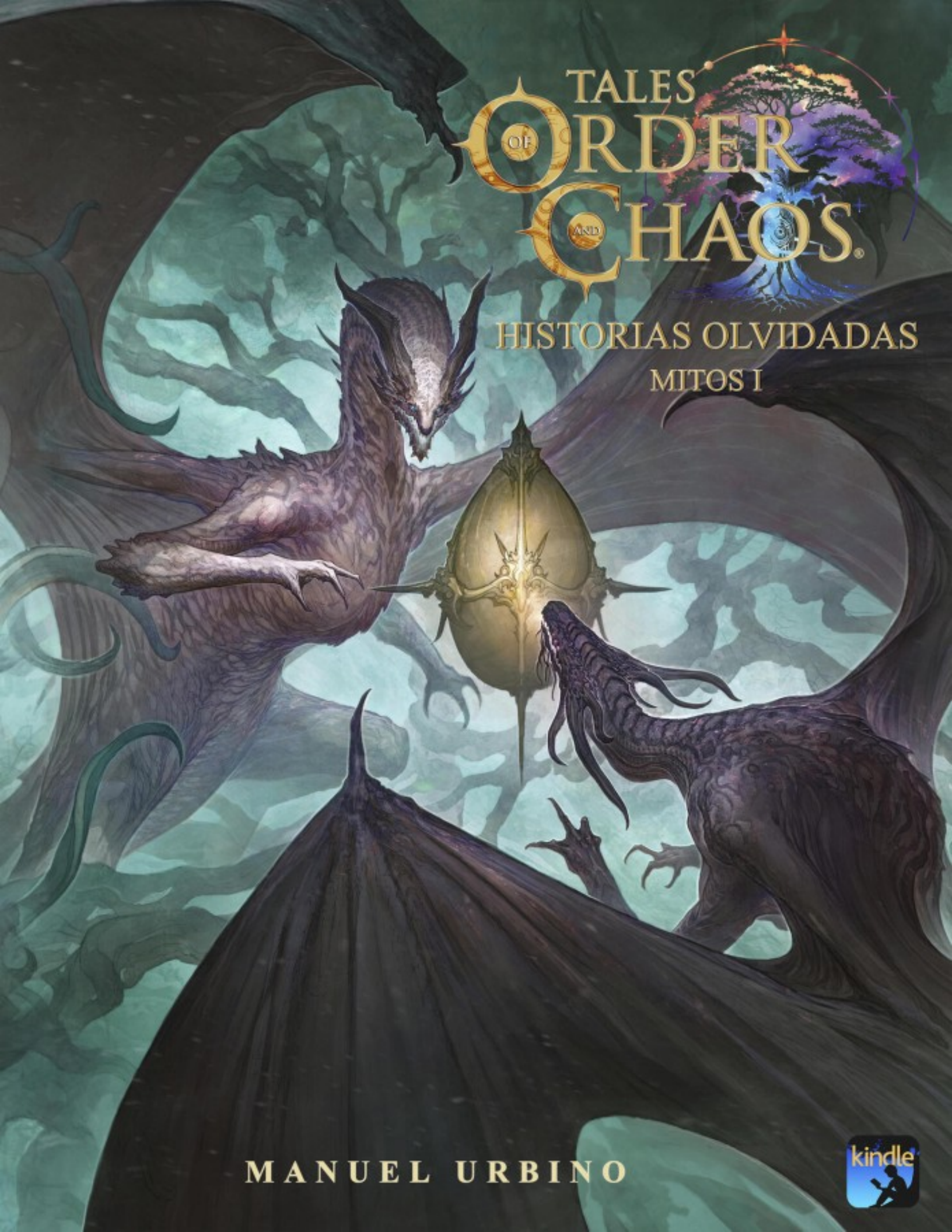

TALES OF ORDER AND CHAOS
HISTORIAS OLVIDADAS
MITOS I
MANUEL URBINO
kindle

TALES OF ORDER AND CHAOS

HISTORIAS OLVIDADAS
MITOS I

MANUEL URBINO

© 2025, Manuel Urbino
Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida en ninguna forma ni por ningún medio — electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otro— sin el permiso previo por escrito del autor.

Texto e ilustraciones: Manuel Urbino
Diseñador del logo: Leonel Perdomo
Diseño de cubierta: Fran Garcés (Dibujante Nocturno)
Arreglos de texto: María González
Aportes: Manuel Santana y Algenis Santana

Registro de derecho de autor:
ONDA República Dominicana, No. 00041319/07/2025
Libro:117
Primera edición, 2025
ISBN tapa dura: 978-9945-30-032-1
ISBN libro digital: 978-9945-30-050-5
ONAPI (MARCA: TALES OF ORDER AND CHAOS: TOOAC 317326
Diagramación y gestión editorial: Natali Hurtado
Publicado por el autor
Impreso bajo demanda por Amazon

Esta obra es una obra de ficción. Cualquier semejanza con personas reales, vivas o muertas, es pura coincidencia.

Para Marcus, que con su llegada iluminó mi camino.

PREFACIO

Desde muy joven, siempre me ha fascinado lo que los mundos de fantasía pueden generar en cada uno de nosotros, desde transportarnos a mundos increíbles, donde existen criaturas fantásticas, personajes enigmáticos, reinos ocultos y como no, donde reina la magia, hasta hacernos vivir aventuras épicas repletas de maravillas. A medida que crecía, esta pasión escaló hasta transformarse en un deseo profundo de crear una historia, una donde pudiera perderme y soñar. Con el paso del tiempo, lo que empezó como un libro de fantasía con una idea sencilla se convirtió, sin darme cuenta, en un universo literario compartido. Un universo con innumerables posibilidades de expansión y donde los lectores y personas interesadas pueden crear o expandir las historias ya contadas.

Este libro de lore, es el resultado de años de imaginación, trabajo dedicado y la ilusión que poseemos cada uno de nosotros en el momento que decidimos crear algo. Dentro de las siguientes páginas, podrás encontrar los mitos, historias, leyendas, sucesos, tramas y los secretos de un sin número de personajes que esperan con fervor ser descubiertos.

La creación de este universo no ha sido una tarea sencilla. Ha requerido una mezcla de inspiración, investigación y la colaboración de mentes brillantes que compartieron y enriquecieron mi visión. Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a todos aquellos que han sido parte de este viaje:

Con profundo cariño, a mi madre, Fiordaliza y mis primos, Albert, Paola, Carliana y Winston, que con su amor incondicional mantuvieron mi motivación a flote.
A mis amigos, compañeros de aventuras y confidentes invaluables, Harlem, Neville, Nilka, Mary y Nestor. Gracias por las risas, el apoyo en los momentos difíciles y por creer en este proyecto tanto como yo.

A Fran Garcés, cuyo arte no solo ha inspirado gran parte de mi vida, también porque gracias a él, la portada y contraportada de este libro es y será uno de mis mayores tesoros. "Arte y Cerveza" amigo mío.
Me gustaría destacar espacialmente a dos personas: Manuel Santana y Algenis Santana, cuya paciencia, entusiasmo, creatividad, consejos, apoyo, pero sobre todo amistad han sido una fuente constante de motivación. Gracias por empujarme a ser mejor.

También agradezco a todos los que, de una u otra manera, han contribuido con sus ideas y apoyo incondicional a lo largo de esta aventura creativa.

Desde el comienzo de este viaje, la idea de escribir una historia lo suficientemente vasta que diera origen a un universo de fantasía siempre estuvo presente. A lo largo de los últimos catorce años, he vivido maravillosos momentos que me ayudaron a desarrollar dicho ideal, pero también, he experimentado episodios trágicos que, a pesar del dolor, me han enseñado una valiosa lección que ha moldeado mi visión de este universo fantástico y las historias que alberga.

Para terminar, este universo literario compartido nos muestra un enfoque particular de los personajes que habitan en él, desde sus motivos para llevar a cabo sus planes, hasta los enigmas que encierran aquellos que creen tener la razón en un multiverso donde reina *el orden y el caos.*

Este libro no solo es una compilación de historias y acontecimientos; *es una puerta de entrada a mundos donde la imaginación no tiene límites*. Espero que disfrutes explorando cada rincón de este universo tanto como yo he disfrutado creándolo.

¡El viaje apenas comienza!
Manuel Jerez Urbino

Tales of Order and Chaos

HISTORIAS OLVIDADAS MITOS I

- PREFACIO
- Tales of Order and Chaos
- INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I NUEVO CICLO

- PRINCIPIO
- EL PRIMER PRIMORDIAL Y EL PRIMER DEVORADOR DE VIDA
- LOS PRIMORDIALES Y EL ORDEN Y PROTECCIÓN DEL VIRIDARIUM DE LA EXISTENCIA
- LOS PRIMEROS PASOS DE LOS PRIMORDIALES
- LOS DEVORADORES DE VIDA Y EL ORIGEN DE LOS VALAK'AGHOL
- LA CONJUNCIÓN DE EL AEVITERNUS Y LA NADA
- EL OVILLUM, EL DESCUBRIMIENTO DE LAS ESENCIAS SUPREMAS Y LA CREACIÓN DE LOS DIFUSOS
- MASH, VERUS Y EL ESTUDIO DEL HUEVO
- EL INTERIOR DEL HUEVO

CAPÍTULO II

EL NACIMIENTO DE UN UNIVERSO ÚNICO

- EL UNIVERSO DE NUMEN CAELESTIS
- LAS FISURAS Y EL PLANETA ERRANTE
- ARKAN, EL PRIMERO Y ÚNICO DE SU CLASE
- EL NACIMIENTO DE LOS DIOSES INGENTES
- LAS LLAMAS ESTELARES DE LOS DIOSES INGENTES
- LA LLEGADA DE LOS VALAK'AGHOL

EL DESCUBRIMIENTO DE ANNMERYS
LA APARICIÓN DE MEPHISTOS Y LA SENDA CAÓTICA
EL ELEMENTO PRIMORDIAL Y EL HALLAZGO DE TERRAMARE
LAS ALUCINACIONES DE NUMEN CAELESTIS
LA DECISIÓN DEL DIOS SUPREMO
LAS CREACIÓN DE LAS RAZAS INGENTES
EL DESCENSO A LA OSCURIDAD DE ANNMERYS
EL DESPERTAR DE LAS RAZAS INGENTES Y SUS HABILIDADES ÚNICAS
LA CREACIÓN DE LOS ERRANTES
CAPÍTULO III
CATACLISMO EN EL VIRIDARIUM DE LA EXISTENCIA
EL RESCATE DE LOS ESENCIALES
LA TRAICIÓN DE VERUS
EL ESCAPE DE LOS PRIMORDIALES
LA CORRUPCIÓN DE LOS ELEMENTALES Y LA CREACIÓN DE LOS FIL'VORAXIS
INVACIÓN EN LAS TIERRAS ELEMENTALES
LA GUERRA DE LOS ELEMENTALES
LA ORDENACIÓN DE LAS NUEVAS TIERRAS ELEMENTALES
EL SUEÑO DE GENETRIX
LA DECISIÓN DE LOS PRIMORDIALES
LA VOLUNTAD DEL VIRIDARIUM DE LA EXISTENCIA
LA ALIANZA DE LOS PRIMORDIALES Y LOS DEVORADORES DE VIDA
VERUS Y EL CLON DE MASH
LA TRANSICIÓN DEL VIRIDARIUM DE LA EXISTENCIA
CAPÍTULO IV

CAOS EN EL UNIVERSO DE NUMEN CAELESTIS
TERRANYA Y LACREACIÓN DE LOS TERRANIOS
LA RESOLUCIÓN DE LOS DIOSES INGENTES
LOS PREPARATIVOS DE LA SENDA CAÓTICA
LA SEDE SOBERANA Y LA SENDA CAÓTICA
EL REGRESO DE ANNMERYS
LA PROPUESTA DE KIZIM
EL FIN DE LA SEDE SOBERANA Y ÚLTIMO RECURSO DE ORPHEM
CAPÍTULO V
LAS ANTIGUAS RAZAS INGENTES
EL DESARROLLO DE LAS CIVILIZACIONES INGENTES
LOS NÚCLEOS ARCANOENERGÉTICOS Y LOS ARKANISTAS
LA CREACIÓN DE LAS NUEVAS CIUDADES
LOS TEMPLOS DE LA ESENCIA
LA AVANZADA K'MIR
LA FUNDACIÓN DE LOS LEGIONARIOS
LA LLEGADA DE LOS EKXULS
LAS COLONIAS EKXULS
LA ASCENSIÓN Y EL REGRESO DE KAN
EL SUEÑO DE TREKXA XULTA
EL ANUNCIO DE UN MAL AUGURIO
ALL'AL Y LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES
LOS ERRANTES Y LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES
CAPÍTULO VI
LA INVASIÓN K'MIR A LOS MUNDOS INGENTES
LA LLEGADA DE KERUS'TRUX Y EL EJÉRCITO K'MIR
KASSTAR Y LA RESISTENCIA APOLARIS

KANNGROTH Y LA INVASIÓN A NYRVANOS

MANUS'KHEILOS Y EL ASALTO A EGHYR

EL ATAQUE A LEUGIMTHAR DE KOLENTHIA Y SU LEGIÓN

EL AZOTE DE KERUS'TRUX

LA DESESPERACIÓN DE ALL'AL

LA SITUACIÓN DE LOS MUNDOS INGENTES

VALARAL Y SU BRIGADA DE ATAQUE

LA ÚLTIMA BATALLA ENTRE LOS NYVIOS Y EL EJÉRCITO DE KANNGROTH

LA DERROTA DE KANNGROTH Y LA MUERTE DE NO'MÜ

LA LLEGADA DE LAS TRES TEMPESTADES Y EL DESCUBRIMIENTO DE ALL'AL

LA CAÍDA DE KOLENTHIA Y SU LEGIÓN

LA ESPERANZA DE LOS APOLARIS

EL ELIXIR DE PHILIOS

LA ÚLTIMA BATALLA ENTRE LOS APOLARIS Y LAS FUERZAS DE KASSTAR

LA LLEGADA DE LOS REFUERZOS A APOLOS

ALL'AL Y ALMIRON

EL RESURGIR DE KASSTAR

LA DESAPARICIÓN DE KASSTAR

LOS PREPARATIVOS PARA LA ÚLTIMA BATALLA ENTRE LAS RAZAS INGENTES Y LOS K'MIR

EL CONTRAATAQUE DE LAS RAZAS INGENTES

EGHYR

EL EJÉRCITO DEFENSOR DE EGHYR FRENTE AL EJÉRCITO K'MIR DE MANUS'KHEILOS

EL DESCUBRIMIENTO DE GHARYA

LA ÚLTIMA BATALLA ENTRE MANUS'KHEILOS Y EL EJÉRCITO DEFENSOR DE EGHYR
EL CONTRAATAQUE DE LAS RAZAS INGENTES
ARKAN
LA LIBERACIÓN DE LAS ATADURAS DE KAN
EL SURGIMIENTO DE KERUS'TRUX
LA VENGANZA DE KERUS'TRUX
EL TERROR DE KERUS'TRUX
EL HEREDERO DEL DIOS SEMISUPREMO ARKAN
LA ADVERTENCIA DE ARKAN
LA VERDADERA NATURALEZA DE RULGHAN
PREÁMBULO A LA LLEGADA DE LOS ESPÍRITUS DE LOS DIOSES INGENTES
NAYLARAL Y LA DESECIÓN DE LOS EKXULS
LA LLEGADA DE LOS ESPÍRITUS DE LOS DIOSES INGENTES Y LAS SACERDOTISAS DE LA ESENCIA
EL LLAMADO A LA PUREZA
NYROS Y NYRVANAS
EL ELEGIDO DE NYRVANOS
EL GEN-ESENCIA
EL DESPERTAR DE KAN
LA CREACIÓN DE LOS ESSENTHARS
LAS LEGIONES DE LOS ESSENTHARS
EL ESTADO DE LOS MUNDOS INGENTES DESPUÉS DE LA GUERRA
CAPÍTULO VII
TERRAMARE ANCESTRAL
EL ELEMENTO PRIMORDIAL Y EL SUEÑO ESENCIAL
LAS PRIMERAS CRIATURAS DE TERRAMARE

EL DESPERTAR DEL ELEMENTO PRIMORDIAL
EL ORIGEN DE LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES DE TERRAMARE
LOS PREEMINENTES Y LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES
LOS PRIMEROS INVASORES DE TERRAMARE
LA APARICIÓN DE LOS LEGIONARIOS
LA DESTRUCCIÓN DE LA CORTE SOMBRIA
LA REGENERACIÓN DE TERRAMARE
EL OSCURO PLAN DE THARARDYS
EL FIN DE LOS PREEMINENTES
THARIAMAT
VRUYM
THARIAMAT Y VRUYM
EL DESTINO DE VRUYM
LOS IRRAA-KA'E Y LOS INFERGYR
LOS HUEVOS DE THARIAMAT
LAS ALMAS PRIMORDIALES Y LA ASCENCIÓN DE LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES
EL CONTRAATAQUE DE LOS NUEVOS PREEMINENTES
LA DERROTA DE THARIAMAT
CAPÍTULO VIII
LA ERA DE LOS MIL AMANECERES
LA CREACIÓN DE LOS CUSTODIOS Y EL SURGIMIENTO DE LOS ARCONTES
EL NACIMIENTO DE NUEVAS EMINENCIAS NATURALES
LAS RAZAS RESONANTES
LOS TERRAGORS Y GORATHOL
LOS DIRUSAURIOS Y GORUK
LOS AEVIANS Y LOS SABIOS ELEVADOS

LOS ESMILIDONES Y FAELLERIA
LAS TERRAMARTUGAS Y LAS TRES REINAS
LOS CÉTANTIDOS Y SETUS
LOS CLANES ELPHAMOTHS
LOS RHYNOTERANOS Y RHYNOR
LOS MANTIRES Y LA REINA XYLITH
LOS FELYNIDOS LYONIDOS Y MARATHI
LOS VULKAROLES Y EL CIRCULO ARDIENTE
LOS DRYÁNTICOS Y LOS FOLIAREI
LOS AKRANTIS, LOS ZETHRAKSI Y LA REINA VASELKRET
VREDEFORE, ALBUS Y EL ORIGEN DE LOS VRED'AKHAI
VERDANTOR
EL PAPEL DE LOS ARCONTES ELEMENTALES, LOS CUSTODIOS Y LOS CUSTODIOS SUPREMOS
MARDORMU EL DRAGÓN AZUL AGUA
VINTRAXX LA DRAGONA GRIS VIENTO
WAR'ROCK EL DRAGÓN AMARILLO TIERRA
LAS FACCIONES DE DRAGONES ROJO FUEGO Y SUS LÍDERES
EL ÚLTIMO DE LOS DRAGONES ROJO FUEGO
EL PLAN DE FYREX
EL ESCAPE DE VERENNASS Y EVERNOR
EL ACUERDO ENTRE FYREX Y EMBERATRIX
LA AMENAZA DE LOS INFERGYR
DOMITTOR
LA DESAPARICIÓN DE EVERNOR
EL DESCENSO A LA OSCURIDAD DE EVERNOR
LA ASCENSIÓN DE ACEVERESUS
CAPÍTULO IX

EPÍLOGOS FRAGMENTADOS

INTRODUCCIÓN

Bienvenidos a Tales of Order and Chaos: un universo por descubrir y expandir.

Entre estas páginas yace Terramare, un mundo forjado por ecos de entidades antiguas, guerras que moldearon continentes, y el susurro de poderes primigenios en rincones olvidados. Has llegado no solo como lector, sino como testigo de los cimientos de esta realidad.

Este volumen no es solo un relato; es el corazón latente de un universo vivo. Aquí encontrarás las sagas fundacionales: el origen de los Dragones Primordiales y los Devoradores de Vida, la creación de las razas Ingentes, la llegada de los Valak'Aghol a los universos físicos, la búsqueda de Mephistos y su Senda Caótica… y otros tantos eventos que dieron forma a todo lo que vendrá. Es una crónica escrita desde la mirada omnisciente del tiempo mismo, para que conozcas las verdades profundas, los motivos ocultos, y las semillas de donde espero broten mil historias más.

