sus filas, una amalgama poderosa pero diversa.

En el ejército de Umar, los Orcos eran una fuerza impresionante y temible. No tenían nombres individuales, solo se les distinguía por sus castas: los Cazadores, los Guerreros, los Asesinos, los Procreadores y los Constructores. Cada casta tenía un propósito y función específicos en la sociedad de los Orcos y en la guerra que Umar libraba.

Los Orcos eran criaturas torpes y poco inteligentes. Se caracterizaban por estar divididos en esas castas desde una edad temprana, ya que sus roles se asignaban antes de que cumplieran ocho meses de vida. Desde su juventud, los Orcos eran violentos y salvajes, y aprendían a respetar y seguir al más fuerte, especialmente a los generales de Umar, Ghul e Ifrit.

Su vida era excepcionalmente corta, con una esperanza de vida máxima de tres años. Los Orcos vivían y morían en función de la guerra, y su vida giraba en torno a ese propósito. A pesar de su falta de inteligencia, poseían una fuerza que equivalía a la de cinco hombres juntos. Lo sorprendente era que tanto las hembras como los machos luchaban en igualdad de condiciones, contribuyendo a la brutalidad de su ejército.

Los Orcos estaban diseñados para desempeñar sus funciones principales en la guerra, y su vida estaba programada para ser extremadamente corta. Debido a esta mortalidad prematura, la reproducción era esencial para mantener sus números. Todas las hembras tenían crías, normalmente dos por camada, y daban a luz constantemente, lo que permitía la reposición constante de su ejército. Para sobrevivir, los Orcos arrasaban con todo lo que se interponía en su camino, incluso otras criaturas como los Hombres Lobo y otros seres oscuros. Se comportaban como termitas gigantes, de aproximadamente dos metros y medio de altura, y se contaban en cientos antes de que comenzaran a matarse entre ellos si no había una guerra que librar.

Los Orcos, colosales en su estatura y portando enormes colmillos inferiores que sobresalían de sus mandíbulas, marcaban el paso del tiempo en estas criaturas bípedas. Sus ojos marrones, de gran tamaño y penetrantes, resaltaban en sus rostros brutales. Poseían extremidades poderosas y desmesuradas que sostenían torsos imponentes, similares en robustez a los de un búfalo, dotados de una fuerza sobrenatural que infundía respeto. La calvicie dominaba sus cabezas, salvo por una majestuosa trenza que descendía desde la parte posterior, adornada con huesos y calaveras, testigos macabros de sus feroces batallas.

Su resistencia física era extremadamente alta, lo que los hacía luchadores temibles. Aunque no eran particularmente diestros, su gran cantidad los convertía en una fuerza abrumadora que causaba terror entre sus enemigos.

Desde la perspectiva de los Orcos, no existía el arrepentimiento. Seguían una lógica simple y brutal que los llevaba a luchar y matar en todo momento. Para ellos, el mayor pecado era no morir en batalla, y su mayor anhelo era precisamente eso: morir en combate. El ejército de los Orcos estaba compuesto por guerreros que anhelaban la muerte en la batalla, una creencia que los hacía aún más feroces y despiadados en la lucha.

Consciente de estos principios, Umar los incorporó a su causa, prometiendo aniquilar todo a su paso y asegurando una victoria inminente bajo su liderazgo. Los más ancianos reverenciaban sus designios, mientras que los torneos de fuerza se tornaban particularmente feroces para los más jóvenes, a menudo culminando en desmembramientos que se convirtieron en rituales de guerra habituales. Entre los habituales participantes de estos torneos destacaban los gemelos Djinn, imbatibles en cada competencia en la que se involucraban.

**El Ocaso de Badra**

Badra, nombre antiguo legado por sus primeros pobladores, era un continente de proporciones moderadas, un territorio no tan vasto ni tan reducido, pero que albergaba una exuberante diversidad de razas y criaturas singulares. Este lugar se caracterizaba por ser el hogar de seres mágicos y extraordinarios, siendo los majestuosos dragones, conocidos como los Señores del Sur, los más destacados entre ellos. Considerados nobles y eruditos, estos dragones eran los guardianes del conocimiento primordial y la esencia misma de la magia en Badra.

A lo largo de los siglos, los Señores del Sur dejaron una huella indeleble en la historia del continente. Acumularon sabiduría y poder, pero también cometieron incontables errores en su incesante búsqueda del saber. Su influencia se extendía por todo Badra y fueron fundamentales en el desarrollo de las razas superiores que lo habitaban.

Estos antiguos dragones, sabios y ancestrales, con siglos de experiencia a sus espaldas, tenían escasa paciencia hacia la ignorancia o la incompetencia. Su búsqueda de conocimiento y poder a veces los llevaba a actuar con contundencia. A pesar de haber aportado grandiosas contribuciones al bienestar de Badra, no estaban exentos de cometer errores en su afán por adquirir sabiduría.

Designados por los antiguos dioses, los Señores del Sur asumieron la sagrada misión de resguardar el Valle Prohibido, un enclave remoto en el noroeste del continente, y erigieron un velo protector que prohibía la entrada a cualquier ser viviente.

El ocaso de Badra se cernía como una sombra sobre el continente. Con las tensiones y conflictos en aumento y figuras como Umar y sus seguidores buscando la destrucción y el caos, el frágil equilibrio de Badra tambaleaba. En medio de esta fatal coyuntura, la influencia de los Señores del Sur y su conocimiento fundamental se tornaba más crucial que nunca para la supervivencia del continente.

Sin embargo, pese a su sabiduría y relevancia histórica, los dragones también enfrentaban dilemas y desafíos propios. Con los tiempos oscuros aproximándose y su número disminuyendo, se veían obligados a enfrentar decisiones difíciles en un mundo en constante transformación. La lucha por la supervivencia y la restauración de la armonía en Badra distaban de haber llegado a su fin.

Al norte de Badra se extendía un vasto territorio montañoso, hogar de criaturas oscuras como los licántropos, orcos, vampiros y trolls. En esta región, la política era violenta y caótica, dominada por los más fuertes y crueles. La vida tenía poco valor, y la brutalidad reinaba con la tortura y la esclavitud como prácticas habituales.

Las imponentes torres de Badra, las más antiguas y majestuosas, se erguían en el norte y eran conocidas como el dominio de los vampiros. La torre de Umar, el siniestro líder de esta región simbolizaba poder y conspiración en Badra. Los días en el norte eran breves, y las noches se prolongaban en una oscuridad interminable. Adentrarse en las sombras era una sentencia de muerte segura, un sabio consejo transmitido de generación en generación en Badra: "En la oscuridad, tu cabeza solo se mantiene unida a tu cuerpo si evitas aventurarte". El norte de Badra se sumía en un constante manto de temor y desesperación, gobernado por criaturas despiadadas que no toleraban la debilidad ni la compasión.

Al oeste de Badra se extendían vastas praderas y bosques interminables, salpicados por colinas y montañas. La vida en esta región, espléndida y armoniosa, ocultaba la amenaza constante de la muerte súbita o el certero golpe de una flecha.

Los Elfos y los Wendigos predominaban en esta tierra, coexistiendo con otras razas menores. Mientras que los Elfos consideraban a Badra solo como un lugar de paso, centrando sus intereses en un plano ancestral que albergaba ángeles y entidades benevolentes, los Wendigos compartían estas tierras con una cultura arraigada. Los Elfos eran conocidos por su destreza en la arquería y su capacidad para desaparecer en los bosques sin dejar rastro.

La abundancia de tótems, objetos sagrados que se asemejaban a imponentes criaturas talladas en árboles, adornaba Badra. Estos monumentos servían como medios de plegaria y comunicación con los antepasados, considerados lugares de gran sacralidad y testigos de la diversa cultura espiritual en Badra.

Al este de Badra, se hallaba la tierra de los humanos, una raza caracterizada por su violencia y relativa carencia de sabiduría. Los humanos, como una plaga de ratas, se extendían por todo Badra, desde el este hasta el norte, donde habitaban las tierras más peligrosas. Conocidos por sobrevivir en climas inhóspitos y adaptarse a entornos hostiles, también se les asociaba con el comercio y, lamentablemente, con la crueldad hacia otras razas.

Los líderes militares y políticos humanos ocupaban posiciones de poder en todo Badra, difíciles de confiar por su perspicacia y tendencia a aliarse por interés propio. En búsqueda incesante de riquezas y poder, su ambición era ilimitada, y se decía que no escatimaban en astucia para alcanzar sus objetivos.

En un continente atravesado por intrigas políticas, comercio y rivalidades, los humanos no eran automáticamente enemigos, pero tampoco sujetos dignos de confianza. Era esencial tratarlos con precaución, pues utilizarían cualquier medio a su alcance para avanzar en sus agendas.

En el corazón de Badra se alzaba majestuosa la gran cordillera, una cadena montañosa imponente que dividía el continente. Habitada por los Tengu, guardianes de paso, esta región imponía tributos a quienes deseaban cruzar sus territorios. El no cumplir con sus demandas podía significar una muerte segura en el cruel clima de la cordillera. Los Tengu solo mostraban respeto por el poder mágico de las razas superiores, manejando cualquier interacción como un simple negocio, donde la vida de los viajeros se convertía en el intercambio de un simple tributo.

**Una inesperada inclusión**

El día siguiente a la reunión en la Ciudad del Este, Luna, la regente a cargo de la ciudadela, se puso en acción para preparar la expedición a las Torres de los Caídos, un lugar custodiado por los Señores del Sur. La comitiva debía viajar rápido, por lo que estaba compuesta por treinta personas, incluyendo a nuestros amigos. La distribución de la misión era la siguiente: diez soldados de infantería, diez guardias reales, seis paladines armados con armas mágicas y con experiencia en enfrentar criaturas mágicas de alto nivel.

En las puertas del sur de la ciudadela, nuestros amigos Faris, Wini y Lance esperaban a la regente de la ciudad, Luna. Pocos momentos después, una figura imponente se acercó a ellos, vestida con una armadura mágica resplandeciente y en su cintura una espada legendaria con rubís y gemas mágicas incrustadas. Montaba un caballo cubierto de una armadura de plata que relucía bajo la luz del sol. Era evidente que las armaduras y las armas estaban infundidas de magia de alto nivel.

Luna se dirigió a sus nuevos compañeros, montados en la vieja carreta jalada por el fiel caballo negro, y les preguntó si estaban preparados para el viaje. Todos asintieron con determinación, excepto Faris, quien murmuró con un tono crítico, "Qué tonterías". A pesar de las palabras quejumbrosas de Faris, la comitiva se puso en marcha, emprendiendo el peligroso viaje hacia el sur del continente.

La esperanza, la incertidumbre y la determinación se mezclaban en el aire mientras avanzaban hacia su destino, sin saber qué desafíos les aguardaban en su camino hacia las Torres de los Caídos y en su enfrentamiento con Umar.

El paso del tiempo abría las puertas a colinas verdes que se extendían y bosques interminables, donde los senderos y caminos se entrelazaban sin cesar. Los días y las noches transcurrían en silenciosa armonía o se marcaban por las divertidas anécdotas compartidas por Faris y sus compañeros.

Varias lunas después, mientras la comitiva avanzaba por el sendero, un grito de alarma resquebrajó la serenidad de la columna. "¡En guardia, nos atacan!" se propagó, y la expedición se puso en alerta máxima. Al levantar la mirada hacia una vasta llanura que habían dejado atrás, distinguieron figuras amenazantes que se aproximaban a gran velocidad. Más de cien hombres lobo corrían al acecho, sus aullidos feroces resonaban en el aire, tejiendo una atmósfera de peligro inminente.

Unos diez guardias reales y tres paladines se posicionaron al frente para enfrentar a la jauría que se acercaba. Con su habitual sarcasmo, Faris resopló, "Menuda locura". Acto seguido, clavó su mirada en Lance y Wini, quienes parecían ansiosos por unirse al combate. "Ve y respalda a esos valientes", le indicó a Lance con un gesto, señalando a los defensores que se enfrentaban a los hombres lobo.

Sin titubear, Lance y Wini se lanzaron desde la carreta, sumándose a los intrépidos defensores mientras el resto seguía su ruta hacia el sur. La batalla estaba a punto de desatarse en pleno camino, dividiendo momentáneamente la comitiva ante la amenaza de los hombres lobo. La tensión se palpaba en el ambiente mientras se preparaban para el inminente combate.

Los soldados, versados en tácticas de guerra y con un entrenamiento meticuloso en combate mágico, se movieron ágilmente para formar una barricada en disposición de flecha, listos para dividir y contener las fuerzas enemigas mientras los tres paladines avanzaban al frente de la formación. Con armas en mano, escudos erguidos y espadas desenvainadas, los paladines entonaron conjuros que infundieron a sus hojas un brillo deslumbrante. Sus espadas parecían arder con una energía mágica que les confería un filo capaz de atravesar metal, piedra y armadura como si fueran mantequilla caliente.

En ese instante crucial, Lance y Wini se desplegaron a los flancos del grupo armado. Lance invocó su báculo mágico y comenzó a recitar un hechizo. Una diminuta llama surgió en la punta superior del báculo y, progresivamente, creció en tamaño, pasando de una chispa a una esfera del tamaño de una cabeza humana y luego a una piedra semejante a las utilizadas en la construcción de murallas. El joven mago culminó el conjuro con una sencilla frase: "Inferno". La masiva bola de fuego, inmóvil a una altura de dos metros, giró con un color rojizo intenso y salió disparada a una velocidad impresionante, tan rápida que los hombres lobo no tuvieron tiempo para reaccionar. La esfera de fuego impactó directamente en el frente de la columna de la jauría, borrando al menos a treinta de ellos, dejándolos reducidos a cenizas en su estela. No quedó rastro más que el olor a quemado y la sorpresa reflejada en los ojos de los sobrevivientes.