Pero Tales of Order and Chaos no está completo. Este libro es el primer faro, no la última palabra. Te invito, lector, a no ser solo espectador, sino co-creador. Los personajes que aquí encontrarás, los lugares que vislumbrarás, los conflictos que apenas se asoman… son tuyos para explorarlos y expandirlos.

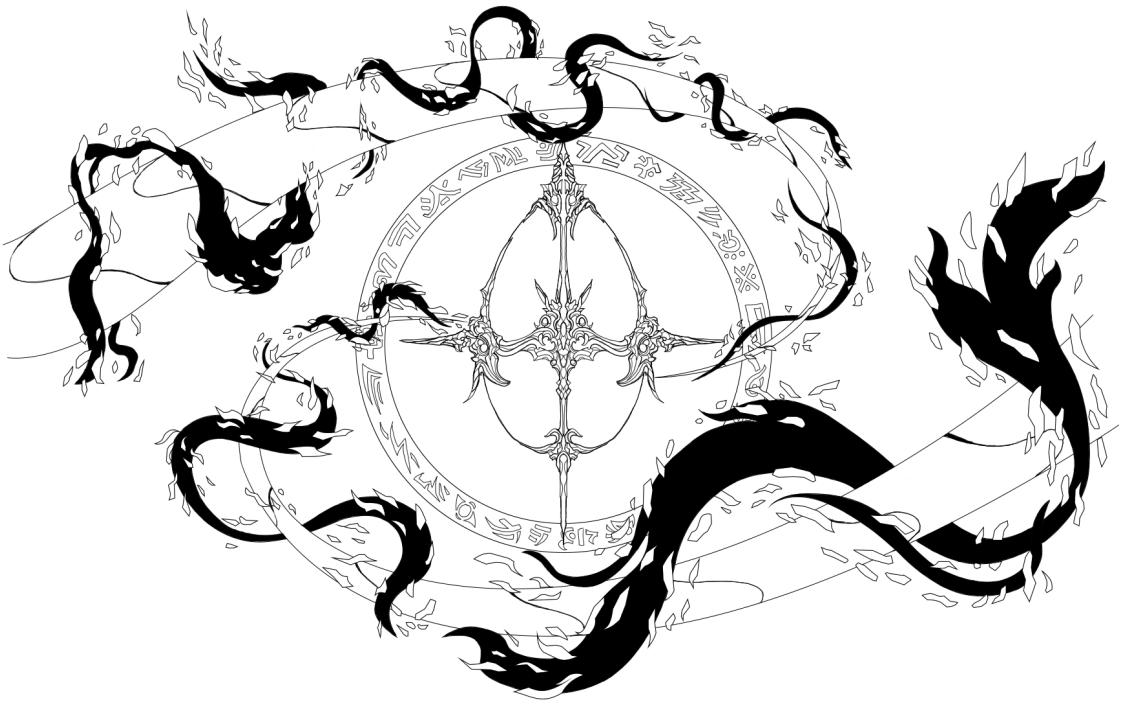
Imagina este libro como un mapa antiguo de este universo. He trazado las rutas estelares, los mundos y razas principales y las corrientes de energía con sus reglas, el canon central. Los planetas desconocidos, las historias de sus habitantes, los destinos de los secundarios que apenas rozan la narrativa… esos son territorios vírgenes esperando por ti para ser descubiertos. Quiero que Tales of Order and Chaos crezca orgánicamente, nutrido por la imaginación de todos los que se enamoren de él, como crecen los árboles y las leyendas.

Para mantener la esencia del universo, pido respeto por los eventos fundamentales, las leyes mágicas establecidas, y el carácter central de los personajes principales narrados aquí. Sin embargo, los

espacios en blanco, los personajes secundarios, las regiones inexploradas y las consecuencias futuras de estos eventos, son lienzos libres. Te animo a llenarlos con tu imaginación.

Este es el inicio de algo más grande que un solo libro. Es la fundación de un Universo Literario Compartido.

Así que, Viajero, adéntrate en los orígenes. Conoce las raíces de la oscuridad y los primeros destellos de esperanza. Pero recuerda: al cerrar este libro, tu viaje no termina. Toma lo que has vivido, afila tu imaginación y añade tu capítulo a la eterna saga de Tales of Order and Chaos. Las puertas están abiertas. El universo aguarda.



CAPÍTULO I NUEVO CICLO

PRINCIPIO

Antes de los orígenes de la vida, incluso antes de que todo tomara forma, ocurrió una granexplosión en un vacío, primitivo y extenso universo incorpóreo conocido como la Gran Oscuridad. De esta explosión surgieron dos fuerzas primigenias, el Aeviternus y la Nada. Fuera de todas las limitaciones físicas, del tiempo y el espacio, el Aeviternus se esparcía por todo el universo primitivo con la forma de un eterno resplandor de vida. Infinitos océanos de energías puras y llenas de vida se esparcían por la Gran Oscuridad. El resplandor del Aeviternus era inalterable e indeleble. Pero y en contrapartida a el Aeviternus, la Nada surgió como un vacío, un desierto sin ninguna chispa.

La Nada consumía todo cuanto estuviera a su paso, sin importar que, esta oscura y vacía fuerza devoraba todas las energías, las erradicaba de la Gran Oscuridad como si nunca existieron, dejando una fría laguna de olvido total. La Nada y el Aeviternus crecieron y se extendieron de una manera rápida y constante. Cuando estas dos poderosas y antípodas, pero inevitablemente vinculadas fuerzas se encontraron se generó una inmensa tensión entre ambas provocando una gama de fatídicas explosiones que rasgaron el tejido del universo y dieron origen a uno nuevo.
En aquel momento el universo físico nació.
Las energías más poderosas se vincularon en una dimensión sideral conocida como El Viridarium de la Existencia. La Nada y el Aeviternus repercutieron y fluyeron unidos en esta nueva dimensión física. Poco a poco, al pasar el tiempo, de estas energías se extendió un vasto y creciente bosque lleno de enormes árboles, los cuales conformaban inéditos universos en composición. Durante largos periodos, este universo en constante e ininterrumpido desarrollo germinaba en un infinito ciclo de vida y orden, muerte y caos.
De las esencias más puras y estables del Aeviternus surgieron las fuerzas físicas de la vida y el orden. Mientras que de las vacías, impuras e inestables esencias de la Nada, nacieron la muerte y el

caos. Estas fuerzas regían en el Viridarium de la Existencia, allí donde el orden y la vida estaban, todo era pacífico y grácil, todo fluía y prosperaba, los árboles que simbolizaban los universos físicos en creación florecían y crecían de una manera constante. Por otro lado, las fuerzas del caos y la muerte sembraban destrucción, desesperación y agonía allí donde convergían. Sus presencias contaminaban y destruían los árboles en el Viridarium de la Existencia, todo cuanto tocaba la muerte caía en un estado marchito y de putrefacción y el caos imbuía los universos en el desconcierto y el abismo.

La Gran Oscuridad y el Viridarium de la Existencia mantenían una conexión inquebrantable por cualquier ser, y a pesar de que cada uno de estos universos existía en realidades diferentes las fuerzas de la Nada y el Aeviternus aún mantenían choques de energía los cuales rara vez atravesaban hacia el plano físico del Viridarium de la Existencia. Los choques que se esparcían por toda la realidad infundieron toda la creación de un sinfín de vida, creando criaturas de una extraordinaria y horrible complejidad.

La criatura más ordinaria que surgió fue el Elemental Primordial, un ser del cual se desprendían los Elementales Esenciales de fuego, agua, aire y tierra. Estas criaturas elementales eran muy inestables y se mantenían en constante lucha con sus contrapartes. El elemental primordial vio esto como algo contraproducente, y tras un largo tiempo tomó la decisión de poner fin a esas incesantes batallas. Dividió su espíritu primordial y se adentró en las esencias de los Elementales Esenciales, de esta manera él siempre estaría en el interior de cada elemento para apaciguar sus espíritus.

De este modo las entidades elementales se convirtieron en una parte natural de la realidad. Estos seres fueron cautivados por la inmensidad del Viridarium de la Existencia y por los misterios que este tenía en las primeras épocas de su creación.

Pero sin duda alguna, las criaturas más excepcionales, impresionantes y cósmicas que surgieron fueron los Primordiales y los Devoradores de Vida. Estos se formaban de la ardiente y súbita explosión que generaban algunas de las energías del Aeviternus y la Nada que cruzaban al Viridarium de la Existencia. Durante milenios,

estos seres incipientes se mantuvieron en un estado inconsciente de reposo mientras iban acumulando las energías que les darían vida.
Cuando por fin los Primordiales y Devoradores de Vida despertaron, estos adoptaron la forma de inmensos, temibles y formidables dragones atemporales. Las corrientes cósmicas se arremolinaban sobre sus figuras. Los Primordiales estaban cubiertos por gigantescos mantos de energía pura y sublime, sus escamas resplandecían con intensos colores blanquecinos, sus exorbitantes alas cubrían vastas dimensiones, todo su ser emitía centelleantes auras de magia latente. Por su parte, los Devoradores de Vida irradiaban un profundo océano de muerte y corrupción, sus cuerpos envueltos por una devoradora energía y unas escamas tan oscuras y lúgubres que hacían de estas viles criaturas la viva representación de la muerte y el caos.
Con sus majestuosas esencias que brillaban como estrellas sin parangón, los Primordiales observaron el naciente universo y todos los que en él habitaban y se maravillaron por sus secretos. Estas benevolentes y poderosas criaturas tenían en su interior la voluntad de las esencias del Aeviternus y sabían que debían proteger la vida que nacía y prosperaba en cada universo que existía en el Viridarium de la Existencia, por lo que prometieron proteger ese vasto bosque lleno de toda clase de universos. Mientras, los Devoradores de Vida contemplaron el inmenso y creciente universo físico aventurándose en un propósito diferente y se dirigieron hacia los límites más aislados y oscuros del Viridarium de la Existencia, con el deseo innato de las esencias más vacías y tenebrosas provenientes de la Nada y de consumir y destruir todo cuanto existía.

EL PRIMER PRIMORDIAL Y EL PRIMER DEVORADOR DE VIDA

Nadie sabe con precisión cuándo despertó el primer Primordial, pero los mitos narran que su nombre era Mash.

Desde su nacimiento, Mash indagó por todo el Viridarium de la Existencia, descubriendo que se trataba de un vasto bosque, el cual comprendía un sin número de árboles de diferentes tamaños y formas que brillaban con una gran fuerza. Mash descubrió que cada árbol tenía dentro de sí un universo, donde las galaxias y estrellas orbitan, también percibió mundos inhabitados y algunos otros llenos de vida mortal.

Aunque en el principio Mash estaba solo, algo le decía que él no podía ser el único de su especie, así mismo sentía un fuerte deseo de saber cómo había llegado a la vida y la razón de su existencia. Así que, exploró el Viridarium de la Existencia en busca de más seres igual a él. En su ardua y desolada búsqueda descubrió un ser que emitía una luz sin igual, pura y sublime como el color de sus escamas y de este se desprendían otros cuatro seres, los cuales por lo que Mash pudo percibir, mantenían una lucha constante, aunque todos compartían un vínculo. Con el tiempo, descubrió que esos seres eran Elementales, y que el más grande y poderoso de todos era conocido como el Elemento Primordial. Pasaron los años, y las peleas de los cuatro Elementales Esenciales de fuego, agua, aire y tierra habían aumentado, Mash quería intervenir, pues sabía que si seguían así podrían causarle algún daño al gran bosque, pero tampoco quería imponer su presencia entre estos seres, los cuales, aunque eran sumamente poderosos, no rivalizaban con él.

Entonces, un tiempo después vio como el Elemento Primordial dividía su esencia para introducirse en cada uno de los cuatro elementos, y de tal manera ser parte de ellos, apaciguando sus espíritus y por consiguiente sus conflictos. Esto llenó a Mash de un profundo dolor, pues la entidad elemental primordial parecía ser un

ser noble y bondadoso, pero también de alegría y orgullo, pues sabía que este viviría por siempre en los elementos, los cuales una vez que el Elemento Primordial se adentró en ellos, se esparcieron por todo el Viridarium de la Existencia, dotándolo de nuevas luces y esencias. Desde entonces, los cuatro elementales fueron llamados Soberanos Elementales.

Había transcurrido mucho tiempo desde que el Elemento Primordial se introdujo en los otros elementos, y Mash al fin descubrió un nuevo ser, pero había un problema. A pesar de que este tenía la misma apariencia física que él, su esencia irradiaba un fétido hedor y sentía un vacío eterno al verlo. Al igual que Mash, la criatura tenía un gran cuerpo, unas alas gigantescas y escamas casi por toda su figura, solo que estas eran oscuras y sombrías, también tenía una larga cola casi del tamaño de su cuerpo. Mash vislumbró la criatura, la cual tenía sus fauces clavadas a las de uno de los árboles y vio como grandes torrentes de esencias eran consumidas por el ente que tenía ante sus ojos.

En un momento dado la criatura giró su cabeza y sus seis ojos se encontraron con los de Mash. Su lúgubre mirada dejó en el Primordial un profundo sentimiento de dolor, y al ver como las energías de aquel árbol habían sido devoradas por completo, hizo que estallara en un fuerte rugido. La siniestra criatura chilló en respuesta y el agudo sonido aturdió a Mash por un momento, cuando se recuperó, la nefasta y monstruosa bestia ya estaba encima de él a punto de clavarle sus enormes dientes, por suerte reaccionó justo a tiempo y lo esquivó con un gran esfuerzo de sus alas. Mash rápidamente se incorporó y cargó a toda velocidad en dirección a la criatura, para su sorpresa esta se giró rápidamente y con sus garras traseras le rasgó parte de la piel, el primordial gruñó de dolor, pero estaba determinado a erradicar ese ente tan vil. Tomó a la criatura por el cuello, esta hizo un grito ahogado y empezó a moverse a diestra y siniestra, pero su adversario no lo soltaba, entonces y de la nada, una oscura y espesa niebla empezó a rodear su cuerpo, cuando Mash vio esto, lo soltó inmediatamente y se alejó del cuerpo. Mientras mantenía su vuelo, alejado del cuerpo de su enemigo que se encontraba lleno de una especie de neblina, realizó

un hechizo para curarse la herida que antes le había causado, posó una de sus garras en el corte y una luz la cubrió por completo, en unos instantes la herida desapareció.
Volviendo la vista donde permanecía la criatura, esta se encontraba completamente envuelta por la niebla, sabía que le había causado bastante daño, así que se preparó para acabar con ella. Pero, lo que pasó a continuación no se lo esperaba. La espesa niebla se había convertido en una perfecta burbuja por la que era imposible ver dentro de ella, y poco a poco se hacía más y más pequeña, como si estuviera comprimiendo. En un abrir y cerrar de ojos, la esfera se esfumó, desapareció de la vista de Mash sin dejar rastro alguno. Para el Primordial esto era inaudito, no comprendía que acababa de pasar, trató de encontrar la perversa presencia de su enemigo, sobrevoló grandes distancias, incluso, creó varios hechizos de sondeo, pero nada daba resultados, la criatura se había desvanecido. Mash hizo memoria para recordar tal ser, trató de pensar porqué se había engullido todo un universo, cuál era la razón de su color y su esencia malvada, pero más aún, intentó entender por qué sentía tal ira y deseo de eliminarlo. Desde entonces, el primer Primordial Mash nombró a la vil criatura como Devorador de Vida, y juró que lo encontraría y le pondría fin a su existencia.
Muy a lo lejos, en un apartado lugar del Viridarium de la Existencia una pequeña y oscura gota apareció, pasados unos instantes, la gota se expandió hasta convertirse en una burbuja perfecta que cubrió gran parte del lugar, de ella unas enormes alas se expandieron, luego lo que parecían unas poderosas patas con enormes garras se posaron en la tierra y por último una enorme cabeza con un cuello lleno de escamas apareció, con unas descomunales fauces que escondían unos terribles dientes y colmillos.
El Devorador de Vida caminó un poco y arqueó su colosal cuello el cual estaba curado de la fuerte mordedura que le había propinado aquel tremendo adversario. No tenía idea de porqué le había atacado, pero sabía que si no lo hacía este lo atacaría a él. Pero lo que lo mantenía excitado era el deseo hambriento que sentía por consumir todo, no importaba donde mirara, un fuerte apetito por

devorar hasta la última chispa de energía lo carcomía por dentro. Sonrió mientras expandía sus alas para encontrar otros árboles llenos de esencia, como los que un momento atrás había consumido, para cuando volviera a encontrarse con su rival este ya sería más fuerte que antes, siempre y cuando se mantuviera alejado de su presencia. En aquel instante tomó vuelo y se dirigió al norte, allí sentía la presencia de otros árboles a los que daría buena cuenta. Vaal'Hatraxxas, el primer Devorador de Vida había nacido.

EL ORIGEN ÚNICO DE MASH Y VAAL'HA TRAXXAS

Tras su primer encuentro contra el Primordial Mash, el Devorador de Vida se preguntó, mientras sobrevolaba el Viridarium de la Existencia, ¿por qué a pesar de consumir tanta energía, aún sentía en su interior el deseo de seguir comiendo?, no tenía problemas con hacerlo, pero no saber la razón le inquietaba.

Vaal'Hatraxxas no lo sabía, pero su nacimiento no se dio de la misma manera que la de otros Devoradores de Vida. Para su creación, no se necesitó de la fusión de las esencias del Aeviternus y La Nada, su nacimiento fue diferente.

La Nada había visto como hacía ya tiempo su contraparte concentraba una gran cantidad de energía y la lanzaba fuera de sí para luego desaparecer por una grieta. Con el tiempo esa energía se convertiría en el Primordial Mash, un ser único y diferente a sus hermanos.

La existencia cósmica de La Nada no sabía su intención, pero realizó el mismo acto. De la concentración de energía y esencia pura surgiría con el tiempo Vaal'Hatraxxas, quien tendría la voluntad de la existencia cósmica y un hambre sin límite muy distinta a la de sus hermanos.

Mash y Vaal'Hatraxxas serían la representación física más directa del Aeviternus y La Nada en el Viridarium de la Existencia.

LOS PRIMORDIALES Y EL ORDEN Y PROTECCIÓN DEL VIRIDARIUM DE LA EXISTENCIA

Habían pasado siglos y Mash nunca volvió a encontrarse con el Devorador de Vida, pero sí con rastros de su crueldad. Algunos árboles del Viridarium de la Existencia estaban marchitos, muertos, sin ni un ápice de luz o vida, esto lo llenaba de ira y dolor, puesto que siempre llegaba tarde. También buscaba la presencia de otras de esas criaturas, ya que, si apareció uno, podría haber otros. Sin embargo y con el paso del tiempo, descubrió otros dragones primordiales como él. Con mucha estima, Mash los acogió y los instruyó en el uso de sus poderes, además los cultivó de conocimientos sobre los eventos pasados de su vida, así como de la existencia del mal que habitaba en los oscuros rincones del gran bosque. Los demás veían a Mash con un ser lleno de bondad y benevolencia, por tal razón se confiaron en él y se sumaron a su ardua tarea.

Mientras pasaba el tiempo aprendieron a dominar sus poderes, y en poco tiempo y con la guía de Mash lo perfeccionaron convirtiéndose en seres aún más poderosos. Con el tiempo se denominaron como Los Primordiales. La naturaleza de estas criaturas era de carácter magnánimo, las cuales mantenían en orden y equilibrio gran parte del Viridarium de la Existencia. Los Primordiales poseían un poderoso vínculo, incluso con los ahora pacíficos elementales los cuales habitaban en todo el gran bosque.
Cada vez que encontraban uno de los suyos estos lo acogían y lo llevaban a un lugar que habían convertido en su hogar conocido como Farallheim, Las Colinas Sagradas. Allí podían permanecer hasta que se desarrollaran por completo y adquieran los conocimientos necesarios para salir a proteger los universos de las fauces de los Devoradores de Vida. Gradualmente, Los Primordiales se

encontraban menos presencia de seres de su especie, pero no perdieron las esperanzas. Sabían que el lugar donde convivían era inmenso y eran conscientes de que se hacía cada vez más y más grande, y que inclusive tras haber explorado años por todo el Viridarium de la Existencia, tan solo habían descubierto una insignificante porción de este.
Los Primordiales mantuvieron grandes territorios en orden y bajo su protección todo lo que pudieron, volaban lejos de su hogar en parejas y destruían a los Devoradores de Vida que encontraban a su paso, gran parte de estos se encontraban solos y desorientados y por alguna extraña razón aparecían cada vez más y menos Primordiales. Esto los llevó a preguntarse de dónde provenían y cuál era la causa de sus orígenes.
Al ver que sus hermanos eran capaces de defender el gran bosque, Mash realizó un viaje en solitario para encontrar las respuestas a las preguntas que rasgaban su mente, en su travesía se encontraría con algo que lo cambiaría todo.

LOS PRIMORDIALES

Mash — Eterno Protector de Toda la Vida
Verus — La Realidad y Verdad Absoluta
Aversabilios — Señor y Guardián de la Luz
Eden'Dhum — Explorador de Conocimientos y Nómada del saber
Genetrix — Madre del Viridarium de la Existencia
Ghol'Molech — Defensor y Vigilante del Gran Bosque

LOS PRIMEROS PASOS DE LOS PRIMORDIALES

Con la tutoría del gran Mash sus hermanos lograron ser capaces de grandes cosas, cada uno de ellos desarrolló un poder particular que los diferenciaba. Verus despertó la singular capacidad alterar la realidad pudiendo remodelar la materia y la energía a voluntad, entre otras cosas. Aversabilios manifestó poderes mágicos de esencia pura con los que atacaba a sus enemigos y protegía a los suyos. Eden'Dhum expresó su interés por los misterios, conocimientos y todo lo oculto convirtiéndose en uno de los Primordiales más sabios. Por su parte Genetrix fue bendecida con la esencia del Viridarium de la Existencia lo cual le otorgó un vínculo único con el gran bosque que le permitió ver a través de sueños el estado en el que se encontraba. Ghol'Molech no desarrolló poderes únicos como los de sus hermanos, pero si un enorme e imponente físico que rivalizaba incluso con el de Mash, se convirtió en el Primordial con más fuerza física, siendo capaz de levantar grandes toneladas y aunque era el menor de todos también era quien más los protegía.

Por otro lado, se encontraba Mash, el Primordial más poderoso de todos, su poder estaba por encima del de los demás, siendo el único que poseía esencias enteramente del Aeviternus. Las capacidades de este ser iban más allá de lo que cualquier otra entidad física podía llegar a alcanzar.

LOS DEVORADORES DE VIDA Y EL ORIGEN DE LOS VALAK'AGHOL

Desde que Vaal'Hatraxxas nació pasaron incontables años para que otro Devorador de Vida existiera. Los Primordiales habían crecido en número y cuando sentían alguna presencia parecida a la de un Devorador de Vida inmediatamente se dirigían a su encuentro y lo destruían antes de que este pudiera absorber las energías de algún universo físico, partes de sus cuerpos muertos yacían en el suelo del Viridarium de la Existencia, donde se pudrían hasta su descomposición.

Con mucho rencor, odio y un hambre incalculable, Vaal'Hatraxxas absorbía cantidades ingentes de energías, devoraba hasta la última esencia de los árboles, incluso después de sentirse lleno seguía consumiéndolos, todo para que los Primordiales sintieran la desesperación y la angustia de no poder hacer nada para salvar a los suyos. Había aprendido a dominar gran parte de su poder y sus habilidades. Para escapar rápidamente de sus perseguidores realizaba una teletransportación hacia otros lugares muy lejanos, la misma que sin desearlo había hecho hace mucho tiempo cuando se enfrentó por primera vez al Primordial Mash, solo que ahora había aprendido cómo realizarla a voluntad, resultaba útil para desaparecer de la vista rápidamente, pero al realizarla debía esperar un determinado tiempo para volver llevarla a cabo.

En uno de sus escapes apareció justo detrás de dos formas de vida similar a la suya, las cuales tenían sus fauces clavadas en un gran árbol ingiriendo sus esencias. Vaal'Hatraxxas había crecido mucho, cada vez que absorbía energías de los universos físicos este crecía un poco más, por lo que cuando vio las dos oscuras figuras las percibió más pequeñas que él, se preguntó si había crecido tanto en todo ese tiempo. Al percatarse de una presencia detrás, ambos Devoradores de Vida giraron al mismo tiempo sus cabezas, para encontrarse con una colosal criatura que irradiaba increíbles cantidades de esencias caóticas por su cuerpo. De inmediato

Vaal'Hatraxxas sabía que él y los de su especie podían al fin hacerles frente a los eternos enemigos que tenían, los Primordiales por fin podían caer.
Mucho tiempo después, los tres Devoradores de Vida fueron creciendo en tamaño y poder, pero aún seguían sin encontrar más de sus hermanos con vida. Los cuerpos de los caídos yacían en muchas partes del Viridarium de la Existencia, sus enemigos no vacilaban en darles caza incluso antes de sus nacimientos. Esto enfurecía de sobremanera a los Devoradores de Vida, en especial a quien consideraban su líder. Vaal'Hatraxxas y sus secuaces consumían todo cuanto podían, pero se estaban dando cuenta de que ya casi no quedaban árboles que devorar en las zonas que estos habitaban, los pequeños árboles del territorio apenas saciaban sus apetitos. Esto suponía un problema, y explorar las zonas que eran resguardadas por los Primordiales era muy peligroso, pues, aunque habían aumentado su poder, sus enemigos de alguna manera también lo hacían, eso y que los superaban en número.
Entonces, en cierta ocasión mientras los tres Devoradores de Vida sobrevolaban el gran bosque en búsqueda de un universo lo suficientemente grande y con la suficiente energía para alimentarlos, uno de ellos divisó un movimiento en la tierra que estaba debajo de ellos. Sin decir nada, aterrizó en las cercanías donde vio algo arrastrarse por el piso y los demás cayeron en picada tras él. Vaal'Hatraxxas también lo había visto, y antes de que este le dijera algo caminó en silencio hacia el lugar donde había visto lo que fuese que se arrastraba por debajo de la tierra.
Tras rasgar un poco en la tierra descubrió una increíble cantidad de lo que parecían gusanos de distintos tamaños y formas. Estas criaturas se escabullían hasta llegar a las raíces de los árboles, absorbiendo poco a poco sus energías, Vaal'Hatraxxas levantó uno de ellos con sus colosales garras, este empezó a arrugarse con fuerza en ella y tras un breve momento el Devorador de Vida sintió una pequeña cantidad de esencia entrando de a poco en su ser. Al sentir esto Vaal'Hatraxxas abrió sus ojos de par en par, puso el gusano de nuevo en la tierra y este se escabulló hasta encontrar la raíz del árbol de la que se alimentaba antes.

Mientras Vaal'Hatraxxas y sus hermanos volaban en dirección a los confines más alejados del Viridarium de la Existencia, este se preguntaba si esos gusanos existirían en todo el gran bosque, si era así ya no tenían por qué estar hambrientos nunca más, momentos antes, luego de que el gran Devorador de Vida devolviera el gusano al lugar donde lo encontró, este les contó a los otros dos lo que había pasado y sentido al tocarlo, los dos Devoradores de Vida se volvieron locos y sacaron tantos gusanos como pudieron, los cuales inmediatamente empezaron a transmitirles las energías que habían absorbido a estos, ambos Devoradores de Vida se quedaron sorprendidos y rieron a carcajadas mientras Vaal'Hatraxxas pensaba en cómo seguir obteniendo las esencias de estas criaturas, las cuales bautizó como Valak'Aghol.

Los Devoradores de Vida desconocían el origen de esos gusanos, pero luego de su descubrimiento sentían como estos se arrastraban por gran parte del Viridarium de la Existencia, aunque la mayor parte de estos se encontraban muy cerca de las zonas dominadas por Los Primordiales. Pero, y para su sorpresa, una vez que los Valak'Aghol estaban llenos acudían al lugar donde estos se encontraban y subconscientemente les otorgaban todas las energías de los árboles que habían absorbido para luego volver bajo tierra a encontrar alimento para sus amos. Aunque esta manera de obtener esencias no les suponía ningún peligro Los Devoradores de Vida aún seguían en busca de árboles que pudieran saciar su apetito, ya que los gusanos tardaban cierto tiempo en reabastecer sus estómagos y llegar a donde estos se encontraban, pero estaban más que satisfechos con el descubrimiento que habían hecho.

Aunque los Primordiales eran conscientes de la presencia de nuevos Devoradores de vida en el Viridarium de la Existencia, ignoraban la existencia de estos gusanos debajo de sus propios pies.

EL NACIMIENTO DEL ÚLTIMO DEVORADOR DE VIDA

Pasaron cientos de años desde que Vaal'Hatraxxas encontró a Eighen'Ghrau y a Sugthuss, pensó que serían los últimos debido a que en todo ese tiempo no se toparon con otros de su especie que estuviesen con vida, solo veían los cuerpos inertes de los Devoradores de Vida que los Primordiales habían dejado luego de matarlos.

Pero, en cierta ocasión mientras volaban vieron como algo aterrizaba cerca de ellos, cuando bajaron se asombraron al ver que se trataba de una especie de receptáculo de cristal que albergaba en su interior al que sería el último de los Devoradores de Vida. Aunque no entendían de dónde salió, lo tomaron y se alejaron rápidamente, llegaron a un recóndito lugar alejado de todo y allí se instalaron por un largo tiempo en espera al nacimiento de su hermano menor.

Pasaron unos años y cuando por fin el Devorador de Vida despertó vio como tres grandes figuras se alzaban ante él, ofreciéndole alimento en forma de gusanos de inmediato. El joven Devorador reconoció a las tres figuras como aliados, Vaal'Hatraxxas le dio el nombre de Vorax'Aevum y juntos volaron hacia otro destino en busca de más universos que devorar.

LOS DEVORADORES DE VIDA

Vaal'Hatraxxas — El Eterno y Voraz Devorador

Eighen'Ghrau — El Tirano de las Sombras

Sugthuss — Señor de las Fauces y El Vacío

Vorax'Aevum — La Siniestra Catástrofe

LA CONJUNCIÓN DE EL AEVITERNUS Y LA NADA

Habían transcurrido eones y la vida en el Viridarium de la Existencia ya había prosperado de maneras inmensas. Parte del gran bosque contenía ya grandes y vastos árboles que comprenden universos con un sin fin de galaxias, estrellas y mundos. Sin embargo, para los Primordiales y su tarea de mantener el Viridarium de la Existencia fuera del peligro y amenaza que significaban los Devoradores de Vida, era interminable. Los Devoradores de Vida a pesar de ser pocos se mantenían ocultos y fuera de la mirada de los Primordiales, consumiendo poco a poco las energías y esencias allí donde se encontraban.

El primer Primordial Mash, desde su nacimiento se preguntaba la razón por la cual sentía tal deseo de mantener con vida, en orden y armonía toda la creación. Este Primordial en particular era un poco diferente a sus hermanos, pues solo él se preguntaba si había algo más, algo oculto o fuera de todo el Viridarium de la Existencia.

En su larga búsqueda por comprender la razón de su existencia y la de sus hermanos, el Primordial Mash se encontró con una fisura del universo en el distante y recóndito firmamento. La fisura no era tan grande y por ella no cabría su imponente figura, así que, para atravesarla, materializó su espíritu como una ligera niebla, de esta forma, pudo vislumbrar lo que se ocultaba detrás y lo que vio lo dejó atónito.

Dos existencias fuera de los límites comprensibles para Mash se urgían en una lucha de magnitudes apocalípticas, sus fuerzas eran cósmicas, en comparación a las de él, era como si dos océanos chocaran olas tras olas y el Primordial solo fuese una mera gota de agua.

Observó cómo miríadas de energías chocaban y estallaban en una terrible explosión, las dos fuerzas tenían aspectos muy distintos la una de la otra, y aún así había cierta similitud en ellas, Mash pudo comprobar que una de las fuerzas tenía un gran parecido a los

colores de sus escamas, reparó en las torrenciales concentraciones de esencia que esta fuerza contenía, la cual se asemejaba en gran medida a las suyas y la de toda su especie. Por otra parte, la otra fuerza tenía el parecido al de sus enemigos los Devoradores de Vida, sus oscuras y tenebrosas esencias le recordaban el profundo vacío que existía en esas criaturas. Mash reflexionó por unos momentos, sus preguntas estaban obteniendo respuestas, pues estaba seguro de que su existencia provenía de esa poderosa entidad que reflejaba lo sublime y excelso. Mientras, las desmedidas fuerzas seguían embarcadas en un combate que parecía no tener fin.

Las inmensas olas de energía se concentraban en una vorágine de proporciones inimaginables, donde las opuestas y a la vez similares energías se destrozaban entre sí durante largos momentos, luego se alejaban y volvían a la carga.

Mash reparó en ambas entidades y se dio cuenta de que a veces algunos destellos de energía se escapaban del vórtice en el que se mezclaban, logrando ver cómo de estas ráfagas de esencia pura y concentrada se formaban una especie de crisálida cristalina idénticas a las que había visto cuando él y sus hermanos hallaban un Devorador de Vida que aún no había nacido, sino que se encontraba incubando dentro hasta abrir sus ojos. Pensó que quizás, tanto él como los demás Primordiales también compartían dicho origen, y supo que eso era algo que tendría que analizar junto con sus hermanos.

Ya había pasado un tiempo considerable desde que Mash se había adentrado en la desconocida dimensión donde descubrió las misteriosas entidades más poderosas que existían. Había decidido retirarse y comunicar a los demás el enorme hallazgo lo antes posible, sin embargo, justo antes de marcharse, ocurrió algo sin precedentes.

Ambas existencias cósmicas repentinamente se detuvieron y se alejaron una de la otra, como si dejaran los conflictos, cada una de ellas se alejaba en direcciones opuestas. Mash no entendía que había pasado, acaso habían descubierto su presencia, de ser así, por qué detuvieron su ataque, y más importante aún, por qué se apresuraban en escapar de él, no alcanzaba a asimilar lo que estaba

sucediendo. Entonces lo comprendió, tardó solo unos momentos para comprender que no pasaba nada de lo que imaginaba, ni siquiera estaban huyendo la una de la otra, no, las dos fuerzas tomaron distancia para arremeter entre sí a una velocidad demencial, como para acabar su interminable lucha con ese movimiento.

Mash quería escapar, sabía que no podría sobrevivir a la inminente explosión que sucedería en cualquier momento, tampoco el propio Viridarium de la Existencia podría soportarla. Pero su espíritu estaba siendo retenido por las energías de la dimensión donde se encontraba. Trató de crear un hechizo lo suficientemente poderoso para protegerse, pero sus poderes no contestaban, su extraordinaria magia no respondía, eso le preocupó, puesto que, hasta ese momento no había lugar donde no pudiera producir un hechizo.

Entonces ocurrió, Mash lo sintió antes de verlo, las dos fuerzas chocaron y se fusionaron entre sí en una mezcla y compenetración sin igual. Poderosos remolinos de energía cubrían la gran masa de esencias que estas dos fuerzas crearon al fundirse en un solo punto. Incontrolables torrentes de energías fluían y emanaban por toda la dimensión, creciendo cada vez más y más. Entonces, en un instante la gigantesca masa de energía y esencias estalló. Mash entrecerró sus ojos, la explosión no parecía causarle algún daño, pero aún así podía sentir todo el poder que esta esparció en todas las direcciones. Un gran destello hizo que este apartara la vista por un momento, cuando se recuperó vislumbró que allí donde una vez estuvo la colosal concentración de energías había desaparecido y en su lugar había una especie de huevo cubierto por unas poderosísimas nubes de coloridas y oscuras esencias, el huevo tenía un tamaño muy minúsculo que cabía perfectamente en una de sus zarpas. Podía sentir dentro de ese huevo el poder concentrado de las dos fuerzas que ahora no estaban presentes.

Sin entender nada de lo que acababa de ocurrir el Primordial Mash se apresuró a tratar de volver a su cuerpo físico, esta vez sintió que podía lograrlo, pero antes visualizó otra vez el huevo, y vio que se había movido y se dirigía a la dirección donde se encontraba. El Primordial apremió en su esfuerzo de salir de ese lugar, ya le faltaba

poco para que todo su espíritu volviera a su cuerpo, el huevo parecía acelerar a cada momento, como si algo lo llamara. El espíritu de Mash al fin pudo salir, no esperó para recuperar la conciencia del todo, batió sus alas y se alejó lo más rápido que pudo de aquel lugar.

Tras poner buena distancia entre él y la fisura se giró y se mantuvo aleteando sus enormes alas para mantener el equilibrio. Se encontraba agotado, y lleno de dudas, lo que acababa de presenciar era incomprensible para él o cualquier otro ser, obtuvo algunas respuestas al respecto de sus orígenes, pero ahora tenía más preguntas llenas de incertidumbre y que por lo visto no tendrían respuesta alguna. Se giró y se puso en marcha en dirección a las tierras donde sus hermanos convergían, tenía mucho que contarles y tras unos instantes escuchó un ensordecedor estruendo detrás de sí. Volteo nuevamente, esta vez de una manera tan brusca que casi pierde la orientación, sus centelleantes ojos se abrieron como platos al ver el huevo de antes salir de la fisura, con todo el poder que contenía a su alrededor y dentro de sí, cayó en dirección a una vasta zona poblada de árboles. La explosión que vino después de aterrizar destruyó todo a su alrededor. Mash que había creado un escudo protector, el que antes no pudo crear, quedó abismado por el estremecedor poder que acababa de presenciar, sobrevoló el lugar en dirección al huevo, ya que la explosión pudo haber llamado la atención, algo le decía que, a pesar del impacto, el huevo se encontraba intacto y si llegaba a las manos equivocadas supondría el fin de toda la creación.

Al llegar al lugar donde descansaba el huevo, planeó un momento sobre este para analizarlo mejor. Examinándolo comprobó que era mucho más grande de lo que se imaginaba, tenía unas marcas extrañas en su cascaron y el color de este era idéntico al de las descomunales fuerzas que descubrió. Súbitamente miró hacia arriba, en la dirección donde estaba la fisura y no daba créditos a lo que sus ojos vieron, la grieta había desaparecido, se acercó desesperadamente más y más y no había rastro de ella, como si nunca hubiese estado ahí para empezar. Volvió al lugar donde se encontraba el huevo, aterrizó y lo olfateo un momento, no tenía olor

alguno, trato de ver que contenía dentro de sí y no pudo atravesar el cascarón con su mirada mágica, entonces y entendiendo que ya no podía aplazarlo más, tomó el huevo con sus garras delanteras y batió sus alas para tomar vuelo, sea lo que sea él y sus hermanos lo descubrirían.

EL OVILLUM, EL DESCUBRIMIENTO DE LAS ESENCIAS SUPREMAS Y LA CREACIÓN DE LOS DIFUSOS

Al volver a Farallheim, Mash se sorprendió al saber que había pasado más tiempo del que creía dentro de aquella dimensión, los demás Primordiales se hallaban en camino para reunirse con él, ya que estaban lejos de Farallheim investigando eventos que sucedieron mientras Mash no se encontraba. El gran Primordial aprovechó el momento para erigir una torre en la cual resguardar el huevo. Nombró al lugar como Ovillum, una enorme torre mágica. Uno de sus objetivos era utilizar la torre para investigar, analizar y registrar todo lo concerniente al huevo, pero, sobre todo, el Ovillum servía para retener las poderosas energías que escapaban de este, haciendo que fuese imposible sentirlo o localizarlo fuera de la torre, después de todo, su intensidad era tal que se extendían más allá de los dominios de los Primordiales.

Una vez que todos sus hermanos llegaron, los reunió a todos rápidamente para contarles lo que había descubierto, les habló de su incontable búsqueda sobre sus orígenes y de cómo estas habían dado frutos. Mientras les contaba sobre el hallazgo de las dos existencias primigenias, los ojos de los demás se iban abriendo de par en par, en varias ocasiones sus hermanos le interrumpían para preguntar algo y este respondía algunas y otras no, puesto que no tenía la información necesaria. Antes de Mash terminar su relato, todos estaban tan sorprendidos como cabía esperar, era demasiado pensar que existían seres mucho más fuertes que ellos y que estos ni siquiera se encontraban en el Gran Bosque de la Existencia, sino fuera de este, como si las leyes que regían la realidad no les supusieran un problema en lo más mínimo. Mash dejó que sus hermanos digirieran la información y al cabo de unos momentos reveló la noticia más importante: la unificación de las dos fuerzas cósmicas y su transformación en un huevo.