Al presenciar la demostración mágica de su pupilo, Faris no pudo reprimir su característica risa mientras soltaba un comentario jocoso: "Fanfarrón". A pesar de su tono ligero, reconocía en lo más profundo que el poder mágico de Lance era impresionante y de vital importancia en el fragor del combate.

Wini, ante el despliegue del poder de su amado, no pudo reprimir una sonrisa ligera, a pesar de la urgencia que los rodeaba. Mientras la manada de hombres lobo se abalanzaba sobre ellos, Wini se adelantó y con destreza comenzó a entonar un hechizo. Modificó la firmeza del suelo en el que corrían los hombres lobo, transformándolo en lodo. El resultado fue que cuarenta de ellos quedaron atrapados, forcejeando para liberarse del fango viscoso. Aunque la situación era tensa, la escena resultaba curiosa, evocando en Wini la imagen de perritos chapoteando en aguas frías.

Después, entonó otro conjuro y el lodo se transmutó en agua, seguidamente adquiriendo la forma de afiladas lanzas de hielo. Esta transformación instantánea llevó a que los hombres lobo fueran atravesados por una multitud de estacas de hielo recién creadas. Wini, volteando hacia Lance, le dijo con seguridad: "Ves, soy una combatiente mucho más capaz que esa altiva mujer", haciendo alusión a Luna.

La acción de Wini demostró no solo su destreza en la magia, sino también su capacidad para tomar decisiones rápidas y efectivas en el combate, lo que la hacía valiosa en la lucha contra las criaturas que los rodeaban.

Después de unos intensos minutos de batalla, Lance y Wini habían eliminado a la mayoría de las criaturas, mientras los Guardias Reales y los paladines se encargaban del resto. Unos pocos hombres lobo, impactados por la ferocidad con la que habían sido confrontados, huyeron aterrados al presenciar el nivel de violencia empleado contra ellos.

Finalmente, un grito de victoria surcó entre los miembros de la milicia, y la paz descendió una vez más. Risas y reconocimientos por el esfuerzo del grupo se alzaron en camaradería, dando paso a relatos y anécdotas sobre lo que acababa de acontecer.

Los combatientes se reunieron en el centro del terreno antes de dirigirse hacia la caravana. Lance se aproximó a la carreta donde descansaba su maestro, Faris, y golpeó ligeramente el costado como señal de triunfo. En un giro inesperado, una voz surgió desde el interior de la carreta: "¡No me hagan daño!"

La inesperada voz que emergió desde debajo de una manta en la carreta sorprendió a todos. Al destaparla, se reveló la figura de un individuo no más alto que un niño de diez años. A pesar de su rostro familiar para Lance, este luchaba por recordar el contexto de su encuentro previo. ¿Un ser familiar? ¿Acaso un espíritu del bosque? La incertidumbre se arraigó en el grupo, desconcertándolos por completo. Lance se esforzaba por reconectar los hilos de su memoria, tratando de desenterrar los motivos detrás de la presencia de este ser peculiar y misterioso escondido en la carreta.

**Un ladrón escurridizo**

Después de unos minutos de expectación, donde todos los presentes observaban con curiosidad y sorpresa a la misteriosa figura dentro de la carreta, Luna, la regente de la Ciudad del Este, avanzó hacia la escena. Al toparse con el pequeño ser en la carreta, su semblante se contrajo en una mueca de disgusto y frustración. Sin titubear, lanzó: "Mirth, ¿qué estás haciendo aquí, por los cielos?"

Dentro de la carreta se encontraba Mirth, el hermano menor de Iris, la bibliotecaria de la Ciudad del Este, quien tenía una reputación problemática. Siendo francos, se le podía describir como un auténtico pícaro. Mirth se presentaba como un espíritu del bosque especializado en la recolección de objetos místicos, al menos así lo afirmaba en la taberna de la ciudad, aunque en su mayoría parecían ser simples "trastos" sin utilidad aparente. Era reconocido por su rapidez y astucia, pero también por su naturaleza temerosa y su habilidad para desaparecer en un abrir y cerrar de ojos.

A pesar de su inclinación hacia la precaución, Mirth mantenía una lealtad inquebrantable hacia sus amigos y un fuerte instinto protector hacia ellos, eso sí, siempre prefiriendo la evasión antes que el enfrentamiento directo. Su desconocimiento del mundo humano le impedía distinguir claramente entre lo correcto y lo incorrecto, ya que su enfoque se centraba únicamente en las facetas divertidas de las situaciones. No obstante, esta carencia de discernimiento moral a menudo desencadenaba problemas tanto para él como para aquellos que lo rodeaban.

Mirth destacaba por sus impresionantes habilidades en velocidad, sigilo y su capacidad para entablar relaciones con otras razas. No obstante, su talón de Aquiles residía en su inclinación por apropiarse de objetos brillantes sin comprender su verdadero valor o función. Su historial como "recolector" en el pasado había socavado su reputación entre los humanos y hasta entre su propia raza, generando desconfianza y juicios negativos hacia sus acciones como ladrón.

En un instante, Mirth se hallaba ya atado en la carreta, mientras Luna le reprendía, y el resto observaba con una mezcla de curiosidad; algunos, como Faris, incluso disfrutaban del espectáculo. Con su inconfundible personalidad irreverente, Mirth se veía envuelto en un embrollo que, sin duda, inyectaría una dosis de imprevisibilidad a la misión. Sus motivos para estar allí seguramente eran más caprichosos y aventureros que cualquier otra razón imaginable.

El pequeño Travieso se asemejaba a un niño de no más de diez años, aunque contaba con diecinueve. Ropa vieja y desgastada, tenía un cuerpo delgado, ojos expresivos, hoyuelos en las mejillas y el pelo despeinado tras varios meses sin conocer el agua, al menos en las últimas doce lunas.

Mirth, atado y sentado en la parte trasera de la carreta, observaba el paisaje que se desplegaba a su alrededor. El chirriar de las ruedas y el aroma de los caballos le arrancaban una sonrisa, emocionado por la aventura que estaba a punto de comenzar. Sin embargo, el vaivén de las colinas provocaba un movimiento constante, convirtiéndolo en un objeto sacudido como un costal de papas en el fondo de la carreta, una sensación que empezaba a incomodarlo cada vez más.

Después de pasar algunas horas, en las que Mirth había exhibido su peculiar manera de hablar y comportarse, llenando el ambiente con incesantes preguntas sobre su destino, cuestionando si habían comido, entonando canciones humanas algo irreverentes y, en general, siendo un tanto molesto, decidió cambiar su enfoque. Empezó a llorar y suplicar que lo liberaran, prometiendo mejorar su comportamiento. Dirigió sus súplicas especialmente a Luna, con ojos empapados en lágrimas, asegurándole con convicción que, contrario a lo que solía decir, esta vez sí sería un espíritu ejemplar y no causaría problemas.

Ante la insistencia de Mirth, parecía que nadie le prestaba demasiada atención, pero luego, con una sonrisa juguetona en el rostro, Mirth cambió su estrategia. Con entusiasmo, explicó que Iris, su hermana bibliotecaria, lo había enviado para cuidar de su protector, Lance. Según Mirth, esto significaba que ahora Lance era responsable de él. Conmovido por la ocurrencia del pequeño espíritu, Lance le dedicó una tierna sonrisa y lo trató con afecto, reconociéndolo por lo que era: un pequeño y travieso compañero.

Lance, comprensivo pero consciente de la necesidad de mantener a Mirth bajo control, se giró hacia Faris y solicitó permiso para liberarlo. Faris, consciente de que mantener a raya a Mirth recaería en su responsabilidad, asintió y otorgó el permiso para desatar al bromista espíritu. En ese momento, Mirth juró a Lance ser su amigo de por vida. Con el espíritu en libertad, la comitiva se adentró en territorio desconocido, añadiendo un inesperado elemento de peligro a su ya apresurado viaje.

**Capítulo 13: Sed de Sangre**

Unos pasos apoyados en un bastón resonaron en un corredor oscuro y estrecho, el eco se hizo más rápido a medida que se acercaban a una puerta entreabierta. En el interior, voces discutían en un tono desesperado. Una de las voces al fondo del salón rogaba por clemencia, mientras pronunciaba el título de amo con miedo en cada palabra. La figura en el suelo, un gran licántropo con apariencia deteriorada y degradada explicaba angustiosamente que no habían podido detener a quienes buscaban. La sala principal quedó en un silencio sepulcral.

Luego, una voz fría y susurrante, como un gélido soplo de viento frio, rompió el silencio. Laila, indico el ser, era un ser alto y delgado que se movía con gracia, el ser miro sarcásticamente a la esquina del salón, allí se encontraba una mujer alta de pelo oscuro, ella dijo con vos de enojo, cuestionándoles a los soldados si la falta de éxito en la tarea se debía a la incompetencia del licántropo. La figura desfigurada del licántropo, con su rostro medio humano medio animal, intentó justificarse desesperadamente, pero su voz temblorosa solo enfureció más a la mujer. La expresión de la mujer, se enojada cada vez más, distorsionando aún más sus rasgos, mientras sostenía un afilado cuchillo.

La mujer ordenó a los guardias que inmovilizaran al licántropo, y con un movimiento rápido y certero, clavó el cuchillo en uno de sus hombros. Un grito de dolor rasgó el aire, pero la mujer no mostró ninguna emoción. Siguió apuñalando al licántropo una y otra vez, perforando su carne hasta llegar a los tendones y nervios del hombro. El ser alto llamado Umar, se acercó a la escena, la mujer sin ninguna explicación ordenó rápidamente a los guardias que buscaran a la familia del licántropo y se la entregaran a los orcos, junto con el maltrecho licántropo. La escena era un sombrío recordatorio de la crueldad y el despiadado poder que gobernaban en ese oscuro rincón de Badra.

En el interior de la habitación, una nueva voz se dejó oír. Era Basik, el consejero de confianza de Umar. Con un respetuoso "mi señor", Basik informó a Umar que el espía había indicado el destino del grupo de intrusos. Parecía que se dirigían hacia las Torres de los Caídos, en el extremo sur del continente. Basik, siempre astuto, sugirió que movilizaran a uno de los generales para lidiar con esta situación.

Umar, cuyo corazón y mente eran tan fríos como la muerte, se tomó un breve instante para evaluar todas las piezas de su ajedrez oscuro. La situación requería una respuesta eficaz y sin titubeos. Con su característica aparente indiferencia, como si estuviera pidiendo algo insignificante, ordenó a Basik: "Llama a Ifrit y prepáralo con 200 orcos". Sus palabras se deslizaron de sus labios con la naturalidad de quien hace una solicitud trivial. Umar sabía que era esencial tomar medidas contundentes para lidiar con la amenaza que se cernía sobre su imperio de oscuridad.

Pasados unos minutos, el vampiro se volvió hacia Laila, una de sus más leales seguidoras, y le indicó con firmeza: "Laila, acompáñalos en secreto". Era una orden que ella comprendía perfectamente, esbozando una sonrisa. A medida que las fuerzas de la oscuridad se movilizaban para enfrentar al grupo que se aventuraba hacia las Torres de los Caídos, Umar preparaba sus tácticas y estratagemas para asegurarse de que el desafío a su reinado de sombras no quedara impune. La batalla se avecinaba, y los engranajes de la trama se estaban ajustando meticulosamente para el choque entre la luz y la oscuridad.

**Capítulo 14: Indiscreción**

La mañana había llegado, y el grupo de amigos se reunió una vez más, dispuesto a emprender su viaje hacia las Torres de los Caídos, ubicada al sur del continente. Mientras afinaban los últimos detalles para continuar su travesía, muchos de ellos notaron que faltaban cucharas, broches y otros objetos que tenían el día anterior. La situación parecía no sorprender a nadie, excepto a Mirth, quien mantenía una risa nerviosa y cómplice cuando le preguntaron por los objetos desaparecidos.

"Ah, mis tesoros", comentó el pequeño rufián con una sonrisa. "Puedo prestarlos si gustan."

Sin embargo, los soldados presentes, que tenían muy poco aprecio por el pequeño ladrón, no dudaron en quitarle las cosas y darle una patada en el trasero para dejar en claro que no debía intentarlo de nuevo. Lance, observando la escena desde lejos, no pudo evitar soltar una risa, tratando de compartir la situación con Luna justo frente a él. La regente lo ignoró, concentrada en sus tareas, mientras Mirth viendo lo que ocurría reía a carcajadas ante la situación.

Finalmente, el pequeño ser se levantó del suelo y comentó en voz alta: ¡Ya veo que a Lance no le corresponden el amor!, soltando una gran carcajada, Sus palabras hicieron sonrojar al joven, quien parecía buscar la complicidad de Luna para ganarse su aprecio, aunque la regente nuevamente lo ignoró.

En un abrir y cerrar de ojos, un puñetazo cruzó el aire de la mañana y aterrizó directamente en el centro de la cabeza del pequeño Mirth. El golpe fue propinado por Wini, quien se encontraba enrojecida como un tomate y mostraba la peor expresión que una bruja podría tener. La situación no pasó desapercibida para los seis paladines presentes en el grupo quienes rieron solapadamente.

Estos eran: Aren, destacando por su imponente presencia, era hijo del general encargado de la seguridad de la ciudadela. Siempre llevaba un yelmo dorado que brillaba bajo la luz del sol y portaba un escudo con una forma peculiar, similar a una canoa, pero con una particularidad especial: el escudo podía modificar su tamaño, expandiéndose o reduciéndose según las necesidades de la batalla, lo que le otorgaba una ventaja estratégica en diferentes situaciones. Era uno de los paladines más grandes y robustos del grupo y manejaba su espada con una destreza impresionante. Durante la última pelea en la que participó, había matado al menos a diez hombres lobo, demostrando así su valor y su habilidad en combate. Su habilidad con el escudo y su destreza con la espada lo convertían en un activo valioso para el grupo de amigos y la seguridad de la ciudadela.