Mash llevó a los demás Primordiales hasta el Ovillum, y al instante todos sintieron la enorme cantidad de esencias que emanaban de la gran torre, un temor profundo se apoderó de cada uno al ver que el huevo era el responsable de irradiar tal cantidad de energía.

Una vez que los Primordiales salieron de su estupor, Mash les contó lo que creía que se encontraba dentro; posiblemente un ser tan poderoso como para ayudarlos a mantener vivo todo el gran Bosque de la Existencia o tal vez destruirlo, no lo sabía. Lo que si tenía en alta certeza era que si ese huevo caía bajo el control de los Devoradores de Vida no habría lugar para ellos ni para los universos que custodiaban. Todos los Primordiales estaban de acuerdo en eso último, no podían dejar que ese huevo cayera en las manos de seres con intensiones malignas, por ello se pusieron de acuerdo para protegerlo, no sabían cuando nacería el ser que se encontraba dentro, pero tenían que estar preparados para ello. Para proteger el Ovillum, encargaron a poderosos Elementales la supervisión de sus cercanías, además Eden'Dhum creó un hechizo de sondeo para reforzar la vigilancia.

Sin embargo, además del enigma que representaba el huevo, los Primordiales le comunicaron a Mash de otro tema importante, se trataba del descubrimiento de una especie de esencia nunca vista en algunos de los universos físicos del Viridarium de la Existencia.

Esta nueva esencia fue descubierta por Genetrix mientras sobrevolaba una zona llena de árboles, donde uno de ellos sobresalía del resto en tamaño y forma, pero, sobre todo, en el tipo de energías que este albergaba. La Primordial de inmediato informó a sus hermanos y juntos se dispusieron a estudiar las extrañas esencias dentro del universo creciente.

Luego de mucho tiempo e investigaciones nombraron la desconocida esencia como Esencia Suprema. Descubrieron que la Esencia Suprema afectaba de manera directa a los universos físicos que aún estaban en formación, entremezclándose con las esencias originarias del universo en cuestión, estas energías suponían un problema, puesto que, su aparición en algunos de los universos físicos retenía por completo su desarrollo, impidiendo que se formaran galaxias, estrellas, mundos y, por consiguiente, vida. A pesar de las

condiciones adversas, los árboles imbuidos con la nueva esencia crecían más que los que no poseían tales energías. Luego que tuvieron la información suficiente, Eden'Dhum les propuso a sus hermanos la creación de varios seres que pudieran entrar en los universos físicos para que lograran terminar de darle forma a estos universos impregnados con las Esencias Supremas, y así lo hicieron, cada Primordial creó uno de los seres sugeridos por su hermano, este los nombró "Difusos" debido a la extraña forma que tomaron, seres sin un cuerpo o figura definida. El objetivo de los Difusos era claro, buscar y encontrar todos los universos que tuviesen en ellos Esencias Supremas, y una vez encontrados ayudar al universo a terminar su ciclo de creación, luego partir en busca de otros universos sin culminar su ciclo que contengan de la extraña y poderosa esencia.

LOS DIFUSOS

Numen — Creado por Mash

Eventus — Creado por Verus

Castell — Creada por Aversabilios

Lok'Quax — Creado por Eden'Dhum

Ghere — Creada por Genetrix

Vitiumm — Creado por Ghol'Molech

GHERE Y EL PRIMER DIOS SUPREMO

La Primordial Genetrix compartió con Ghere la ubicación del gran árbol que contenía las Esencias Supremas, la Difusa partió de inmediato y cuando lo encontró, entró en el universo para iniciar su tarea. Una vez dentro, vio como una colosal vorágine de energías y esencias supremas daba vueltas por todo el universo el cual se encontraba en una oscuridad total, sin ninguna galaxia, astro o planeta en él. Con gran determinación, Ghere cubrió por completo el vórtice de energías y lentamente lo moldeó para que la vida pudiera florecer por fin.

Tras un tiempo, unas gamas de explosiones ocurrieron en todo el universo. Allí donde hubo una explosión aparecían cúmulos galaxias, nebulosas, estrellas y demás maravillas que iluminaron el universo por completo. Sin embargo, la Difusa quedó más que sorprendida al ver la entidad que se encontraba donde antes se encontraba la gigantesca masa de energías y esencias supremas. Tras analizarlo, Ghere descubrió que se trataba de un ser que comprendía la voluntad de aquel universo y lo llamó "Dios Supremo", luego se marchó para notificarle sus hallazgos a su ama y los demás Primordiales.

MASH, VERUS Y EL ESTUDIO DEL HUEVO

A pesar de que Mash era uno de los Primordiales que más conocimientos y sabiduría tenia, sobresaliendo de sus hermanos en cualidades que resultaban de gran eficiencia en las investigaciones del misterioso huevo, este no parecía llegar a ningún lado, cada vez que creía que estaba al menos cerca de descubrir de dónde provenía su interminable brote de esencias o al menos qué clase de energías eran las que salían del huevo, no obtenía ningún resultado positivo.

Mash escribía en una especie de libro todo lo relacionado con los estudios del huevo, aunque estos solo fuesen rotundos fallos sin ninguna pizca de respuestas. Durante de años, Mash vio como sus experimentos fallaban, contempló como el tiempo pasaba y no obtenía nada salvo fracasos. Mientras sus hermanos se hacían cargo de los Devoradores de Vida y de otros asuntos, algunas veces pasaban a ver cómo iba la investigación, pero este siempre les decía lo mismo, a pesar de eso, Mash continuó con su tarea de descubrir los secretos que ocultaba el huevo.

A medida que transcurría el tiempo, el gran Primordial llenaba su libro de incontables apuntes. Un día, mientras analizaba de nuevo las esencias que emanaban del huevo, este hizo un ligero movimiento, casi imperceptible para cualquier ser, pero Mash no era cualquier ser, le prestó atención y en un abrir y cerrar de ojos el huevo cambió de forma, era más grande y los colores de su cascaron más brillantes, incluso la parte oscura de este se veía más intensa. Pero lo que más llamó su atención fue el cambio en su esencia. Antes emitía dos tipos de esencias, lo cual era el motivo principal de estudio para el Primordial Mash, puesto que sabía que pertenecían a las dos fuerzas cósmicas que había descubierto, razón por la cual deseaba con tanto esfuerzo analizarlas y entenderlas. Sin embargo, ahora muy extrañamente solo emanaba un tipo de

esencia, y lo peor era que no tenía ningún tipo de parentesco a las de las antiguas fuerzas.
Pese a que lo que había pasado, suponía un avance debido a los incontables fracasos, aún seguía siendo un misterio todo lo que rodeaba el ahora más grande huevo. Mash les comunicó las noticias a sus hermanos, los Primordiales sentían que lo que sea que hubiese dentro de aquel huevo era la clave para todas las preocupaciones que asolaban toda la creación, motivo por el cual Verus se ofreció para ayudar a Mash en las investigaciones y de esta manera dar respuestas a las tantas preguntas. A pesar de que Mash era el Primordial con más conocimientos en todo el Viridarium de la Existencia, Verus era por su parte un ser con grandes capacidades para la búsqueda de respuestas y resolución de problemas de ahí su título "la realidad y verdad absoluta", este Primordial tenía la necesidad de encontrar la verdad de todas las cosas y buscaba siempre la manera de hallarla. Su curiosidad no era tan grande como la de Mash, pero si era la suficiente como para serle de ayuda en el camino que tenían por delante, así que aceptó de buena cuenta la ayuda de su hermano. Y así los dos empezaron con los estudios, con el tiempo Mash se arrepentiría de esa decisión.

EL GRAN DIARIO DEL PRIMORDIAL MASH

El libro en el que Mash escribía todos los apuntes relacionados con el estudio del huevo era un gigantesco tomo con páginas creadas a partir de las hojas de uno de los árboles cercanos a Farallheim, así como su cubierta que estaba hecha con la corteza del mismo árbol. Las anotaciones se hacían de forma mágica con los pensamientos del Primordial, cada detalle que pensaba se plasmaba de inmediato en el gran libro. El manual comprendía todos los detalles del huevo, los experimentos realizados, así como sus fracasos y hallazgos, cada página desglosaba con detenimiento los procedimientos que se realizaron para cualquier prueba.
Aunque las páginas del libro se llenasen este de forma mágica recreaba más hojas en blanco donde escribir llegando a poseer miles

de ellas. El único que podía redactar en él era el Primordial Mash, nadie más tenía el permiso de hacerlo. Los apuntes, explicaciones, comentarios, imágenes, pruebas y más que contiene el gran libro son en extremo importantes y secretos, por esta razón tiene un hechizo que lo mantiene cerrado de miradas ajenas a las del primer Primordial.

EL INTERIOR DEL HUEVO

Mientras los Primordiales le daban orden al Gran Bosque de la Existencia y los Difusos buscaban los universos con esencias supremas, Mash y Verus continuaron examinando e investigando todo lo relacionado con el huevo. Los dos establecieron que podían obtener más resultados si trabajaban por separado, así que Mash se haría cargo de las esencias que el huevo emitía tratando de conocer su origen y de paso tratar de entender su naturaleza y Verus intentaría buscar la forma de ver a través del cascarón para de esta manera poder conocer qué clase de ser crecía dentro.

Para empezar Verus trató de lanzar un hechizo creado por él mismo especialmente para analizar el huevo, el hechizo consistía en la develación de la realidad allí donde este fuese lanzado, creando así una de visión de lo que se ocultaba a los ojos y a la realidad. El problema era que el huevo estaba protegido por una especie de aura que lo resguardaba de cualquier ataque externo, sea físico o mágico. Verus no se sorprendió al ver que su hechizo fue rechazado y eso era bueno para él, ya que sería demasiado fácil si solo así pudiese obtener respuestas, a Verus le gustaban los retos y misterios y este era uno que ansiaba superar y descubrir.

Con el tiempo Mash descubrió la forma de retener por un periodo de tiempo determinado las esencias que transmitía el huevo, esto significaba un progreso ya que de esta manera podía estudiarlas durante más tiempo y así obtener mejores resultados con las pruebas que estaba haciendo, debido a que las nuevas esencias del huevo no podían ser transportadas de un lugar a otro y desaparecían casi al instante de salir y entrar en contacto con las esencias que habían en la atmosfera del Viridarium, este nuevo hallazgo fue notificado a Verus casi de inmediato. Mash lo encontró absorto en lo que parecía una réplica exacta del huevo, lo miraba con tal concentración que no se percató de la presencia de su hermano hasta que este le habló.

Verus estaba asombrado con los avances que había obtenido su gran hermano, y gracias a dicho progreso creía que podía al fin obtener las respuestas que se ocultaban tras el cascarón del huevo. Habían pasado muchos años desde que intentó por primera vez el hechizo para desvelar la realidad, sabía la razón por la cual había fallado, pero esta vez en vez de usar esencias de sí mismo para crear el hechizo utilizaría las esencias del mismo huevo, en teoría el hechizo debería de funcionar puesto que no se trataba de un ataque como tal y al ser utilizadas las esencias del huevo este no sentiría el hechizo como un intruso sino como un aliado que vuelve a casa, por lógica la mayoría de los hechizos de naturaleza apacible eran conocidos por su pocos o nulos efectos invasivos.

Fue durante esta época que Verus descubrió algo impresionante.

Verus creó el hechizo y al instante lo notó muy diferente al original, las esencias del huevo le habían dado un efecto inusual que le dio la sensación de ser un tipo de magia que el Primordial nunca había visto. Mash había salido del Ovillum para encargarse de algo que ocurrió repentinamente, no le contó los detalles, pero, le había dicho que no hiciera nada fuera de lo común hasta su regreso.

Pero Verus tenía una desesperación creciente como nunca antes y se sentía muy intrigado por saber si el hechizo funcionaría o no. El tiempo pasaba y Mash no regresaba, trató de ponerse en contacto con él, pero no lo logró, entonces fue a buscar a sus demás hermanos para saber si podían contactarlo, pero ellos tampoco pudieron hacerlo, al volver al Ovillum, Verus no aguantó más y lanzó el hechizo sin pensarlo dos veces, asumiendo que lo peor que podía hacer su hermano mayor era enojarse por unos momentos.

El hechizo impactó con el huevo y tras un breve instante empezó a penetrar la barrera mágica, Verus tenía los ojos abiertos sin dar crédito a lo que veía, el hechizo estaba funcionando, poco a poco los sellos que lo conformaban se iban compenetrando con el huevo y en lo que pareció un momento de total incertidumbre para Verus el hechizo se activó. Al ver lo que había dentro Verus sintió un terror incalculable.

En el interior del huevo había lo que parecía otra dimensión, pero no una dimensión cualquiera, podía ver flotar dos pequeños seres, uno

de ellos parecido físicamente a él y sus hermanos, y el otro muy similar los Devoradores de Vida. Las dos criaturas tenían los ojos cerrados y estaban tan unidas que sus esencias estaban vinculadas una con la otra, mientras una salía esta entraba en el otro ser y así en un ciclo que parecía no tener fin. Pero eso no fue lo que aterrorizó tanto a Verus, no, en la dimensión había unos pequeños monstruos de una extraña y atroz complejidad, con ojos por todas partes y largas extremidades, esos adefesios intentaban de alguna manera penetrar una especie de protección que había alrededor de los seres durmientes.

Con un terror abrumador, Verus descubrió que esos dos pequeños seres tenían el poder de la creación misma, un poder que iba más allá que el de cualquier otro. Sintió como las almas de los seres durmientes sufrían por los constantes intentos de irrumpir dentro de ellos, se preguntó qué pasaría si llegaran a ser corrompidos, la respuesta le aterrorizó.

Mientras cavilaba sobre el descubrimiento, el portal se empezó a cerrar, al darse cuenta de esto intentó por todos los medios mantenerlo abierto, pero no pudo, así que desesperado introdujo sus zarpas en la dimensión desconocida que había dentro del huevo para intentar tomar las dos criaturas que yacían una al lado de la otra sin saber el peligro en el que estaban, pero una fuerza invisible lo bloqueaba, al principio pensó que era parte de la misma dimensión, pero tras volver a intentarlo por segunda vez se dio cuenta de que no era así. No sabía si había estado ahí desde que abrió el portal o si apareció luego de que este intentara tomar a los pequeños, pero la entidad que se oponía a que llegara a su objetivo lo miró desde otro plano de la existencia, su poder era atemorizante, su penetrante mirada lo sacudió de sobremanera y tras un breve instante el portal terminó de cerrarse.

Verus, uno de los Primordiales más poderosos, sintió miedo, un miedo sin límites que ni siquiera los Devoradores de Vida le habían causado. Pensar que esos pequeños seres que aún no abrían sus ojos tenían el poder de toda la creación dentro de sí y que unos monstruosos entes intentaban corromperlos, nuevamente pensar en

lo que podía pasar si llegaban a hacerlo lo llenó de un completo y angustiante espanto.
Sabía que, si llegaba a ocurrir tal cosa, nada ni nadie podría hacerles frente a esas dos existencias, lo había visto con sus propios ojos y lo había sentido desde que el portal se abrió ante él, en comparación con esos dos seres durmientes, su poder era como un grano de arena en el desierto. Verus temía que pudieran llegar a ser corrompidos, así que una idea le llegó a la mente; tenían que destruir el huevo, si lo hacían podían ponerle fin a los monstruos que acechaban e intentaban sin descanso llegar a los dos pequeños durmientes. Lastimosamente los dos seres morirían en el acto, pero era la única manera de tener la certeza de que estos no sucumbirían a la maldad.
Mash llegó al Ovillum poco tiempo después y Verus convocó a los demás para darles las nuevas y aterradoras noticias.
Verus contó lo que había visto, además de su plan para proteger todo el Viridarium de la Existencia y sus universos. Aunque los demás Primordiales se mostraron intranquilos con lo que Verus les había relatado, quedaron mucho más conmocionados por los planes de su hermano para resolver la amenaza que estaba frente a ellos. Por su parte Mash le reprendió por no obedecer su orden, actuando de manera impulsiva y desobediente. Si hubiese esperado, infería, podrían haber rescatado a los dos pequeños seres juntos.
Aunque Verus trató de convencerlos de que esa era la única manera para la salvación, se dio cuenta de que era inútil. Ellos no habían visto lo que él vio. Nunca comprenderían la razón de sus actos y mucho menos el por qué era necesario la erradicación del huevo. Creía que Mash lo entendería y que estaría de su lado, tras haber pasado tanto tiempo estudiando el huevo y sus misterios, pero no fue así, incluso él no podía comprender la inmensa maldad y el corrupto poder que intentaba doblegar los dos poderosos seres que se encontraban en otra dimensión dentro del huevo.
Verus y los demás Primordiales se riñeron en un sin número de rígidas conversaciones sobre cuál era la mejor manera para hacerle frente a las amenazas que suponían sus hallazgos. Verus temía, sobre todas las cosas, que fuese demasiado tarde, ya que no había

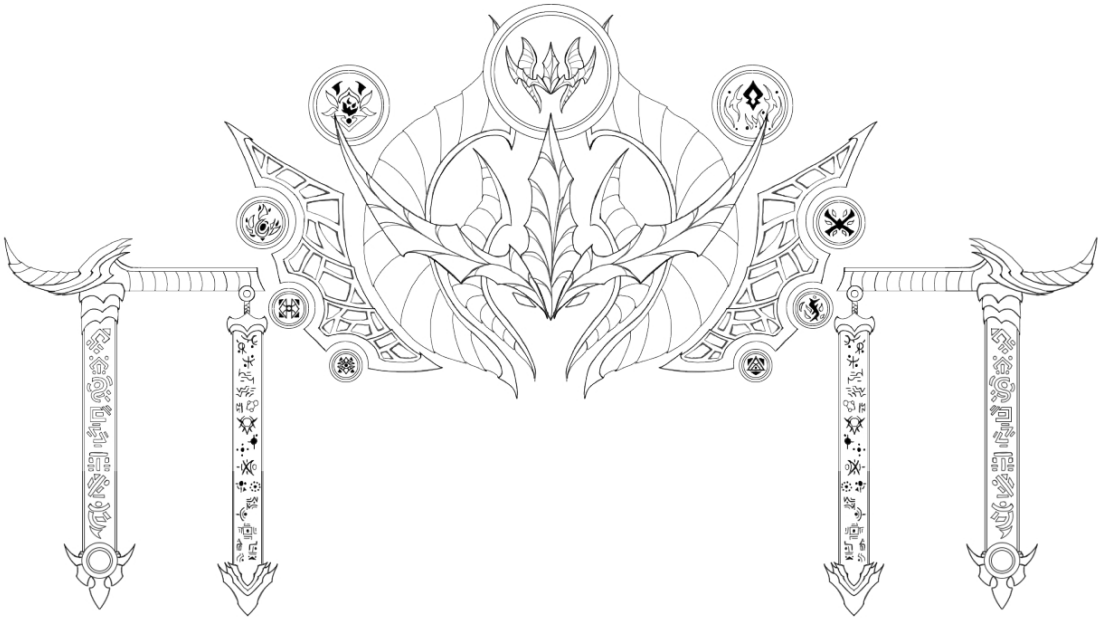
forma de saber el estado en el que se encontraban las mentes de los dos seres durmientes, puesto que de alguna manera el hechizo combinado con las esencias del huevo ya no funcionaba, así que no podían volver a echar un vistazo dentro de él.

Verus manifestó su temor de que si los dos seres eran corrompidos estos exterminarían todo a su paso, mencionó que ni siquiera los Devoradores de Vida podrían sobrevivir a tal exterminio.

Por su parte, los demás Primordiales creían que si destruían el huevo la catástrofe sería mucho peor. Genetrix, la Madre del Viridarium de la Existencia, le recordó a Verus que el huevo nació de la unión de las dos fuerzas primigenias descubiertas por Mash, no sabían lo que podía ocurrir al destruir el huevo que esas antiguas fuerzas dejaron tras su desaparición. Incluso Ghol'Molech, el Defensor y Vigilante del Gran Bosque le sugirió a Verus a buscar otra solución y a desistir de su aciago plan.

Impresionado por la decisión de sus hermanos y con una sensación de amarga traición, Verus abandonó a sus hermanos. Sabia plenamente que no lo escucharían y que no entrarían en razón. Por lo que decidió que destruiría el huevo y sus seres él mismo.

Fue la última vez que los Primordiales vieron a Verus como uno de los suyos.



CAPÍTULO II

EL NACIMIENTO DE UN UNIVERSO ÚNICO

EL UNIVERSO DE NUMEN CAELESTIS

Durante mucho tiempo, los Primordiales continuaron protegiendo el Viridarium de la Existencia de los terrores que acechaban en las sombras, Mash seguía estudiando el huevo y buscando la manera de abrirlo tal y como había hecho su ahora desterrado hermano, en su lugar buscó la ayuda de Eden'Dhum, el Explorador de Conocimientos y Nómada del Saber, pero, a pesar de sus esfuerzos, no lograron dar con la forma de ver en su interior. Muchas veces, los Primordiales sospechaban que su empeño fuera en vano, pero siempre buscaban la forma de continuar. Sabían que si lograban rescatar esos seres podrían poner fin a todos los horrores que existían, y esa creencia les daba esperanzas.

Los Primordiales no lo sabían, pero sus presentimientos eran certeros.

Un nuevo universo estaba formándose en una recóndita zona de el Gran Bosque de la Existencia. Las esencias supremas de este universo llamaron al Difuso Numen hacia él.

Mientras las energías se desarrollaban y arremolinaban en un punto, las esencias supremas se concentraban dentro toda la energía, formándose una especie de núcleo, el espíritu de un bondadoso y poderoso Dios Supremo se asomaba y tomaba forma. El árbol que representaba el universo en el Viridarium de la Existencia era tan grande que sus raíces llegaban hasta las profundidades de este, allí se encontraron con las esencias del quinto elemento, el Elemento Primordial. Gracias a esta existencia cósmica los elementos que surgirían en los planetas que se formarían en este universo tendrían un poder mucho mayor al de cualquier otro.

Pasado un largo periodo un gran vórtice de energías se acumuló en un solo punto de todo el vasto universo, giraba y daba vueltas sin control en dirección hacia la nada. Habían transcurrido miles de años y las volátiles energías seguían expandiéndose increíblemente sin parangón.

De repente, las nebulosas energías se pararon en seco, como si el tiempo se hubiese detenido, una grieta apareció allá en la lejanía de aquel universo aún sin vida, conforme pasaban los momentos parecía hacerse más y más grande y de pronto una especie de humo gris empezó a escurrirse de la grieta, no dejaba de salir y se dirigía donde se encontraba el exorbitante vórtice de energías. El humo era muy denso y parecía estar atraído por el poder que emanaba del núcleo creado a partir de las esencias supremas. El Difuso Numen había llegado, y sin perder tiempo inició la tarea que le había encomendado su creador, Mash, el Eterno Protector de Toda la Vida.
Numen empezó a envolver todas las energías que existían en el universo, al principio se notaron pequeños destellos de luces coloridas por todo el inmenso lugar, luego pasaron a ser explosiones de luz concentrada y centelleante. Momentos después el oscuro y vacío universo se llenaba de luces por todos lados. Las volátiles energías disparaban fragmentos de luz por todos lados, en todas las direcciones, allá donde explotaban con una gran fuerza desmedida surgirían vastas nubes de gas y polvo y galaxias, que albergarían cientos de miles de estrellas y mundos. El espectáculo continuó sin parar durante mucho tiempo, y justo en lo que parecía un momento eterno ocurrió una gran explosión que sacudió todo el universo. Todo el infinito espacio se estremeció por la gran ola de esencias que desprendió aquella explosión.
Numen había terminado de moldear al nuevo Dios Supremo, increíblemente le tomó más tiempo que el primer y único ser supremo que había creado en toda su búsqueda y, por las conexiones que tenía con los otros Difusos, sabía que solo existían tres, cuatro contando al que acababa de crear. El espíritu del ser que tenía ante su presencia contenía esencias supremas tan poderosas y puras que, en un momento dado de la creación, Numen no dejó de pensar que tenía cierto parecido idéntico al de su amo, lo cual le inquietó un poco. El Difuso le echó una mirada al titánico ser, este se mantenía aún con los ojos cerrados, tenía una piel color gris, una larga melena y una abundante barba, su cuerpo estaba acurrucado y no dejaba ver el rostro por completo, pero el poderoso Difuso pudo distinguir facciones de vejez y sabiduría.

Cuando Numen estuvo totalmente satisfecho con su creación se dispuso a partir en busca de nuevos universos con las misteriosas esencias supremas, abrió una fisura cerca de él y se dirigió hacia ella, pero nunca llegó, algo le tiró con fuerza hacia la otra dirección, miró hacia atrás y se percató de algo totalmente inverosímil. Todo su ser estaba siendo absorbido por el Dios Supremo, no se había dado cuenta, pero desde que inició la creación poco a poco era absorbido por la fuerza de este ser. La fisura que había creado desapareció tras un momento, intentó crear otras mucho más cerca, pero fue inútil, era como si su poder no le obedeciera, no entendía lo que estaba pasando, trató por todos los medios de escapar, pero nada funcionaba, con total pánico miró al ser supremo el cual continuaba absorbiéndolo. Procuró ponerse en contacto con su creador, no lo consiguió, ni siquiera tenía el poder para enviarles un aviso a sus hermanos, Numen uno de los Difusos más poderosos creados por el Primordial Mash cesó cualquier intento de resistencia y dejó que este Dios Supremo lo consumiera por completo.

En el instante en que el Difuso fue enteramente consumido, el gigantesco ser abrió sus ojos, al hacerlo torrentes de nuevas esencias fueron esparcidas por todo el universo, en ese preciso momento el Dios Supremo Numen Caelestis había nacido.

LAS FISURAS Y EL PLANETA ERRANTE

Mientras el nuevo y único universo se desarrollaba, el Dios Supremo Numen Caelestis exploraba el basto cosmos, en él vio mucho fallos y zonas con atisbos de caos lo cual le propinó un sentimiento de molestia. No entendía la razón, pero sentía el deseo dentro de él de darle orden a todo aquello que estuviese en un estado caótico. En su búsqueda dio con una especie de grieta en el universo, la examinó y pudo distinguir que un profundo vacío se encontraba al otro lado, sin pensarlo dos veces tomó la grieta de los bordes con sus poderosas manos y la comprimió hasta cerrarla, luego con un poco de su poder la selló para que nunca más se pudiera abrir.

Con el pasar del tiempo y mientras más avanzaba y daba orden al universo, Numen Caelestis encontró otras fisuras a las que cerró y selló, desconociendo la razón por la cual existían estas fallas en el universo, pensó que se podría tratar de una alteración en el flujo de las esencias que se encontraban en toda la creación, pero no estaba totalmente seguro. El Dios Supremo ignoraba los eventos sucedidos antes de abrir sus ojos por primera vez, no sabía que en su interior aparte de contener esencias supremas también tenía las esencias del Difuso Numen, solo sabía que al despertar las palabras "Numen Caelestis" resonaban sin parar, por lo que las acogió como su nombre sin refutar nada.

Mientras tanto, en las profundidades del universo, una enorme fisura se hacía cada vez más y más grande, al poco tiempo tenía un tamaño extremadamente considerable, de ella empezó a salir un pequeño mundo perteneciente a otro universo. La fisura estaba conectada a un universo sin esencia suprema, pero el cosmos que existía del otro lado era conocido por ser uno de lo más longevos en todo el Viridarium de la Existencia. Algunos de los planetas que orbitaban en aquel cosmos contenían una consciencia la cual les hacía capaces de comunicarse con las criaturas que habitan en ellos, manteniendo una especie de simbiosis única. El planeta que

traspasaba la fisura apenas se había desarrollado y su mente aún era joven, tampoco albergaba vida dentro de sí, pues no tenía el tiempo suficiente para germinarla. Una vez que el joven planeta estuvo completamente fuera, su mente se sumió en un estado vegetativo y se mantendría vagando por todo el universo, sin la fuerza para despertar y sumido en un profundo sueño del que le sería casi imposible despertar.

Algún día este planeta errante se convertiría en la salvación de un sin número de seres y su destino estaría ligado a Numen Caelestis sin que ninguno de los dos tuviese idea de ello.

ARKAN, EL PRIMERO Y ÚNICO DE SU CLASE

Numen Caelestis llevaba cientos de años organizando el universo y erradicando el caos que encontraba a su paso, su tarea no se hacía corta, al contrario, en cada avance descubría muchos defectos y anomalías a los cuales enfrentarse, las fisuras eran para él uno de los problemas más difíciles de resolver pues eran ilocalizables, en su ardua búsqueda solo había encontrado y sellado una docena de ellas y sabía que debía haber más esparcidas por todo el universo.

Con el tiempo se dio cuenta de que necesitaría ayuda si quería avanzar en su objetivo de un universo puro y organizado. Para ello decidió crear un ser que le ayudara en su interminable propósito.

Concentró gran parte de su poder en un solo punto hasta que se sintió satisfecho, torrentes de esencias y energías se arremolinaban y concentraban alrededor de la gran masa de poder que había creado. Luego con mucha calma y precisión fue moldeándola, primero creó un rostro muy parecido a él, pero más joven y sin su larga barba, después le creó una abundante cabellera casi tan larga como la suya, luego le hizo el torso y para terminar las extremidades, poderosos brazos y piernas que tendrían la fuerza para soportar su gran poder. Cuando terminó de crear el físico del que sería su primer hijo, el Dios Supremo Numen Caelestis acurrucó el cuerpo inerte que había creado y concentró todo su ser para crear lo que sería su mente y espíritu, estiró ambas manos y de sus palmas empezó a fluir una espesa esencia color gris oscuro la cual poco a poco fue envolviendo el cuerpo sin vida del ser que tenía delante de sí.

Mientras tenía los ojos cerrados Caelestis sentía cierta alegría dentro de él. Casi al terminar sintió la necesidad de darle un nombre, pensó unos instantes y mientras la última gota de esencia salía de sus manos pronunció su nombre; Arkan. No sabía con exactitud qué tipo de reacción tendría al despertar, confusión, alegría, miedo, ira, sorpresa, Numen Caelestis esperaba, sabía que no podía forzar la

vida mientras esta se desarrollaba, si lo hacía cabía la posibilidad de fracasar.
Con los brazos cruzados el Dios Supremo por fin vio cómo su creación abría sus ojos, las centelleantes energías y esencias que cubrían a Arkan eran idénticas a las de su creador, lentamente su acurrucado cuerpo se incorporaba y se estiraba para ponerse totalmente de pie. Numen Caelestis lo miraba con asombro y orgullo, reparó en todo su ser, desde su cabello hasta los pies y supo con total certeza que ese era su hijo, su primogénito.
Por su parte, Arkan se miraba las manos y todo su cuerpo con una ligera fascinación, al levantar su cabeza y posar su mirada sobre el grandioso y poderoso ser que tenía delante, este sintió dentro de sí un profundo respeto y admiración. Cuando por fin habló lo primero que le vino a la mente fue decir: "¿Padre, eres tú?"
En ese momento, Arkan, el Dios Semisupremo había nacido. De todos sus hermanos, el sería el único en portar en su alma la única y singular esencia que tenía su padre, Numen Caelestis.

LAS HAZAÑAS DE ARKAN

Numen Caelestis y Arkan pasaban gran parte del tiempo juntos erradicando el caos en las zonas del universo que lo encontrasen. Aunque algunas veces el primogénito del Dios Supremo se dirigía solo a lugares alejados en los que realizó varios actos heroicos. En cierta ocasión, Arkan salvó al único planeta de un sistema solar que albergaba vida, la prematura e inminente muerte de su estrella arrasaría en una explosión con todo en un rango de gigantescas proporciones, el poderoso ser no dudó y le otorgó al agonizante astro la energía suficiente para brillar por mucho más tiempo, evitando así la destrucción del planeta.
También ayudó a todos los mundos de dos galaxias que entrarían en colisión en unos pocos años. Arkan tomó una de ellas y la posicionó en un lugar seguro donde no corrieran la amenaza del impacto inminente.

De las hazañas más remarcables realizadas por el Dios Semisupremo se encuentra la aniquilación del colosal come mundos Zynder, un hambriento ser que engullía planetas enteros para intentar saciar su apetito insaciable. Arkan se encontró con esta gran criatura mientras volvía de un viaje solitario para reencontrarse con su padre, al verlo devorando un planeta supo que no podía dejar semejante monstruo vagar por el universo.

Zynder era un Hedax, de los últimos de su especie, su apariencia era aterradora, su cabeza no poseía ojos y en su enorme boca tenía unos dientes afilados, sus largas extremidades, manos y dedos amorfos junto con su cola en vez de piernas lo hacían ver como una gran serpiente. Además de su espalda salían unos tentáculos que le servían como sujetadores. Poseía una piel gris que brillaba con tonos metálicos. Zynder no tuvo oportunidad contra Arkan quien lo sometió desde que inicio el combate entre ambos. El poder de Arkan resultó ser una debilidad del Hedax, en poco tiempo sucumbió ante su adversario. Arkan desintegró su cuerpo para que no quedara nada de la vil criatura, el cosmos no sería un lugar ordenado con algo como Zynder suelto. Numen Caelestis supo de las hazañas de su hijo y lo elogio por su labor.

EL NACIMIENTO DE LOS DIOSES INGENTES

Habiendo pasado centenares de años, para Numen Caelestis, Arkan resultó ser más de lo que esperaba, su inquebrantable espíritu, el honor que poseía, el respeto por el orden, su bondad y las muchas otras cualidades que tenía lo hacían el compañero perfecto para dar orden a todo el universo. Arkan blandió y dominó el poder arcano, un poder único en él, que lo convertía en un ser extremadamente poderoso, pero aún con su ayuda el Dios Supremo sentía que no era suficiente. Aunque él y su hijo avanzaban y resolvían problemas más rápido de lo que imaginaba, algo le decía que el universo ocultaba muchos misterios.

Fue en ese tiempo cuando se encontraron con una anomalía única que jamás habían visto, una violenta y descomunal llamarada de un rojo intenso que se extendía por una zona del universo. Esta se movía de manera lenta pero constante y a su paso arrasaba mundos enteros en poco tiempo.

Numen Caelestis sentía algo proveniente de la llama, como un grito de ayuda, no lo tenía claro, pero creía que no era una anomalía sino una especie de ser extraño. Arkan también lo sentía, por ello idearon un plan para salir de dudas; Arkan crearía un orbe con suficiente resistencia que pudiera soportar las llamas del misterioso ente y su padre imbuiría dicho orbe con un ligero toque de su esencia, esta buscaría y examinaría cualquier atisbo de vida inteligente dentro de la llamarada y le enviaría los resultados, de esta manera sabrían si la entidad era un ser malvado el cual destruía solo por gusto o si al contrario era una criatura confundida que buscaba ayuda.

Con todo listo, Arkan lanzó el orbe en dirección a la llamarada, unos momentos después esta fue engullida por completo, las increíbles temperaturas casi fundían la esfera, pero esta resistió. Luego las esencias de Numen Caelestis fueron esparciéndose dentro de toda la llama haciendo que su color cambiara de unos tonos rojos y naranjas a tonalidades ligeramente más oscuras. Este procedimiento

tardó más de lo que esperaban, pero una vez que se completó el Dios Supremo recibió los resultados del análisis. Con mucho asombro vio que el ser que tenían delante de ellos era parte de algo más grande. En un recóndito lugar del universo se encontraban otros seres con el mismo aspecto que la llamarada roja, pero estos se encontraban en un agonizante estado, un total de siete llamaradas de distintos colores y formas yacían alrededor de una gigantesca estrella a punto de morir, la llamarada que habían encontrado abandonó la estrella para buscar ayuda en el creciente universo. Pero para poder sobrevivir, tenía que alimentarse. Por esa razón y con mucho dolor consumía el núcleo de los planetas sin vida que encontraba, no quería hacerlo, pero era la única manera de ayudar a sus hermanos y a su moribunda madre.

Numen Caelestis le contó a Arkan lo que había visto, ahora estaban seguros de que tenían que ayudar como pudieran, no solo al ser que encontraron sino a todos los demás. Con la ayuda de su padre, Arkan creó un contenedor para que la llamarada entrara en él, de esa manera podían viajar mucho más rápido y llegar lo antes posible al lugar donde se encontraban los demás de su especie.

Tras recorrer extraordinarias distancias llegaron a su destino, sin embargo, cuando se aproximaron a la estrella contemplaron que ya estaba a pocos momentos de morir y las llamaradas alrededor de esta le seguirían debido a la poca energía que tenían. Con total desesperación la llamarada roja que había viajado por el extenso universo en busca de ayuda rompió el contenedor y se precipitó a acercarse a la estrella, intentó imbuirla con la energía que tenía dentro de sí, pero fue inútil, se necesitaría una cantidad enorme de poder para hacerla brillar nuevamente. Mientras tanto, Numen Caelestis observaba y analizaba la situación, ver ese pobre ser intentar por todos los medios reavivar con energía a su madre y con ella a sus hermanos incluso si eso le costaba la vida lo llenó de una profunda tristeza. Por su parte Arkan percibió la conexión que había entre todos los seres con forma de llamaradas reunidos allí y la gran estrella moribunda. Por lo que pudo observar, la estrella dotaba de energías a todas las llamaradas, que al parecer aún no habían llegado a su verdadera forma, inmediatamente le comunicó su

descubrimiento a su padre y este desarrolló un plan desesperado para intentar salvarlos a todos.
Mientras la llamarada continuaba tratando de darle energías a su madre, está por medio de una comunicación especial que compartía con todos sus hijos le comunicó que estaba orgullosa de él, que sentía mucho no poder darles la vida como debería de haber sido a él y sus hermanos y hermanas. Tras decirle esas palabras la llamarada concentró casi todo el poder que tenía y lo introdujo en ella, quedándose inconsciente. Gracias a lo que había hecho su hijo, la gran estrella prolongó un poco más su muerte. De pronto vio como una enorme cantidad de lo que parecía un humo gris la arropaba por completo y sin poder hacer nada quedó sumida en un profundo sueño.
En sus sueños, la estrella tenía un cuerpo muy diferente al de la realidad, poseía un rostro sumamente hermoso, sus ojos de zafiro intenso brillaban con una sabiduría ancestral. De su cabeza, como una corona de fuego, brotaba una cascada de cabellos que cambiaban de color con cada latido de su corazón; rojo rubí, naranja ardiente, verde esmeralda, azul turquesa, violeta intenso, entre otros, se entrelazaban en una danza hipnótica. Su cuerpo, etéreo y luminoso parecía estar tejido de luz estelar que emanaba un calor suave. Pensó que había muerto, pero al instante distinguió un ente totalmente desconocido acercarse a ella, era muy alto, con un largo pelo plateado igual que su abundante barba, sus ojos poseían un resplandor blanco y en su frente notó lo que parecía una corona de dos puntas con algo en el centro parecido a un enorme cristal. Cuando estuvo delante de ella, sintió un poder que sobrepasaba el de ella con creces, aún en sus tiempos de juventud no podría igualar semejante cantidad de energías. Se trataba del Dios Supremo.
Numen Caelestis le habló de que había pasado y la razón por la que él estaba allí, mientras hablaban la estrella le mencionó que, su nombre era Oryonis y que pertenecía a una antigua raza de seres que dotaban el universo de estrellas, ella era de las ultimas de su especie ya que desde hacía mucho tiempo había dejado de sentir a gran parte de sus hermanas y solo quedaban unas pocas. Quería ponerse en contacto con ellas, pero de repente unos extraños

monstruos empezaron a absorber su energía vital, y estando a punto de engendrar a sus hijos, eliminó con una descarga de energía a todas las monstruosas criaturas que la rodeaban. Esto hizo que se quedara casi sin fuerzas y para cuando sus hijos nacieron estaba demasiado débil como para alimentarlos y que con el tiempo se convirtieran en otras estrellas y poblaran el inmenso universo.