Balder desempeñaba un papel crucial como el anterior escolta personal del fallecido Regente de la ciudad, y siempre se mantenía al lado de Luna, sintiéndose responsable por la pérdida de su antiguo señor y por consiguiente responsable de la ausencia de una figura paterna para la joven regente. Su arma era una espada de proporciones impresionantes, casi tan grande como su propio cuerpo, pero a pesar de su tamaño, el experimentado guerrero la blandía con una gracia y destreza notables, como si fuera un cuchillo pequeño. La espada tenía la particularidad mágica de infligir daño a sus adversarios en función de la fuerza con la que Balder la empuñaba, lo que la hacía un arma formidable en manos del hábil paladín. Su habilidad con esta espada y su lealtad a Luna eran bien conocidas en la ciudadela, y su presencia era tranquilizadora en momentos de peligro.

Freya y Thors, eran conocidos por ser unos de los cazadores humanas más destacadas, Thors y su habilidad con la lanza, y Freya con el arco, eran verdaderamente impresionantes. Freya y su arco que tenía la capacidad de cambiar de forma según las necesidades de la batalla. Cuando no estaba en uso, este arco mágico se transformaba en una elegante pulsera de color verde oscuro, similar a las armas características de los elfos. Esta característica única convertía a Freya en un recurso inestimable en situaciones de combate, ya que podía adaptar su arma a una variedad de desafíos, lo que la hacía una de las mejores en su oficio. Su maestría en el manejo de esta arma era motivo de admiración entre sus compañeros y temor entre sus enemigos.

Haak y Lars eran los paladines escuderos designados para resguardar a la regente Luna. Provenientes de una formación militar de élite, estos dos guerreros eran verdaderamente excepcionales en su desempeño. Su papel principal era garantizar la seguridad y el bienestar de la joven regente, una tarea que tomaban con una seriedad y determinación inquebrantables.

Ambos paladines portaban un par de espadas gemelas, armas que tenían la capacidad de modificarse según las necesidades del momento. Las hojas de las espadas podían acortarse o extenderse de acuerdo con la situación, lo que les otorgaba una ventaja en combate. Esta habilidad era especialmente valiosa en el campo de batalla junto sus escudos, donde la versatilidad de sus armas permitía enfrentar una variedad de desafíos con éxito.

La formación militar y la experiencia de Haak y Lars los convertían en guardianes altamente capacitados, y su lealtad hacia la joven regente era inquebrantable. Siempre estaban listos para proteger a Luna en cualquier situación, asegurando que su seguridad y bienestar fueran la prioridad en todo momento.

Pasado el momento de risas y alegría, Faris se puso en pie con una voz fuerte y mandona. Les recordó a todos que debían tomar la situación con seriedad, empacar sus pertenencias de manera adecuada y asegurarse de tener los tributos necesarios. Hoy llegaremos a las montañas de los Tengu. Prepárense para entregar sus ofrendas. Recuerden que preferiblemente sean oro y licor, concluyó con autoridad.

El grupo se reorganizó y continuó su viaje. En poco tiempo, se encontraron frente a una impresionante cadena de montañas que se alzaba majestuosamente. Solo podían ver la mitad de estas gigantescas montañas, ya que el resto se perdía en las nubes de nieve que caía en el lugar.

El viejo Djinn tomó la palabra nuevamente y les anunció: Estamos listos para comenzar el ascenso. Con determinación, el grupo se preparó para enfrentar el desafío que les deparaba la cordillera de los Tengu.

**Capítulo 15: Tributos**

El grupo había estado subiendo durante horas, enfrentando las empinadas montañas con sus caballos y caminando con esfuerzo. Los acantilados amenazadores y el frío incesante hacían que la respiración fuera cada vez más difícil. Varios de los soldados de infantería estaban exhaustos, y el frío intenso les estaba afectando. Las puntas de las orejas de algunos soldados comenzaron a ponerse negras debido al frío extremo, la tormenta de nieve los envolvía, ocultando el camino por completo.

Lars gritó a Balder que el viaje era demasiado peligroso y que debían detenerse lo antes posible. Antes de que pudiera terminar su oración, la tormenta se disipó repentinamente. El cielo se despejó, y aunque los árboles estaban cargados de nieve, ya no había rastro de la tormenta. El grupo miró a su alrededor, como buscando algo o a alguien que se hubiera perdido en la nevada. Y en ese momento, un ser vestido con ropa para la nieve, que llevaba una máscara roja con una nariz extremadamente larga, apareció ante ellos. Su voz era calmada y suave mientras desplegaba las alas y les daba la bienvenida.

El misterioso ser les pidió amablemente que colocaran las ofrendas a su lado y señaló un lugar limpio cerca de donde estaba parado. El grupo se apresuró a cumplir su solicitud, colocando las ofrendas que consistían en oro, licor y una inusual cuchara al lado del Tengu. El ser les indicó que tomaran la cuchara, y luego, como si fuera una briza repentina, desapareció en un abrir y cerrar de ojos. La tormenta de nieve los envolvió una vez más, y los gritos y los insultos dirigidas a Mirth parecían no tener fin.

Lance se volvió hacia su maestro Faris, preguntándole qué debían hacer. Faris, recuperando la compostura, les dijo que el Tengu volvería a aparecer después de unas horas, y que debían seguir caminando a la espera de la próxima oportunidad. La caminata era agotadora, y el tiempo parecía transcurrir a un ritmo mucho más lento de lo habitual. Parecían haber pasado días hasta que el primer hombre se desplomó en la nieve y no pudo levantarse. Pronto, los demás compartirían el mismo destino.

La tormenta de nieve se detuvo una vez más, y en medio de esa inusual pausa en el frío, el misterioso personaje, similar al anterior pero distinto, se manifestó nuevamente. Sin embargo, esta vez su voz estaba cargada de temor y sus palabras parecían fluir con dificultad, como si recitarlas le resultara un esfuerzo sobrenatural.

Aclarando la garganta, el anfitrión continuó con su discurso: "Por orden del señor rey Tengu, el paso de regreso a través de las montañas Tengu permanecerá cerrado hasta nuevo aviso, debido a los problemas políticos entre las distintas especies". Miró hacia Mirth, el pequeño ladrón, con una expresión sombría y continuó, Por lo tanto, ni humanos, trolls, vampiros ni criaturas del bosque, y mucho menos..., dirigió una mirada extra al travieso Mirth, bichos del bosque, podrán cruzar estas tierras. Los invito a que busquen una ruta alternativa hacia el oeste, por los campos verdes.

Ante esta declaración, Faris propuso la idea de que él pusiera todas las ofrendas para que sus compañeros no perdieran el calor que necesitaban. El nuevo Tengu asintió con aprobación, y el viejo Djinn colocó las monedas de oro y los licores como ofrenda. El Tengu, aunque aún parecía pensativo, indicó con un gesto de cabeza que el tributo había sido aceptado. Con este trámite resuelto, el grupo prosiguió su viaje a través de las imponentes montañas Tengu.

Poco después, se dieron cuenta de que ya habían cruzado al otro lado de la montaña. Nuevamente, el ser de las montañas desapareció en un abrir y cerrar de ojos. El grupo se apresuró a recoger al pobre soldado que había caído en la nieve y procedió a bajar de la montaña. Habían tenido éxito en cruzar la cordillera de los Tengu y continuaron su travesía con un nuevo sentido de logro y audacia.

**Capítulo 16: Antiguos pecados.**

En una tranquila aula de magia, un anciano profesor se dirigió a sus alumnos con una sonrisa en el rostro. Les felicitó a todos por haber completado la clase de magia avanzada, pero reservó sus mayores elogios para el joven Faris. Había alcanzado el raro y elevado nivel de Marid el más alto nivel para un Djinn, un logro que solo unos pocos magos en la historia habían alcanzado. El aula estalló en aplausos y vítores, el joven Faris recibió las felicitaciones de sus compañeros.

Al terminar el evento, uno de los elfos presentes en el aula, llamado Hubal, decidió hablar con Faris en privado. Le preguntó qué planeaba hacer ahora que había alcanzado este logro tan destacado. Faris, con un suspiro, expresó su deseo de explorar el mundo y su interés en la investigación del mundo astral.

Hubal siguió la conversación, mencionando que los dragones eran considerados guardianes del mundo astral, información que habían aprendido en clases de historia, le advirtió viéndolo a los ojos. Faris, sin embargo, estaba intrigado por un aspecto diferente. Se preguntaba si la puerta hacia el mundo astral seguía ahí y qué podría surgir de allí si se abriera de nuevo. El joven mago estaba interesado en la idea de cruzar entre mundos sin tener que morir, un concepto que lo atraía profundamente.

Hubal, más experimentado y cauto, advirtió a Faris que tuviera cuidado con lo que investigaba. Le recordó que existía conocimiento que no valía la pena buscar, pero Faris estaba decidido y no creía en límites ni peligros insalvables. La conversación dejó una semilla de inquietud en el joven mago, quien no estaba dispuesto a dejar de explorar los misterios del mundo y del más allá, por nada ni por nadie.

Varios siglos habían pasado desde que Faris comenzara su búsqueda incansable de las conexiones entre la academia mágica y la realidad de la puerta entre los mundos. A lo largo de ese tiempo, había logrado completar la mayor parte de la escritura de un pergamino de su autoría, ya casi comprendía por completo el uso de todas las runas necesarias para realizar un ritual prohibido. Este ritual implicaba romper el velo protector que los antiguos dragones habían creado. Sin el velo, se podría utilizar el Libro de los dos colmillos, antigua reliquia de los antiguos Vampiros, y crear una llave que abriría el paso entre los dos mundos, permitiendo la llegada de los "Gemelli Vitae Mortisque". Faris no comprendía del todo el propósito de estos seres y qué papel desempeñaban en la interacción entre los mundos.

Sin embargo, su obsesión por descubrir la verdad lo llevó a continuar su investigación durante cientos de años más. Fue en ese momento que recibió una carta inesperada de su antiguo compañero de clases de magia, Hubal. La carta tenía una urgencia evidente y le instaba a leerla con atención.

En el interior de la carta, Hubal le escribía lo siguiente: "Querido amigo, sé que a lo largo de los años has continuado tu búsqueda del enigma de las puertas entre mundos. Por favor, te ruego que te detengas. He obtenido información que ha llegado a mí tras la muerte de mi padre, el guardián de los libros antiguos de nuestra raza, quien me ha pasado su legado. Al recordar tu incansable búsqueda de conocimiento, me he dedicado a investigar en tu nombre. Lo que he descubierto cambiará por completo tu percepción de las puertas entre mundos y los dragones. La clave para entenderlo todo reside en la “la sangre joven de un originario”. Sé que, si no te cuento esto, no te detendrás en tu búsqueda...sin más, Hubal".

La palabra "sangre" resonó en la mente de Faris. Aquella carta que había recibido de su amigo Hubal ahora comenzaba a tomar un nuevo sentido. Había descifrado la última runa, "sangre" como la última pieza del enigma. Pero ¿qué significaba realmente? ¿Por qué la sangre de un ser originario de la región del este era necesaria para eliminar el velo de los dragones?

Faris comenzó a sentir una inquietud creciente mientras contemplaba la runa que había descubierto y escrito en el pergamino. Las implicaciones de sus investigaciones comenzaban a volverse más claras, pero al mismo tiempo, se presentaban como un dilema moral. Utilizar la sangre de un niño parecía una acción despiadada, una que iba en contra de sus principios y valores. Además, ¿qué consecuencias podrían surgir al realizar un ritual de tal magnitud?

A medida que Faris se enfrentaba a esta revelación, recordó la carta de Hubal y la urgencia con la que su amigo le había instado a detener su búsqueda. Parecía que Hubal sabía más de lo que le había escrito en la carta, y estaba tratando de proteger a Faris de un camino peligroso. El mago Djinn se sintió abrumado por la responsabilidad de la elección que se avecinaba. ¿Seguiría adelante con su investigación, arriesgando las vidas de inocentes, o renunciaría a su obsesión en busca de un conocimiento que podría ser mejor dejado en el olvido?

**Capítulo 17: Despedida.**

El campamento a orillas del río resultó ser un lugar hermoso y tranquilo, perfecto para recargar energías antes de continuar su viaje. El cálido sol de la mañana bañaba la escena con sus rayos dorados, iluminando el paisaje y proporcionando un ambiente sereno. Mirth, el pequeño ladrón, había preparado el desayuno para el grupo, que consistía en tocino de cerdo salvaje, pan y queso derretido. El aroma tentador de la comida llenó el aire, haciendo que todos se sintieran más vivos y listos para el día que tenían por delante.

El día comenzó con las enseñanzas de Faris a Lance, su joven aprendiz. Faris le recordó la importancia de la práctica constante en la magia, siempre le decía que fortalecer sus habilidades mágicas era como ejercitar un músculo. Lance escuchó con atención, sabiendo que su maestro tenía razón y que debía seguir entrenando y mejorando sus habilidades.

Después de unas horas de preparativos, el grupo estaba listo para continuar su viaje. Los caballos estaban ensillados, las pertenencias estaban aseguradas y todos estaban ansiosos por seguir su destino. Luna, la regente de la ciudadela, dirigió al grupo con determinación, y todos la siguieron mientras reanudaban su camino hacia las Torres de los Caídos.

A medida que avanzaban durante horas, finalmente divisaron las Torres de los Caídos en la lejanía. Sin embargo, lo que más llamó la atención del grupo fue el humo negro que se alzaba desde las torres. Luna y Faris compartieron una mirada de sorpresa y preocupación.

En ese momento, Luna dio la orden de alto y, rápidamente, indicó a su regimiento: "Todos, a mí. Cabalgando lo más rápido posible hacia la Torre de los Caídos". Los miembros del grupo asintieron y apresuraron el paso hacia la torre, conscientes de que estaban llegando en medio de un ataque y que debían actuar con rapidez.