Hablaron durante un tiempo, pero Numen Caelestis tenía que comentarle las noticias, entre ellas había una buena y una mala. Con sumo pesar le contó la mala, y era que no podía transmitirle de su poder debido a que se encontraba muy débil como para recibirlo. Oryonis no se sorprendió, sabía que su tiempo había llegado, pero sentía un inmenso dolor indescriptible al fallarle a sus hijos, sin embargo, luego escuchó la buena noticia; podía salvar a sus hijos, a todos. Los ojos de Oryonis se llenaron de lágrimas y lloró de alegría, saber que sus hijos vivirían, era el regalo más grande que podía recibir, aunque el Dios Supremo le reveló que no sabía cómo el cambio de energías le afectarían, la estrella solo quería que todos pudieran vivir y hacer el bien que sus antepasados hicieron; proteger toda la vida de los seres mortales que habitaban en algunos planetas del universo.

Antes de que Numen Caelestis se retirara del sueño que le permitía a Oryonis hablar con él, esta le pidió un favor, le suplicó que les dijera a sus hijos lo mucho que los amaba, y que estaba orgullosa de todos y cada uno, en especial de Apolos, de no haber sido por él entonces jamás le hubieran encontrado y tanto ella como sus hijos estarían ahora muertos. Mientras asentía con la cabeza el lugar se tornaba oscuro, la vida de la estrella llegaba a su fin, el Dios Supremo, Numen Caelestis dijo: los trataré como si fuesen mis hijos.

Al escuchar esas palabras Oryonis sonrió y sus ojos quedaron cerrados para siempre.

Fuera del sueño, Arkan observaba todo, unos momentos atrás su padre se había convertido en esencia pura transformando todo su ser en un espeso humo color gris y cubriendo por completo a la moribunda estrella, todas las llamaradas conectadas a esta sintieron el cambio de energías casi al instante. No pasó mucho tiempo cuando de repente cada una de las llamaradas se comprimieron

hasta convertirse en pequeñas estrellas que brillaban con unos tonos particulares. Toda la zona donde se encontraban refulgía con colores, rojos, purpuras, amarillos, azules, verdes, rosas y otros. Arkan se colocó cerca de la llamarada roja, ahora estrella, que se habían encontrado y dentro vio que se estaba desarrollando un cuerpo, con mucho asombro vio que todas las estrellas contenían un ser casi idéntico a él con algunas ligeras pero perceptibles diferencias, estos eran un poco más pequeños y las esencias que emanaban eran solo en parte parecidas a la suya.

Entonces notó como su padre volvía y se materializaba en su estado físico original. Arkan le informó sobre el repentino cambio que estaban teniendo las llamaradas, a lo que su padre le contestó que lo sabía que no había de que preocuparse. Le habló sobre lo que vio en el interior de la estrella y las partes más importantes de la conversación que tuvo con el hermoso ser que allí encontró, ahora tenía la tarea de proteger de sus hijos y de guiarlos por el camino del bien y el orden. Arkan tenía un brillo en sus ojos, para él los seres que estaban próximos a nacer serian la luz de sus ojos, desde su nacimiento la idea de tener hermanos con quienes compartir su vida, ayudarlos en sus problemas o el simple hecho de estar con otros seres iguales lo emocionaba, pero no quería apresurar a su padre a dar vida a otros como el, ya que conocía el sacrificio que había hecho para traerlo a la vida. Sin embargo, ahora tendría no solo uno, sino ocho hermanos que estarían a su lado, aunque lamentaba la muerte de la madre de esos seres, sabía que ella estaba feliz porque sus hijos podrían vivir.

El nacimiento de los seres tomó un largo periodo, Arkan y su padre se aseguraban de que todos estuviesen desarrollándose a la perfección. La energía de Oryonis permanecía latente mientras sus hijos evolucionaban, cuando por fin llegó el momento de su nacimiento, la colosal estrella explotó cubriendo todo el espacio circundante, unos pequeños pero perceptibles rastros de esencias procedentes de la explosión se adentraron en las estrellas más pequeñas y luego estas brillaron con tal luminosidad que iluminaron una vasta distancia del universo en un espectáculo de varios colores.

Numen Caelestis y Arkan quedaron cegados por un breve momento por los increíbles y coloridos destellos, tras haber recobrado la vista unos espectaculares seres levitaban allí donde antes se encontraban cada una de las estrellas. Uno de ellos se acercó al Dios Supremo, mientras lo hacia los demás le imitaron e hicieron lo mismo, se reunieron todos delante de él y agacharon sus cabezas en señal de agradecimiento y respeto. El primero en acercarse tenía por nombre Apolos, este le dio las gracias a él y a Arkan por su gran ayuda, les juraron lealtad y prometieron seguirlos y apoyarlos en todo lo que les sea posible. Los Dioses Ingentes habían nacido y con ellos el objetivo de Numen Caelestis de un universo ordenado por fin se haría realidad, sin embargo, los eventos próximos a suceder traerían un sin número de atrocidades que ninguno de los seres allí presentes se podía imaginar.

LOS DIOSES INGENTES

Apolos — Alto Señor de la Llama Infinita
Eryoss — El Berserker Carmesí
Nyrvanos — Guardián de las Llamas Azules
Thymiass — La Tempestad de las Llamas
Leugimthar — Monarca de las Llamaradas
Eghyr — La Tormenta de Fuego
Orphem — Vigía de las Llamas Violetas
Betergeuse — La Llama de Orión

LAS LLAMAS ESTELARES DE LOS DIOSES INGENTES

Las esencias del Dios Supremo Numen Caelestis hicieron que los Dioses Ingentes despertaran un poder elemental único en su clase, la Llama Estelar. Este singular elemento de fuego se manifestaba en Apolos y cada uno de sus hermanos de manera distintas permitiendo que despertaran formas únicas de blandirlo.

Apolos dominaba el poder de la llama estelar roja, también conocida como "La Llama Fundidora". El Alto Señor de la Llama Infinita concentraba la energía de la llama estelar roja en su cuerpo, transformándolo en fuego puro que podía derretir cualquier sustancia. Apolos podía atravesar materiales, incluso mágicos, con facilidad.

Por su parte, Eghyr blandió el poder de la llama estelar amarilla, "La Llama del Arsenal". Con este poder la Diosa Ingente podía forjar armas de fuego estelar, como espadas, lanzas, arcos, entre otras. Estas armas ardían intensamente y causaban heridas que no se podían curar fácilmente debido a los remanentes ardientes que dejaban allí donde tenían contacto.

Orphem, el Vigía de las Llamas Violetas, esgrimía el poder de la llama estelar púrpura, "La Llama del Velo" que le permitía manipular lo intangible. El Dios Ingente podía crear barreras de fuego espectral o volverse etéreo durante un breve tiempo, volando entre planos. La Llama del Velo era ideal para combatir entidades no físicas, aunque su particularidad de manipular energías espirituales la hacían una de las más misteriosas.

La llama estelar carmesí, también nombrada "Llama Devastadora", despertó en Eryoss como una furia incontrolable que se extendía como un mar de fuego que devoraba todo a su paso. Numen Caelestis atenuó el poder de sus llamas conservando solo una chispa de estas, ya que cuando Eryoss utilizaba este poder no discriminaba entre aliados y enemigos. El Dios Ingente podía hacer uso de una

versión de la Llama Devastadora inferior, pero cabía la posibilidad de que en circunstancias criticas la despertara por completo.
El Dios Ingente Leugimthar poseía la llama estelar ocre y controló "La Llama Cinética" con la que era capaz de amplificar energía cinética con cada movimiento. Sus ataques generaban explosiones devastadoras y podía lanzar orbes de energía a velocidades increíbles, dejando un rastro de fuego ardiente. Leugimthar tenía una naturaleza explosiva, reaccionando con violencia extrema cuando entraba en combate.
Thymiass poseía el fuego estelar verde esmeralda que producían "La Llama de la Vida", una llama estelar capaz de regenerar vida, sanar heridas físicas y dar forma a seres elementales de fuego para que la asistan. Su poder la hacía capaz de revitalizar tierras desoladas o marchitas. No obstante, crear vida o sanar heridas graves requería de una gran cantidad de energía, dejándola vulnerable por un tiempo.
Nyrvanos y su control sobre las llamas estelares azules dieron origen a la fría y calculadora "Llama del Juicio". Un poder con el que podía congelar el tiempo en un área limitada, atrapando a sus enemigos en un estado de inercia mientras las llamas los consumían lentamente. Su fuego estelar también era capaz de absorber energía temporal de los objetos o seres inmovilizados, permitiéndole aumentar su poder. El fuego azul también podía solidificarse en estructuras defensivas.
La llama estelar turquesa que Betergeuse dominaba dio origen a "La Llama de la Purificación" que, tal y como su nombre lo indica, purificaba todo lo que tocaba, eliminando toxinas, energías malignas e incluso maldiciones. También podía utilizar su poder para restaurar objetos dañados o sanar heridas mágicas, pero no físicas.
Además de las habilidades únicas que poseían las Llamas Estelares de cada Dios Ingente, estas también eran capaces de arder con la fuerza de una estrella. Todos los Dioses Ingentes practicaron junto a Numen Caelestis para dominar por completo el poder de las llamas estelares. Con la guía del Dios Supremo alcanzaron un nivel de perfección excepcional con el que pudieron blandir y controlarlo a voluntad.

LA LLEGADA DE LOS VALAK'AGHOL

Con la unión de los Dioses Ingentes a la lucha contra el caos, irregularidades y anomalías que reinaban en el universo, Numen Caelestis por fin se sintió conforme, con la certeza de que al fin vería verdaderos avances en su propósito de un universo puro y ordenado. Pero con el paso del tiempo un número de Valak'Aghol llegaron al universo desde las tierras del Viridarium de la Existencia. Estas colosales criaturas se alimentaban de a poco de las esencias del universo, adhiriendo sus afilados dientes junto a sus repugnantes extremidades y sus cuerpos llenos de carne podrida y nauseabunda en varias de las raíces que conformaban el universo que dio origen al Dios Supremo Numen Caelestis.

Como garrafales plagas, los Valak'Aghol propagaron su putrefacta infección por todo el universo. Esto se manifestaba con oleadas de impurezas que se extendían por grandes zonas, los mundos que eran alcanzados quedaban marchitos casi al instante, las estrellas no eran la excepción, devoraban hasta la última gota sin dejar rastro de su existencia.
Por alguna razón desconocida, los Valak'Aghol liberaban sustancias de sus pútridos cuerpos que se empezaron a manifestar en el universo, más específicamente en los mundos que dejaban secos, esta dio a luz a una nueva raza: los ingeniosos y sagaces K'mir, también conocidos como "los Ocultos", seres zoomórficos de increíble poder y fortaleza. Esta raza era la materialización física del deseo de sus amos, por ello le obedecían con total devoción. Gracias a sus nuevos y devotos seguidores, los Valak'Aghol extendieron sus presencias hasta lugares más lejanos. Los K'mir actuaban como agentes recaudadores de esencias y energías para sus amos, invadían otros mundos arrasando con todo a su paso y una vez que se expandían por todo el territorio comenzaban a consumir su núcleo. Cuando el planeta estaba totalmente devastado transmitían las esencias que habían acumulado a sus ruines señores.

De los Valak'Aghol que llegaron al universo de Numen Caelestis, Ghod'Dhul era el más poderoso y malvado de todos, su presencia era la que más alcance tenía además de que sus esbirros K'mir se encontraban esparcidos por muchos mundos, exterminando cientos de razas mortales. Con el pasar del tiempo llegarían hasta un nómada planeta y desplazaría cientos de miles de estos aterradores seres, de esta forma los K'mir y las influencias de los Valak'Aghol llegarían en un futuro hasta un indefenso mundo que se llegaría a conocer como Terramare.

EL DESCUBRIMIENTO DE ANNMERYS

Mientras tanto, y ajenos a lo que ocurría con la propagación de los Valak'Aghol y sus esbirros, los Dioses Ingentes se habían separado en parejas para de esa manera abarcar mayores distancias y lograr su misión de ordenar el universo. Sus búsquedas los llevaban de un lugar a otro, de una zona llena de anomalías y caos a la próxima. Por su parte Numen Caelestis se sumergió en los confines más profundos del universo en busca de las fisuras que provocaban enormes irregularidades allí donde estas se encontraban. Su mente comenzó a generar preguntas que no tenían respuestas, para el Eminente Padre de Todo esto suponía una molesta incertidumbre. Aunque en lo más profundo de su noble alma, sabía que algún día encontraría las respuestas que estaba buscando.

Con la ayuda de Apolos, Arkan daba orden a todas las zonas en estado caótico que encontraban, con el apoyo de sus nuevos hermanos creía que pronto el deseo de su padre de un universo puro y sublime, regido por el orden, se haría realidad. Apolos sentía una lealtad y respeto admirable hacia su hermano mayor, este le escuchaba y prestaba atención a cada palabra que mencionaba, solo le corregía cuando era necesario y sin faltarle al respeto, por esto y mucho más el Dios Ingente y Arkan desarrollaron un vínculo sin igual. Durante mucho tiempo se mantuvieron al asecho de nuevas amenazas, protegiendo los lugares donde se encontraban, hasta que un periodo después, descubrieron algo sorprendente que nunca habían visto: un extraño ser que parecía no tener vida, vagando por el cosmos. Al acercarse repararon en que tenía un cuerpo inusual, en su espalda tenía unas extremidades aladas, además sus manos y pies eran extremadamente largos, tenía unas puntiagudas orejas y unos grandes cuernos en su cabeza la cual estaba acompañada de una larga melena oscura como el abismo. Todo su cuerpo se mantenía inerte mientras vagaba sin rumbo por el universo, también

tenía heridas por todas partes y en algunos lugares de mucha más gravedad que el anterior.
Arkan y Apolos no sentían ningún atisbo de vida proveniente de la criatura que tenían ante sus ojos, pero algo les decía que no estaba muerta del todo. Al no saber qué hacer buscaron el consejo de su padre y el resto de sus hermanos y les informaron de su hallazgo.
Cuando todos estuvieron reunidos, Arkan había encerrado el cuerpo de la extraña criatura dentro de un cristal arcano, este mantenía al ser en un lugar inamovible y así podían examinarla con mayor atención. Reunidos alrededor del cristal todos observaban con asombro la entidad que se encontraba dentro. Thymiass fue la primera en mencionar que tenía un aspecto grotesco y que debía ser eliminada cuanto antes, Leugimthar y Betergeuse estuvieron de acuerdo con su comentario. Por otra parte, Eghyr expresó que si se dejaban llevar por el aspecto entonces muchos de los seres mortales que habían salvado habrían de ser aniquilados, manifestó que primero deberían de darle el beneficio de la duda tratando de entender quién o qué era, ya luego sabrían si la eliminaban o no. Los demás estuvieron de acuerdo con ella y defendieron sus palabras. En unos instantes se originaron discusiones y choques de opiniones entre los Dioses Ingentes.
Mientras sus hijos se urgían en acaloradas discusiones sobre el destino de la vida de la misteriosa criatura, Numen Caelestis se encontraba sumido en sus cavilaciones, tenía delante de él una especie de ser totalmente diferente a todo lo que había visto en su larga vida, pensaba que podía tratarse de algún ente capaz de ofrecerle respuestas, quizás si la curaba podía brindarle información importante que el desconocía, o tal vez no, tendría que arriesgarse.
Arkan también se encontraba en silencio, observaba a sus hermanos, los cuales no se ponían de acuerdo, mientras más hablaban más discrepancia había en ellos, contempló que su padre se encontraba callado, como si sus pensamientos estuvieran en otro lugar, así que se acercó a él para preguntarle que estaba pensando, pero justo cuando estuvo a su lado Numen Caelestis habló sin premura.

El silencio reinó durante un breve momento y el Dios Supremo anunció que la criatura viviría, tal y como había dicho Eghyr, no tenían el derecho de asesinarla sin antes saber sus objetivos. Además de que se encontraba herida e inconsciente, no toleraba la idea de quitarle la vida a ningún ser de esa manera, lo consideraba indigno, repulsivo y vil.
Las palabras de Numen Caelestis sacudieron las almas de los Dioses Ingentes y la de Arkan, todos asintieron con sus cabezas y tanto Thymiass como los que la apoyaron pidieron perdón a su padre y a los demás. De manera que, todos acordaron en salvarle la vida a cualquier costo.
La tarea era titánica, hasta ahora ninguno de ellos había realizado una hazaña como la que tenían que encarar si querían salvarle la vida a la criatura. La manera en la que Numen Caelestis había entrado en la estrella Oryonis suponía un riesgo, pues temía que la colosal cantidad de esencias pudiera destrozar su cuerpo. Tampoco podía reanimar su cuerpo a partir de las esencias que poseía ella misma, pues disponía de una cantidad muy minúscula y era casi imposible regenerarla, además de que ninguno conocía el tipo de esencia que portaba, era realmente extraña. El reto era más grande de lo que se esperaban, pero no cedieron en su determinación. Thymiass le había curado las heridas y Betergeuse se las ingenió para mantenerla con vida aún con la poca que tenía, esto les daría tiempo para crear un plan que diera resultados.
La solución llegó a través de Orphem, este sugirió un plan que consistía en la total rehabilitación de las esencias de la criatura, en teoría podían fusionar una pequeña porción de sus propias esencias con la que aún había en ella. Un inconveniente era que se necesitaría que todos los Dioses Ingentes se despojaran de una mínima parte de sus esencias únicas para unirlas en una sola con la esencia única de la criatura, (algo parecido a como Numen Caelestis creó el alma de Arkan). El otro problema era que, si bien en la teoría dicho experimento debería de dar resultados, la realidad podía ser otra, pudiendo acabar con la vida de la misteriosa criatura para siempre. Fue una decisión difícil, pero todos aceptaron, tanto las esencias de Numen Caelestis como las de Arkan eran consideradas

como muy poderosas por lo que Orphem bajo muchas insistencias les negó su ayuda, ambos aceptaron de mala manera, ya que morían de ganas por contribuir en algo.
De esta manera Orphem empezó con el experimento, primero extrajo de él y sus hermanos la diminuta dosis de esencias únicas, el procedimiento era indoloro, pero debía realizarse con máxima precaución, puesto que estas esencias son muy inestables y deben manejarse de manera que no sufran ningún tipo de alteraciones. Por esto había pedido antes a su padre que creara un espacio lo más puro posible, algo que Numen Caelestis hizo con mucha facilidad. Cuando sacó la última esencia única, Nyrvanos extrajo la esencia de la criatura, la cual para sorpresa de todos tenía un ligero resplandor en comparación a los tonos oscuros de su piel y la colocó en el centro de todas las esencias que había en el lugar.
Entonces con mucha calma y cuidado Orphem combinó las esencias una a una, el procedimiento para hacerlo era lento y algunas de las ocho esencias únicas eran mucho más difícil que otras para realizar la unión, pero el Dios Ingente se las arreglaba para lograr su fusión. Orphem poseía una determinación férrea para obtener lo que se proponía, su naturaleza curiosa lo llevó a estudiar el flujo de las energías que tienen todos los seres vivos y gracias a lo que había aprendido en sus investigaciones logró con mucho trabajo que todas las esencias se unieran en una sola. Ahora quedaba el paso más difícil, introducirle la nueva esencia a la criatura durmiente, en ese punto ya no había vuelta atrás, era todo o nada.
Mientras Orphem imbuía la nueva esencia al cuerpo inmóvil de la criatura, todos permanecían alertas, Numen Caelestis se encontraba casi al lado del Dios Ingente, observando todo el proceso. Ninguno sabía a ciencia cierta lo que pasaría, por esa razón crearon un campo de protección que serviría de escudo y a la vez de prisión en caso de que resultara ser un agente maligno. Al cabo de unos momentos y con mucha dificultad, Orphem introdujo toda la esencia única, pero no hubo reacción alguna, ni un solo movimiento o señal de vida emanaba del cuerpo, esperaron durante largos momentos y no pasó absolutamente nada. Daba la sensación de que la criatura había muerto hacía ya mucho tiempo, todos tenían sus rostros como

si hubiesen perdido uno de los suyos, tanto para nada… entonces Numen Caelestis que se encontraba en ese instante delante de la inanimada criatura imbuyó su mano con unos fragmentos de su esencia única y los insertó dentro del cuerpo, tanto Arkan como sus hermanos vieron como su padre realizaba el desesperado movimiento, el cual al principio no surtió ningún efecto diferente al que ya habían presenciado durante largo tiempo, pero tan pronto como Caelestis separó su mano la criatura comenzó a moverse de manera desenfrenada.