La escena que se presentaba ante el grupo era desgarradora. En la explanada al frente de la torre principal, el majestuoso dragón luchaba ferozmente, mientras cientos de orcos intentaban desesperadamente derribarlo y cortarle las alas. Un ser gigantesco se transformaba en la lejanía del campo de un tipo de bestia a otra, su aspecto cambiaba con cada movimiento, algo similar a lo que el viejo Djinn, Faris, solía hacer al transformarse en un caballo. El ser se especializaba en destruir a las docenas de soldados de infantería que se le acercaban.

Mientras tanto, las puertas de las Torres de los Caídos estaban a punto de caerse, lo que significaba que el enemigo tenía acceso al interior de las torres. El grupo de amigos llegó apresuradamente, y Luna, con determinación en sus ojos, dio la orden de atacar en la forma que solo los humanas saben, sin mostrar misericordia ni contemplación hacia sus enemigos, seguidamente se lanzó valientemente a la lucha contra el Djinn llamado Ifrit, mientras que los demás compañeros se unieron a la batalla. La batalla estaba en pleno apogeo.

Wini se apresuró valientemente hacia un grupo de Orcos Asesinos al oeste de la explanada, los orcos armados con grandes troncos que usaban como armas contundentes. Otros portaban cerbatanas con dardos envenenados, preparados para adormecer a sus víctimas. Eran un grupo formidable y bien armado, pero Wini demostró ser una experta en este tipo de situaciones.

Con destreza, la bruja modificaba su entorno a su antojo. A veces, creaba muros de piedra para protegerse y bloquear los ataques de los orcos. En otras ocasiones, lanzaba grandes piedras con su magia hacia las cabezas, buscando derribar a sus enemigos. Sin embargo, la resistencia de estas criaturas era asombrosa; sus cabezas y cuerpos eran prácticamente invulnerables. La batalla se desarrollaba ferozmente, y cada movimiento era crucial en la lucha por la supervivencia.

Lance se encontraba en otro rincón del caos de la batalla. Concentrado y con una mirada determinada, pronunciaba conjuros de alto nivel, apuntando hacia los orcos que tenían atrapado al dragón. Su objetivo era claro: liberar al imponente ser alado para que pudiera unirse a su causa en la despiadada lucha contra las fuerzas de Umar.

Cada conjuro lanzado por Lance estaba cargado de energía mágica, iluminando el campo de batalla con destellos brillantes azules y rojos. Cada golpe hacía que los orcos explotaran por todo el piso, al darse cuenta de la amenaza que representaba el joven mago, intentaban interponerse y evitar que sus hechizos llegaran a su objetivo. Sin embargo, Lance era hábil y rápido, desviando las embestidas de los orcos mientras mantenía su atención en el dragón cautivo.

La llegada de la guardia real y la infantería a las puertas de la torre dio esperanza a las fuerzas dentro de la Torre de los Caídos. Los soldados que ya estaban dentro se unieron en un coro de gritos y vítores al ver llegar a sus compañeros. Con la llegada de refuerzos, pudieron contraatacar y aumentar la defensa de la entrada de la torre.

La formación de los caballeros se mantuvo firme, una muralla impenetrable contra las hordas de orcos y otras criaturas que intentaban entrar o escapar de la Torre. La infantería, liderada por tres paladines, luchaban con valentía y determinación, aprovechando la protección que les ofrecían los caballeros para avanzar y eliminar a sus enemigos.

El campo de batalla se convirtió en un caos de acero y magia, con hechizos y espadas chocando en un enfrentamiento brutal. Pero la moral de las fuerzas aliadas estaba en su punto más alto, y estaban decididas a defender la Torre de los Caídos a toda costa. La lucha iba a ser larga y sangrienta, pero estaban dispuestos a darlo todo para mantener la torre fuera del alcance de Umar y sus seguidores.

La batalla en la Torre de los Caídos alcanzó niveles épicos mientras los paladines, se distribuyeron estratégicamente para enfrentar las amenazas. Luna, acompañada por Lars y Haakon, se encontró cara a cara con el General de Umar, quien no estaba solo. Veinte de los guerreros más feroces de su casta se alinearon junto a él.

Los orcos emitieron gritos ensordecedores, un cántico aterrador que resonaba por todo el campo de batalla, superando incluso el estruendoso choque de acero contra acero. "¡Muerte, Muerte!", rugían los orcos, coreando el deseo de destrucción y derramamiento de sangre mientras avanzaban hacia sus enemigos.

Luna empuñó su espada legendaria, Trarik, y el brillo de su hoja cambió al percibir la sangre de los orcos en el ambiente. La hoja adoptó un tono rojo cobrizo que parecía arder como fuego. Luna avanzó hacia el primer orco con una destreza que dejaba claro que la habilidad en la batalla estaba en su sangre. Con un único tajo certero, cortó la pierna derecha de la imponente bestia, dejándola inmovilizada y retorciéndose de dolor.

Sin perder un segundo, dirigió su hoja hacia el cuello del orco y realizó un tajo tan rápido y preciso que casi le cercenó la cabeza por completo. La violencia de su esgrima era impactante, y los orcos caían ante ella como flores en una pradera. El recital de movimientos fríamente calculados hacía que los orcos, impulsados por el grito de guerra, no fueran rival para su destreza. Mientras más orcos acudían en ayuda de sus caídos, más se daban cuenta de que tenían ante ellos a una adversaria formidable. La sangre y la furia se desataban en el campo de batalla, y Luna demostraba que no estaba dispuesta a ceder ni un solo paso ante las fuerzas de Umar.

Los otros orcos, viendo a sus compañeros decapitados, se lanzaron en un grupo de cinco contra Luna. En ese momento, Balder, con su espada larga de color rubí, irrumpió en la lucha. Con un rápido movimiento, envió a los cinco mastodontes orcos por los aires, protegiendo a su señora de la embestida enemiga. La determinación y la habilidad de los paladines eran admirables en medio de la cruenta batalla.

Desgraciadamente el grupo de paladines no anticipó la inminente transformación de Ifrit en un imponente oso grizzli de tres metros. El primer sacrificio de la feroz bestia fue Lars, quien valientemente se interpuso entre las fauces del gigantesco oso y su señora Luna. El oso abrió sus fauces de par en par, y cuando intentó morder a Luna, Lars se arrojó al camino, protegiéndola de la embestida del peligroso enemigo.

El impacto del ataque fue brutal. Lars cayó al suelo, gravemente herido por el poderoso mordisco del oso. La sangre brotaba de su cuerpo mientras luchaba por mantenerse consciente. Los otros paladines, conmocionados por la violenta escena, intensificaron sus esfuerzos para derrotar al oso y proteger a su compañero herido. La batalla se volvió aún más feroz y desesperada en ese momento crítico.

El segundo en caer fue Aren, un grupo de Orcos se le tiraron encima para no dejarlo mover, Aren pudo con dos de ellos partiéndolos por la mitad con su arma mágica, desgraciadamente lo tomaron de los pies y las manos y se las arrancaron de tajo, el pobre hombre murió desangrado por las laceraciones de sus heridas.

La lucha entre Balder y Ifrit se volvió épica, un enfrentamiento de habilidades y poderes más allá de la imaginación. El antiguo guardián del regente manejaba su espada con una destreza y velocidad asombrosas, mientras que el Djinn oscuro, en su furia, intentó transformarse en un gigantesco minotauro para aplastar a su oponente. Sin embargo, la habilidad y maestría de Balder lo hicieron inmune a las envestidas de Ifrit, y continuó enfrentándolo con valentía.

El campo de batalla quedó sumido en un caos de sorpresa y confusión mientras una luz cegadora lo envolvía todo. Era una fecha impregnada de magia y destinada a cambiar el rumbo de la batalla. En medio de la desorientación, la flecha mágica atravesó el cráneo de Balder, el valiente guardián que había luchado con fiereza, su cuerpo cayó al suelo sin vida. Luna, al presenciar tan espantosa imagen, quedó paralizada por el horror. La escena le recordó dolorosamente la muerte de su padre, sumiéndola en la tristeza y el shock.

Ifrit, aprovechando el momento y viendo a Luna inmovilizada, intentó avanzar. Sin embargo, retrocedió de inmediato al percibir una figura imponente que se interponía en su camino. Ante él se erguía Faris, transformado en un gigantesco lobo blanco. Sus colmillos eran afilados y letales, y su mandíbula podía quebrar cualquier hueso. Esa era la verdadera forma de los Djinn, los Djinn no pueden usar magia entre ellos mismos, es prohibido por su raza y su credo. Ifrit aceptó el desafío de su antiguo compañero de raza. Se transformó en su forma original, un lobo de pelaje café de gran tamaño, con un hocico alargado que exudaba una mucosa verdosa, un claro signo de su oscuridad interior. El campo de batalla ahora estaba listo para la batalla final entre dos Djinn de poder incomparable.

El primero en atacar fue Ifrit, impulsado por su juventud y arrogancia. Faris, en su forma de lobo, inclinó su cuerpo hacia atrás y logró morder el cuello de Ifrit. Sin embargo, la fuerza del joven Djinn le permitió dar una vuelta en sí mismo y liberarse del agarre del lobo. A pesar de su escape, Ifrit se sintió desconcertado por la astucia de Faris, su oponente de edad avanzada pero astuto.

Justo en ese momento, una flecha surcó el cielo, pero Faris identificó de dónde provenía el disparo. Era obra de Freya, una espía a las órdenes de Umar que había estado observando y esperando el momento adecuado para atacar. Sus flechas habían acabado con la vida de Balder, el fiel guardián.

La situación cambió en un abrir y cerrar de ojos, y ahora eran dos contra uno. Ifrit, Freya y Faris se enfrentaban en un duelo de proporciones épicas. Faris, al darse cuenta de que no tenía otra alternativa, se preparó para atacar. Su mente se centró en el próximo movimiento, sabiendo que debía ser decisivo.

Comenzó a correr en círculos y se movió de un lado a otro mientras incontables flechas caían al suelo, evaluando cada ángulo y oportunidad. El siguiente ataque tenía que ser certero, o estaría en serios problemas. Faris zigzagueó con agilidad, planeando su movimiento estratégico para atrapar a Ifrit.

Finalmente, Faris avistó la oportunidad que había estado esperando. Se acercó velozmente, apuntando al cuello de Ifrit. El instinto del joven Djinn por proteger la parte más vulnerable de su cuerpo lo hizo bajar la cabeza para defenderse. En ese preciso momento, Faris aprovechó la ocasión. Con un rápido movimiento, mordió la parte superior de la cabeza del lobo café, arrancándole un ojo de un zarpazo.

El grito de dolor de Ifrit resonó en el campo de batalla, y el enfrentamiento tomó un giro dramático. La sangre manaba de la herida, y el joven Djinn se encontraba en una situación comprometida mientras luchaba por recuperar el control.

La sangre en el cuerpo de Lance se heló al escuchar el alarido de un Djinn, temiendo que fuera su maestro Faris quien había resultado herido. Sin embargo, pronto se dio cuenta de que la situación era mucho mejor de lo que había imaginado. Al ver a Ifrit retomar su forma humanoide sin uno de sus ojos, la mitad de su cara colgando por el mordisco que le dio su maestro.

Mientras procesaba la conmoción, una figura emergió de las sombras detrás de Lance. Era Laila, la banshee, que llenó sus pulmones y soltó un grito ensordecedor directo a la cara de Lance. El grito de la banshee paralizó a la mitad del ejército humano; era un sonido de muerte que te desgarraba el alma de un solo golpe.

Lance, inmovilizado por el aterrador sonido, no pudo hacer nada mientras Laila sacaba su navaja, su rostro mostraba una macabra sonrisa, lista para asestar el golpe final a su pecho. El maestro, al percatarse de la amenaza, se transformó rápidamente en su forma humanoide y lanzó un hechizo que hizo que la banshee saliera volando.

En ese preciso instante, Ifrit y Freya aprovecharon la oportunidad para eliminar al viejo maestro. Una flecha mortal perforó directamente el corazón del anciano, y Ifrit, en su forma de oso, le arrancó la cabeza de un solo zarpazo. La batalla tomaba giros inesperados y devastadores, con la muerte y la traición acechando en cada esquina del campo de batalla.

Lance recobró la conciencia después de lo que le pareció una eternidad. El campo de batalla que lo rodeaba estaba cubierto de cientos de cuerpos mutilados, una visión espantosa que le hizo darse cuenta de la magnitud de la derrota. Su cabeza daba vueltas y su cuerpo se sentía entumecido, como si hubiera estado inconsciente durante mucho tiempo. El frío lo envolvía, y su sangre parecía haberse detenido por un momento, recordando el impacto del grito de la banshee en el campo de batalla. Esa había sido la última cosa que recordaba. Luna, la regente, lo observaba en silencio con una expresión atormentada en su rostro. Su mirada denotaba que algo terrible había sucedido, aunque no pronunció ni una sola palabra.

Mirth, el pequeño ladrón y amigo de Lance, se encontraba a su lado, llorando desconsoladamente. Las lágrimas bañaban su rostro, y sus sollozos resonaban en el silencio que se cernía sobre el campo de batalla. La magnitud de la tragedia había dejado una profunda huella en su corazón.

Sin embargo, Mirth luchaba internamente con la verdad que conocía. Sabía que Lance aún no tenía idea de que su maestro había perdido la vida en la batalla, y que Luna, su mejor amiga, había sido secuestrada y envenenada por los dardos de los orcos. Era una carga que pesaba sobre sus hombros, y no sabía cómo revelar esa terrible noticia a su amigo. Temía la reacción de Lance, cómo podría manejar la devastadora realidad que lo esperaba.

Mirth estaba atrapado en un dilema desgarrador, dividido entre su lealtad hacia su amigo y la responsabilidad de mantenerlo a salvo. La decisión de cuándo y cómo revelar la verdad era un peso abrumador en su mente, y el tiempo avanzaba inexorablemente mientras los dos amigos permanecían en ese sombrío rincón del campo de batalla.

**Fin Vol. 1**