Sorprendidos por lo que acababa de suceder, los Dioses Ingentes se prepararon para lo peor, Arkan se acercó a su padre para preguntarle la razón de tal acción, pero este le instó a guardar silencio, mencionándole que debía confiar en él. La verdad era que Numen Caelestis no tenía idea de que la criatura fuese a reaccionar de la manera en que lo estaba haciendo, su cuerpo se movía y se arqueaba de una forma muy inusual, aún con sus ojos cerrados, se movía de un lugar a otro mientras su cuerpo se estiraba, encogía o retorcía. Entonces en un instante se calmó, y su piel empezó a agrietarse, dentro podía vislumbrarse un ligero resplandor turquesa.

El cuerpo estaba suspendido con los brazos extendidos y las grietas recorrían toda su figura, cuando su cuerpo quedó totalmente agrietado, abrió sus ojos y en ese preciso instante una explosión tuvo lugar. Todos los que estaban allí se quedaron cegados por el resplandor, el cual brillaba en todos los tonos de las esencias que fueron fusionadas momentos atrás, rojo, verde, violeta, azul, amarillo y otros más. Cuando el resplandor desapareció todos observaban la radiante figura que allí se erguía, el ser que se encontraba ante sus ojos no era para nada lo que habían encontrado. Su piel había pasado de un color oscuro a otros turquesas, las alas habían desaparecido y su figura se había vuelto mucho más esbelta, mantenía su larga melena, pero ahora el color de su pelo tenía unos matices grises brillante, su hermoso rostro daba la sensación de que no podía existir algo más bello en todo el universo, sus ojos irradiaban luminosas partículas que desaparecían cuando se alejaban un poco de ella.

Tan pronto se percató de las entidades que había a su alrededor, comenzó a moverse con una grácil forma, mientras pasaba por el frente de cada uno de los Dioses Ingentes se paraba unos segundos y les otorgaba una sonrisa sincera. Cuando estuvo justo delante de Numen Caelestis, se quedó impresionada y como si supiera quien era la poderosa entidad se inclinó un poco en señal de respeto.

Todos estaban con caras de asombro, inclusive el Dios Supremo. Numen Caelestis no podía creer lo que sus ojos estaban viendo. Al analizar la nueva entidad que se encontraba dentro del campo de protección, comprobaron que no suponía una amenaza y que podría incluso considerarse uno de los suyos, por lo que deshicieron el hechizo y se acercaron a ella. Numen Caelestis la nombró, Annmerys, la Renacida.

Annmerys se integró a los que serían su familia, con un padre protector que los amaba a todos por igual. En poco tiempo comprobó que sentía algo por cada uno de ellos, una sensación de pertenencia creció en su interior y con el tiempo desarrolló con su padre una conexión que se manifestaba en una mezcla de admiración, amor y ternura. Annmerys no recordaba nada sobre su vida pasada, y eso era bueno, de cierta forma, pero ese desconocimiento seria lo que atraería la perdición hacia los Dioses Ingentes, Arkan y el mismísimo Numen Caelestis, ya que muy en el interior de Annmerys ocultaba una muy pequeña chispa de la oscura esencia de su vida pasada, la cual era muy diferente a la que ahora estaba viviendo.

ANNMERYS Y SUS HERMANAS

Desde que Annmerys nació las Diosas Ingentes Thymiass y Eghyr se mantuvieron a su lado por mucho tiempo ayudándola y orientándola en todo lo que la Renacida necesitaba. Las tres Diosas recorrían largas distancias erradicando el caos con suma facilidad. Annmerys creo un fuerte vínculo con sus dos hermanas mucho más grande que el que tenía con sus hermanos, pero no tanto como el que poseía con su padre. Al final, las tres hermanas fueron conocidas como Los Tres Luceros Ingentes.

LA APARICIÓN DE MEPHISTOS Y LA SENDA CAÓTICA

Con la integración de Annmerys en las filas de los Dioses Ingentes estos pasaron a denominarse como "La Sede Soberana", con Numen Caelestis liderándolos y Arkan como su lugarteniente, la depuración del universo se aceleró en gran medida. Annmerys tenía la capacidad para encontrar zonas corruptas y caóticas y esto hizo que el propósito de su padre se realizara con mayor velocidad. El Dios Supremo instruía a su hija en el uso de sus habilidades, con mucho empeño le dedicó todo el tiempo que necesitó para que dominara a la perfección sus poderes. La Diosa renacida se sentía protegida por su padre y la mayor parte del tiempo se mantenía siempre a su lado.

No obstante, a pesar de que Annmerys podía localizar en el universo zonas que estuviesen en un estado de caos absoluto o lleno de anomalías no pudo percatarse de la llegada de una fuerza totalmente devastadora.

En una lejana y solitaria zona del universo, una de las últimas fisuras que existían emanaba unas frías y lúgubres energías procedentes del universo que se encontraba al otro lado. De allí, un espantoso ser empezó a salir, primero posó sus gigantescas garras en los extremos de la fisura y con mucha fuerza la abrió de golpe, mientras lo hacía, cientos de miles de criaturas comenzaron a salir, un ejército de N'dac conformado por monstruos, engendros y endriagos seres de todas las formas y tamaños avanzaba sin dilación alguna. Cuando el ejército salió por completo se dieron la vuelta hacia la fisura para dar la bienvenida a su señor del caos, Mephistos.

El cuerpo de Mephistos salió completamente de la fisura y esta se extendió tanto que desgarró el nuevo universo físico en el que ahora se encontraban él y sus huestes. Su rostro estaba cubierto por unas intensas llamas que ardían con gran fuerza, tenía unos enormes cuernos curvados y unos ojos tan rojos como la sangre, sus dientes afilados dibujaban una enorme sonrisa. Su piel era de un rojo

carmesí y estaba cubierta por enormes espinas, además poseía una cola casi tan larga como su cuerpo que se movía como si tuviese vida propia, torrentes de energías maligna lo rodeaban por entero. Mephistos comprobó que la fisura se hubiese unido totalmente al universo del cual había salido, de esa manera mantendría el contacto con sus comandantes, los cuales estaban distribuidos por un sin número de universos que habían sucumbido ante él, en ellos se encontraban grandes hordas de sus esbirros, pues los que ahora estaban delante de él solo eran una moderada cantidad de su inmenso ejército que comprendía millones de ellos. Aunque solo había consumido un Dios Supremo desde su campaña, algo le decía que al fin encontraría otro ser supremo en el universo que ahora se encontraba.

Todo su ejército esperaba con ansias a que su amo diera la orden para comenzar su búsqueda, tenían mucho tiempo sin saborear las almas de sus víctimas y anhelaban con incipiente locura derramar tanta sangre como les fuese posible.

Delante de los cientos de miles de N'dac se encontraban unos seres que destacaban por su parecida forma a la de su amo, alados y con armaduras que cubrían gran parte de sus cuerpos, algunos portaban armas de guerra como, grandes espadas, martillos, hachas, espadas dobles, guadañas, entre otras. Estos eran los generales del ejército que había llegado con Mephistos, entidades tan malvadas que solo eran superados por su amo, los denominados Dioses del Caos, de entre ellos el más poderoso y fiel era conocido como Inferus, "El Cosechador de Almas y Heredero del Caos". Tenía cuatro manos que empuñaban unas letales dagas, su rostro estaba cubierto por una larga cabellera que ardía con un color esmeralda, poseía cuatro ojos que observaban cada ligero movimiento y una cola casi tan grande como la de su creador. Su piel era de un rojo claro y todo su cuerpo estaba lleno de unas venas que refulgían con gran intensidad.

Mephistos dio la orden para que sus fuerzas plagaran todo el nuevo universo en busca del Dios Supremo que regía en él, para que se deleitaran con los seres que encontraran a su paso, destruyéndolos como habían hecho en numerables ocasiones. Los N'dac partieron rugiendo con gritos ensordecedores, se esparcieron como hormigas

por todo el universo cubriéndolo de una total negrura. Algunos de los Dioses del Caos se quedaron cerca de su señor, entre ellos Inferus, a la espera de que alguno de los grupos diera con lo que habían ido a buscar. Con el pasar del tiempo, Mephistos se daría cuenta que el ser supremo que allí imperaba no era nada en comparación al que había engullido hacía ya mucho tiempo.

LOS DIOSES DEL CAOS

Inferus — El Cosechador de Almas y Heredero del Caos
Acerbum — El Emisario de la Destrucción
Thymoss — Ruin Señor del Abismo
Astrorus — Amo de la Plaga y la Calamidad
Tharanyss — La Espada del Caos
Khyggiam — Emperatriz de la Corrupción
Behemoth — Rey de las Bestias del Caos
Inferno — Príncipe del Infierno y Señor de las Profundidades
Sigarunn — Soberana Dama de la Oscuridad

EL ELEMENTO PRIMORDIAL Y EL HALLAZGO DE TERRAMARE

Durante eones, el árbol que simboliza el universo del Dios Supremo Numen Caelestis se mantuvo en un constante e ininterrumpido crecimiento, la región en la que se encontraba estaba tan alejada de la presencia directa de los Primordiales y los Devoradores de Vida que estos eran incapaces de llegar a ella, no sin antes atravesar una gran distancia casi imposible incluso para ellos.

En aquella alejada e inhóspita zona del Gran Bosque de la Existencia se encontraba parte de la esencia única de un ser que en otros tiempos era considerado como el padre de los elementos, El Elemento Primordial, quien en el pasado había dispersado toda su esencia e introducido parte de su espíritu dentro de los Elementales Esenciales de fuego, agua, aire y tierra, para que estos no sucumbieran al caos y se mantuvieran en total armonía. La otra fracción de su espíritu se había adentrado en las profundidades del Viridarium de la Existencia, donde permaneció dormido durante un largo, largo periodo, hasta que las raíces del gran árbol se adentraron cada vez más en la tierra y llegaron justo donde se encontraba el antiguo elemento dormido haciendo que este despertara de su profundo letargo.
Al despertar, el Elemento Primordial se encontró con un universo plagado de toda clase de maravillas. Desde galaxias con formas extrañas, hasta estrellas de tamaños exorbitantes, e incluso, planetas de todo tipos y formas. A lo largo del tiempo sus esencias recorrían largas distancias, y mientras más avanzaba más encantado estaba con el lugar en el que ahora se encontraba. Pero en uno de sus recorridos, observó como un gigantesco mundo era azotado por un sin número de K'mir que querían consumir las energías de su núcleo. Aquello no le pareció justo, en el planeta ni siquiera habitaban aún seres capaces de oponer resistencia, tampoco habían aparecido las Providencias Elementales, seres que despertaban en

algunos mundos donde la vida tomaba forma y que servían como guardianes, lo que significaba que el planeta perecería sin siquiera germinar vida, este mundo sería conocido como "Terramare". Con mucho coraje, el Elemento Primordial se dispuso a acabar con las criaturas que se encontraban ya en la superficie del planeta, aunque no tenía un cuerpo físico su poder elemental era tan devastador que podía arrasar con galaxias enteras si así lo quisiese, por lo que acabar con un grupo de seres mortales no le suponía un gran problema.

El Elemento Primordial se apresuró para llegar al planeta para evitar que este falleciera, con forma de una gran nube llegó a la atmosfera y se dirigió al lugar donde se encontraban los K'mir, estos no se percataron de lo que se avecinaba y para cuando se dieron cuenta de la presencia de una entidad desconocida en el joven planeta ya era demasiado tarde. Momentos atrás, el gran elemental había aterrizado en el mundo, cambiando su apariencia, ahora convertido en un poderoso torbellino, se movía a una velocidad extremadamente rápida levantando rocas y árboles que se encontraban en su camino. Las horribles criaturas no tuvieron tiempo de reaccionar y mucho menos de escapar, una vez que los alcanzó sus cuerpos quedaron suspendidos en el aire siendo desgarrados y destruidos casi de inmediato. Con mucha calma el Elemento Primordial apaciguó sus fuerzas, y poco a poco el gran torbellino fue disipándose hasta que solo quedó una tranquila y densa niebla flotando en la superficie. A pesar de que el planeta ya no estaba en peligro, los K'mir habían creado un profundo agujero que llegaba hasta el centro de Terramare y de allí manaban poco a poco brotes de las esencias de su núcleo.

Con un profundo dolor el Elemento Primordial vio como las energías del planeta se escapaban sin control, a pesar de haber eliminado a los opresores no pudo salvarlo del destino que estos le habían impuesto. Un sentimiento de fracaso surgió en el alma del gran elemental, no había forma de que el mundo pudiese recuperarse del daño causado, el núcleo de un planeta es como la esencia única de todos los seres vivos, si esta llegara a salir por completo de su contenedor entonces sería su fin.

Afligido por la situación y con mucha pena se dispuso a partir del planeta, mientras sobrevolaba los cielos, lentamente observó como la herida se hacía más pequeña conforme se alejaba del suelo, pero casi al llegar a la atmósfera se detuvo, dio media vuelta y se apuró para volver al lugar donde se encontraba el agujero de donde salían sin parar las energías del mundo. El Elemento Primordial intentaría salvar al planeta, aunque eso significara que se quedase allí para siempre. Con rapidez y sin pensarlo se adentró en el agujero, toda su esencia entraba sin dificultad alguna, dándose cuenta de que era más extenso de lo que se veía desde fuera. A medida que se iba acercando al núcleo disminuía su velocidad, cuando llegó al manto sintió el calor que allí predominaba, ya en el núcleo externo del planeta vio como un mar con miles de kilómetros de puro líquido ardiente se movía con fuerza en una corriente constante. Para llegar al núcleo interno se había sumergido en el abrasador océano y buceó grandes distancias para llegar hasta el corazón del planeta, allí se encontraba con una herida lo bastante grande como para que de ella escapase toneladas de la esencia única del pobre mundo.

Al ver el daño comprobó lo que se temía, aún cubriendo el hueco en la superficie las energías seguirían saliendo del núcleo lo cual indicaba que la muerte del planeta sería inminente. Así que puso en marcha el plan que había elaborado antes, con una férrea decisión cubrió completamente el núcleo con todo su ser sellando la herida por completo, el Elemento Primordial sabía que el joven mundo aún tenía un largo camino por recorrer, necesitaba de bastante tiempo para que desarrollaran los elementos que harían que la vida de cientos de seres salvajes e inteligentes nacieran y evolucionaran. Con esta decisión y con un sentimiento de paz y armonía el antaño conocido como el Padre de los Elementos se sumió en un profundo sueño.

Cuando llegara el momento de despertar, el Elemento Primordial se encontraría con un planeta muy diferente al que había visto.

NYTHRA Y EL CICLO ELEMENTAL LUNAR

Pocos años después que el Elemento Primordial se adentró en el núcleo del planeta herido una antigua entidad elemental capaz de dominar los cuatro elementos esenciales, conocida como Nythra, la Maestra del Dominio Elemental, peregrinaba por el cosmos buscando un lugar donde reposar en sus últimos momentos de vida.
En su búsqueda descubrió la luna enorme que orbitaba Terramare y sintió que era un buen lugar para darle fin a su extensa y prolongada existencia. Al aterrizar en el astro del planeta, sus esencias se fusionaron con él, otorgándole, en el futuro distante, una particularidad única: la capacidad de cambiar de color y potenciar las distintas energías elementales. Este evento sería conocido como "El Ciclo Elemental Lunar" por los habitantes de Terramare.
Cuando el Ciclo Elemental Lunar inicia este beneficia a un tipo de magia elemental, pero también transforma sutilmente el ambiente y las criaturas.

LAS ALUCINACIONES DE NUMEN CAELESTIS

El universo que en el pasado estaba sumido en el caos y repleto de anomalías e irregularidades lentamente desaparecía gracias a la intervención del Dios Supremo y sus hijos. Pero Numen Caelestis desconocía que el cosmos se hacía cada vez más y más grande y se expandía velozmente sin ralentizar en ningún momento. En algunas de las zonas inexploradas por el gran ser, la Senda Caótica hacía del lugar un verdadero tormento, el ejército de N'dac de Mephistos invadía mundos, acababa con civilizaciones enteras, y con ello una infinidad de razas mortales caían bajo su enorme y despiadado poder, en otras la presencia incorpórea de los Valak'Aghol consumía las energías que encontraban a su paso, así mismo los K'mir reunían esencias para sus amos en infinidades de mundos.

Mientras Numen Caelestis viajaba por el universo en busca de fisuras, anomalías, caos o entes malignos que amenazaran con el ordenamiento del cosmos, su mente se vio envuelta por vestigios de imágenes de un pasado muy antiguo. En ellas, vio a través de otros ojos unas colosales criaturas aladas repletas de escamas centelleantes que jamás había visto, un total de seis de ellas se encontraban reunidas en un extraño lugar repleto de árboles mucho más grandes que ellas.
Sin saberlo, el Dios Supremo estaba sumergido en los recuerdos del Difuso Numen. En cierto momento, distinguió otras entidades sin forma física aparente que se mantenían flotando en el aire, cinco seres con formas de densas neblinas que veían directamente a las inmensas criaturas aladas. De repente las imágenes cambiaron, ahora se encontraba explorando lo que parecía un inmenso bosque repleto de los gigantescos árboles de antes, algunos se alzaban mucho más que otros, poseían un intenso brillo desde sus formidables troncos hasta sus extensas ramas e incluso sus hojas. De improvisto todo se volvió oscuro, y su mente poco a poco fue

recuperando la consciencia, no sabía lo que había pasado, se encontraba en medio de la nada, confundido y con sus ojos llenos de un total desconcierto. Desesperado se preguntó sobre lo que acababa de ver, lo sintió tan real que casi podía creer que había sido él quien vivió esas imágenes, las enormes criaturas aladas tenían un poder inimaginable, ni siquiera él podía hacerles frente, aún con la ayuda de sus hijos sentía que no serían capaces de vencer a ninguno de ellos, uno en particular parecía ser el líder, el más grande de todos, algo le era familiar de aquella criatura en específico, pero desconocía que.

Lleno de preguntas y con la mente totalmente confusa se dispuso a ponerse en marcha, tenía que reunir a los demás para hacerles saber lo que había vivido. Numen Caelestis desconocía por completo que en su interior las esencias que una vez pertenecieron al Difuso Numen harían que con el tiempo viera mucho más del pasado del ente creado por el gran Primordial Mash.

LA DECISIÓN DEL DIOS SUPREMO

Cuando Annmerys, Arkan y los Dioses Ingentes recibieron el llamado de su padre todos acudieron a él casi de inmediato. Algunos terminaban de resolver algún problema en el universo cuando recibieron el mensaje en sus mentes, poniéndose en marcha tan rápido como pudieron. Al llegar al lugar donde se encontraba el Dios Supremo se colocaron delante de este, no sin antes hacerle saber de los acontecimientos acaecidos en sus exploraciones por el inmenso cosmos.

En el momento en que llegaron Leugimthar y Orphem, los cuales fueron los dos últimos en presentarse, Numen Caelestis empezó a relatarles sobre sus visiones. Les contó del misterioso y extenso lugar con grandes árboles que superaban cualquier tamaño conocido por ellos, también acerca de los seres extraños que parecían no tener forma. Con cada palabra todos quedaban absortos, por increíble que fuera pensaban que aquello no podía ser real, que tal vez su padre tuvo un extraño sueño por su larga y ardua obra, pero, el Dios Supremo no había terminado, cuando les habló sobre las sorprendentes criaturas aladas y del increíble poder que pudo sentir en su interior, se quedaron sin palabras.
Cuando acabó de contarles de aquellas visiones ajenas a su memoria, se mantuvo en silencio y esperó a que alguno de ellos hablara o dijera algo al respecto. Para su sorpresa, Eryoss, que era uno de los más reservados de todos, fue el primero en decir lo que opinaba, le recordó a su padre que, aunque fuese un ser todo poderoso y capaz de muchas cosas sorprendentes seguía siendo un ser vivo después de todo y que su mente podría estar siendo atacada por el peso de sus largas jornadas de esfuerzo desde incontables épocas. Numen Caelestis pensó que tal vez podía ser cierto, pero entonces, Arkan tomó la palabra y confesó que un tiempo atrás había tenido un pequeño momento fugaz en el que veía a su alrededor árboles gigantes. Mencionó que eran imágenes tan efímeras que no les dio importancia, además de que solo le pasó

una vez mientras sobrevolaba un mundo en el que había ayudado a los seres que allí habitaban. Una vez que Arkan hizo esa declaración todos volvieron a quedar en silencio, ya que si tanto el hijo que compartía las esencias más puras de su padre había tenido tales visiones por más breves que estas fueran, las cosas cambiaban mucho.

Durante un largo momento nadie dijo nada, el silencio y la incertidumbre reinaba entre todos, no sabían si las visiones eran nada más que eso, o si eran reales, y si así lo fuese no tenían ni la más mínima idea de dónde provenían.

Cuando por fin Numen Caelestis habló lo hizo de una forma segura, les comunicó a sus hijos que partiría en busca de respuestas, se adentraría en los confines más profundos del universo y exploraría todos los rincones hasta encontrar cualquier cosa que le pudiera brindar al menos una respuesta a las tantas preguntas que tenía en ese momento. Algo en él no le permitía quedarse sin saber cuál era la verdad, lo empujaba desde su interior a salir en busca de aquello que rasgaba su mente.

Al escuchar a su padre todos quedaron con total asombro, su decisión los tomó por sorpresa, en especial a Annmerys quien se había mantenido en silencio durante toda la reunión, hasta ese momento. Le pidió a su padre que la llevara con él, que no quería quedarse sola tras su partida. Pero el Dios Supremo estaba decidido en aventurarse en solitario, ya que desconocía lo que podría encontrarse en el camino. Para calmar a su preciada hija, le mencionó que dejaría que creara seres mortales los cuales serían como sus hijos y los llevarían a uno de los planetas pertenecientes a un gran sistema solar que había descubierto. No solo ella, todos crearían una raza mortal ya que el sistema planetario tenía la suma de doce planetas con dos estrellas en él, además de que los planetas se encontraban sin indicios de vida inteligente, permitiendo que cada uno pudiera introducir a sus hijos en dichos mundos.

Cada uno tendría un tiempo para crear unos seres a su imagen, estos deberían de ser la personificación de sus ideales, sus pensamientos, cualidades y sentimientos, igualmente tenían que poseer cuerpos físicos que no estuviesen muy alejados al de cada

creador. El entusiasmo reinaba entre todos, fue la primera vez que su padre les había dejado crear vida. Así que todos se pusieron manos a la obra, se despidieron de su padre y se alejaron cada uno por su lado, Annmerys se quedó sola con su padre y antes de irse le mencionó que crearía la raza más hermosa y pura que jamás hubiera visto, dicho esto se acercó a él, le dio un beso en el rostro y se marchó.
Este sería el comienzo que daría vida a las razas Ingentes, pero también el inicio de una era de total desesperación y caos.

LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES DE LOS PLANETAS INGENTES

Una de las razones por la cual Numen Caelestis eligió esos planetas y no otros, además de que no contaban con vida inteligente que estuviesen habitándolos, fue porque las Providencias Elementales estaban particularmente unidas, es decir los doce planetas compartían estas representaciones de los elementos.
Además de que su forma particularmente única dejo en el Dios Supremo una fascinación sinigual. Cada Providencia Elemental tenía la apariencia de una niebla colorida, siendo la roja la del fuego, la azul la del agua, la amarilla la de la tierra y la de blanco la del viento.
Cuando las Providencias Elementales vieron a Numen Caelestis estas sintieron en él la esencia del Elemento Primordial, de manera que lo honraron y aceptaron sin quejas la petición que les propuso. Las Providencias Elementales se mantendrían alejadas durante mucho tiempo de los seres que llegarían a varios de los planetas.

LAS CREACIÓN DE LAS RAZAS INGENTES

Luego de que sus hijos partieran para crear a los que se convertirían en sus primeros descendientes, Numen Caelestis permaneció en el mismo lugar donde los había convocado, era muy probable que unos finalizaran primero que otros, por lo que cada vez que alguno completara sus creaciones se volverían a reunir allí para mostrarlos ante todos.

Para que dichos seres mortales pudieran prosperar crearían un grupo de no más de cien individuos, masculinos y femeninos, para que con el tiempo se pudieran reproducir en el planeta al que serían enviados y de esa manera asegurar su supervivencia.
Tras pasar un tiempo relativamente corto, Apolos llegó con su padre para mostrarle las razas que había creado, con un llamado de su padre todos acudieron a ver la creación de su hermano. Apolos creó unos seres a los que nombró Apolaris. Los Apolaris tenían una piel roja como la de su creador, orejas puntiagudas, eran altos y sus rostros tenían un ligero parentesco al de Apolos, además esgrimían el poder de las Llamas Fundidoras con mucha destreza y agilidad. Cuando Numen Caelestis vio el puñado de seres que había creado uno de sus queridos hijos, le sonrió y los aceptó como una raza totalmente digna de Apolos. Poco tiempo después, Eghyr acudió con el Dios Supremo y le presentó a él y sus hermanos a sus hijos; Los Ghyrios, tenían un cuerpo un poco más pequeño que el de los Apolaris, así como unas orejas igual de grandes, sus pieles poseían tonos purpuras, tenían grandes ojos y las hembras una extensa cabellera como su madre. El poder que blandían era similar al de su creadora solo que en un nivel mucho menor. Satisfecho con lo que vio, Numen Caelestis le dio el visto bueno a los Ghyrios y de esa manera todos los que faltaban por crear a sus seres se marcharon a excepción de Apolos y Eghyr, ambos irían con su padre a introducir sus razas en los mundos que habitarían.

El tiempo pasaba y tanto los Ghyrios como los Apolaris se encontraban en sus respectivos planetas, aún no se encontraban despiertos, en otras palabras, estaban en un estado de coma inducido, ya que el Dios Supremo quería esperar a que todas las razas estuvieran creadas para que iniciaran con sus vidas mortales. Por esa razón, elaboró un artefacto que mantendría el puñado de seres durmiendo hasta que fuera el momento de despertarlos. Así mismo, les dijo a Eghyr y Apolos que no mencionaran nada sobre la ubicación de los planetas a sus hermanos, y estos obedecieron.

Luego llegaron Nyrvanos y Leugimthar, ambos habían terminado de crear a sus razas, Nyrvanos cedió a su hermano el turno y este inició la presentación de los que serían sus descendientes. Con mucho honor presentó a los Thargrym. Esta raza tenía el cuerpo más robusto que los que habían mostrado antes, sus grandes y musculosos brazos revelaban la fuerza que poseían, además de que su rostro no tenía mucha semejanza a la de Leugimthar, aunque no eran grotescos ni nada por el estilo, el Monarca de las Llamaradas confesó que se había inspirado en una raza que conoció en el pasado y a la que salvó de unas bestias hambrientas de poder. Sus rostros tenían unos ojos pequeños, la cara de los machos era un poco cuadrada y sus orejas puntiagudas pero cortas, mientras que en las hembras su rostro era más fino con rasgos únicos como la falta de colmillos que estaba presente en los del género opuesto. Sus pieles tenían una coloración naranja. Los Thargrym heredaron el poder de las Llamas Cinéticas.

Cuando Leugimthar terminó de enseñar a su raza, Nyrvanos tomó la palabra, se colocó frente a su padre y empezó a hablar sobre su querida raza, los Nyvios. Altos y con piernas y brazos largos, los Nyvios poseían una postura elegante y prominente, el color azul turquesa que tenían en su piel los dotaba de cierta magnificencia, sus ojos eran ligeramente grandes como sus orejas, también controlaban el poder de su padre, las poderosas llamas azules, pero Nyrvanos los dotó de dones extra. Los imbuyó con la capacidad de controlar las esencias a voluntad y con tanto conocimientos de estas como el mismo poseía. Cuando el Guardián de las Llamas Azules terminó de presentar su raza, su padre se mostró escéptico sobre el

poder que tenían para dominar a tales magnitudes las esencias, así que, le dijo a Nyrvanos que removiera tal poder ya que una raza con tal dominio de las energías más puras de todo el universo podría ser peligroso. Al principio Nyrvanos puso resistencia a tal decisión, pero luego de pensarlo y hablarlo detenidamente, se dio cuenta de que su padre tenía toda la razón. Nuevamente todos se retiraron y tanto Leugimthar como Nyrvanos partieron con su padre a visitar el planeta que ocuparían sus hijos, dejándolos en los artefactos para que se mantuvieran en un sueño profundo.

Cada vez faltaban menos para que todos crearan sus seres mortales y Numen Caelestis tenía muchas expectativas sobre las criaturas que crearían Annmerys y su primogénito Arkan. De todos, ellos dos eran un tanto diferentes de los demás por eso tenía muchas esperanzas en que sus creaciones serían de las más sobresalientes.

Cuando otro de sus hijos por fin se presentó ante él, no pudo ocultar su alegría al ver que se trataba de Arkan, el Dios Semisupremo también expresaba cierta felicidad en su rostro, y con todos congregados, Arkan reveló la identidad de sus herederos; los Arkanyos.

Esta raza era la viva imagen de Arkan, tal y como era su padre eran sus hijos, altos, con largas melenas, fuertes brazos, rostros que expresaba rudeza, pero también compasión y sabiduría, con orejas puntiagudas y unos ojos de tamaño regular, los Arkanyos fueron infundidos con el poder arcano único de su creador, dotándolos de un vasto conocimiento sobre las artes arcanas y sus secretos. La piel de las hembras era de color gris claro, mientras que en los machos oscurecía ligeramente. Numen Caelestis manifestó que los Arkanyos eran la raza que hasta el momento más se asemejaba a su creador, tanto física como espiritualmente. Mientras se dirigían al mundo que poblarían los Arkanyos, Arkan y su padre se tomaron un tiempo para hablar de algunas cosas, ya que hacía mucho que no pasaban tiempo juntos.

Arkan llenó las expectativas de su padre, eran cinco razas las que esperaban por despertar e iniciar con su vida. Mientras tanto, Annmerys se preparaba para mostrar a su padre las hermosas

criaturas que había concebido y no podía esperar por recibir los elogios de su amado padre.

EL DESCENSO A LA OSCURIDAD DE ANNMERYS

Ninguno lo sabía, pero desde hacía tiempo Annmerys estaba siendo corrompida por la pequeña, pero poderosa esencia maligna que quedó en ella después de ser reanimada por Numen Caelestis y los Dioses Ingentes. Estas esencias pertenecían al ente que la había creado con un propósito muy diferente al que ahora tenía.

Dichas esencias se manifestaban muy en lo profundo de la hermosa Diosa Renacida como susurros que alteraban su mente y la moldeaban en lo que una vez fue; una infame criatura creada para cumplir los deseos y caprichos de su amo. Las esencias de su origen afectaron de maneras horrendas la percepción de los seres mortales que estaba creando, cada vez que su padre los llamaba para ver el resultado de lo que habían creado uno de sus hermanos ella apresuraba su obra, estaba ansiosa por terminar y por mostrarles los seres que estaba creando a su padre y a los demás.
En su mente, sus hijos tenían un aspecto de pureza y belleza sin igual, las hembras poseían cuerpos altos y esbeltos, largas cabelleras, ojos hermosos y rostros perfectos, mientras que los machos eran apuestos, con brazos fuertes, de miradas serias, también tenían una extensa melena, pero no tan larga como las hembras. Annmerys los veía con un amor digno de una madre, cada vez que los miraba su corazón latía con fuerza y una emoción la llenaba por dentro, para ella sus hijos eran la imagen de la perfección, la divinidad y lo sublime. Pero nada de lo que veía era cierto. La verdad era que los seres que había creado eran horripilantes, con una apariencia parecida a la que ella poseía cuando fue encontrada, con extremidades aladas en sus espaldas, brazos tan largos como sus garras, rostros deformes y monstruosos, la piel de las horrendas criaturas tenía tonalidades negras y manchas parecidas a tumores de carne descompuesta por doquier, pero eso no era lo aterrador, lo peor era las ansias de matar que se podía

sentir brotar de ellos, el deseo innato de destruir y corromper todo cuanto encontraba a su alrededor, siendo la viva imagen de todo lo contrario a lo que Annmerys veía en ellos.
La pobre Diosa no distinguía la realidad, las malignas esencias que crecían en su interior impedían que viera la verdad, en su corazón sentía que estaba haciendo lo correcto, que sus hijos serían vistos como ella los veía, puros y hermosos, pero no era más que una cruel ilusión, un sueño del que pronto despertaría. Cuando por fin llegó el momento en que mostraría los seres que había creado, todos estaban ansiosos por ver qué clase de raza presentaría su querida y hermosa hermana, en especial Numen Caelestis, quien con un rostro lleno de alegría le dio la bienvenida a su hija.
Antes de mostrar la raza que creó, Annmerys les dedicó unas emotivas palabras a sus hermanos y a su querido padre. Todos quedaron conmovidos, Numen Caelestis se acercó a ella y posó con delicadeza una de sus enormes manos en el rostro de su hija y le mencionó lo mucho que significaba ella para todos. Además, añadió que gracias a su integración pudieron avanzar bastante en el propósito de un universo puro y ordenado, por lo que estaba muy orgulloso de ella.
Todos sentían lo mismo que su padre, cada uno de ellos apreciaba a su manera a su pequeña hermana, la respetaban y la amaban. Sabían que, de todos, ella sería la única capaz de crear una raza tan hermosa en todos los sentidos como lo era ella.
Pero lo que sucedió no fue para nada lo que se imaginaban.
Annmerys mostró a sus hijos con toda la bondad y el amor que pudo, al verlos no pudo dejar escapar una sonrisa afectuosa, pero cuando alzó la mirada hacia su padre su rostro se llenó de un espanto incalculable. Numen Caelestis miraba con temor y pánico las criaturas que tenía delante, no solo él, todos estaban horrorizados tras contemplar lo que había creado Annmerys. Sorprendida por sus reacciones y con total confusión les preguntó qué pasaba, no sabía por qué se mostraban con tales expresiones, en especial su padre, se dirigió hacia él y con dolor en su corazón le rogó que le dijera porque miraba de esa manera a sus bellos hijos.

Numen Caelestis intentó razonar con Annmerys, trató de hacerle entender que no eran bellos como ella decía, que no eran unos seres llenos de bondad o pureza, sino criaturas sedientas de sangre y muerte. Cuestionó el hecho de que su amada hija creara tales viles y horrendas criaturas, pero ella se mantenía cegada por la ilusión. Sus hermanos trataron de hacerla entender que no eran lo que describía, y se sorprendieron al verla dirigirse hacia sus creaciones y abrazarlos como intentando protegerlos de sus miradas. Annmerys miró a su padre con los ojos llenos de lágrimas y con un fuerte dolor en su corazón le recordó que él había jurado amarla y protegerla de todo el mal que existía en el universo, pero que justo en ese momento él era la maldad de la que quería ser protegida.

Al escuchar esas palabras Numen Caelestis sintió un profundo desconsuelo, su pequeña hija no estaba bien, algo le pasaba, lo sabía, pero no entendía qué pudo haberle ocurrido. Al mirar las criaturas que estaban siendo rodeadas por los brazos y el cuerpo de Annmerys, volvió a percibir el odio y la repulsión que habitaba en ellas. No podía permitir que vivieran y mucho menos que se reprodujeran, terminarían consumiendo todo el mundo en el que habitaran o peor aún, podían llegar a los demás y exterminar por completo lo que tuviesen frente a ellos, así que tomó la decisión de eliminarlos, ya luego encontraría la razón por la cual Annmerys creó tales aberraciones.

Se aproximó a su hija que se encontraba agachada cubriendo el grupo de engendros que había creado y le colocó su mano en el hombro, pero Annmerys se la quitó con un movimiento brusco, fue la primera vez que hizo eso. Entonces le habló sobre su decisión y la razón por la cual la había tomado, pero antes de terminar de hablar, su hija giró la cabeza y lo miró con tal furia que por un breve momento Numen Caelestis sintió miedo, Annmerys amenazó a su padre diciéndole que si le ponía tan solo un dedo a sus amados hijos se arrepentiría por toda su vida.

Pero Numen Caelestis no era un ser que podía ser amenazado, así que, con dolor y pena apartó a su hija de las monstruosas criaturas, al hacerlo Annmerys quedó suspendida en el aire sin poder hacer nada, gritos de cólera y rabia salían de su boca, pero su padre no

hacía caso. Annmerys miró a sus hermanos con ojos suplicantes y les rogó que no dejaran que los matara, les suplicó que hicieran algo, pero ellos tampoco movieron siquiera un dedo. El Dios Supremo miraba el grupo de deformes seres, algunos le recordaron al aspecto que tenía Annmerys cuando la encontraron, pero con algunos cambios, se preguntó si la hubiese encontrado con vida tendría las mismas viles esencias y deseos de muerte y caos, de haberla hallado con vida la hubiese matado, no lo sabía, puesto que no sucedió de esa manera. Lo que si podía hacer era lo correcto, erradicar del universo lo que sea que Annmerys creó. Con un gesto sencillo de su mano las criaturas empezaron a desintegrarse por completo, poco a poco sus cuerpos se convertían en polvo y de ellos una esencia marchita salía y se desvanecía casi de inmediato. Mientras cada uno de sus hijos era borrado de la existencia, Annmerys gritaba desconsolada sus muertes, y maldijo con toda su alma a su padre y sus hermanos, su rencor era tal que sin saberlo quedó libre de la atadura que su padre le puso momentos antes.

Sollozando se acercó al lugar donde una vez estuvieron sus hijos y tomó en sus manos el último de ellos mientras desaparecía, evaporándose casi al instante y allí se quedó por un momento, entonces sus hermanos intentaron acercarse para hablar con ella, pero antes de que dijeran alguna palabra Annmerys levantó su cabeza mientras aullaba de ira e impotencia al no poder hacer nada para salvar la vida de sus hijos.

Mientras gritaba, todos se protegían sus oídos, pues el chillido era tan fuerte que casi no podían soportarlo, a excepción de Numen Caelestis quien desde momentos atrás la observaba con dolor en su corazón, sabía que había hecho lo correcto, pero algo le decía que lo que hizo le perseguiría para siempre. Justo en ese momento una oscura niebla empezó a cubrir el cuerpo de Annmerys sin esta darse cuenta. Los Dioses Ingentes, Arkan y Numen Caelestis se percataron de lo que sucedía, le gritaban a Annmerys que reaccionara, pero ella no escuchaba, cuando la niebla la cubrió por completo reaccionó un instante y su mirada se cruzó con la de su padre, con los ojos llenos de lágrimas dejó salir unas palabras de su boca y cuando Numen Caelestis las escuchó rápidamente intentó alcanzarla para sacarla del

torbellino nebuloso que se había formado, pero fue demasiado tarde, antes de llegar la niebla y su hija había desaparecido por completo.
Sin tener idea de lo ocurrido, todos se quedaron hablando sobre lo acontecido, ninguno entendía cómo es que Annmerys pudo haber creado tales criaturas o lo que pasó luego con la neblina. Intentaron comunicarse con ella, pero fue inútil, no la sentían en ningún lado, era como si hubiera desaparecido del universo. Numen Caelestis se encontraba un poco alejado de la reunión que tenían sus hijos, estaba absorto en esas últimas palabras que le dijo su hija, no lo entendía, se preguntaba si alguien la estaba manipulando o controlando, y si así era porque no se había dado cuenta. Claramente pudo escuchar como Annmerys decía "padre ayúdame" mientras las nieblas la arropaban por entero, no comprendía lo que estaba pasando.
Mientras tanto, en una desconocida y misteriosa dimensión, el cuerpo de Annmerys flotaba inerte por océanos de malignas y corruptas esencias, las energías se movían a su alrededor de forma salvaje alterando el cuerpo y la mente de la Diosa Renacida.
Muy en lo profundo de aquella dimensión se manifestaba el espíritu de una antigua y misteriosa entidad que poseía un perturbador y espeluznante poder. Una vez que confirmó que la presencia que apareció en sus dominios era el ser que había creado hace tanto tiempo y que sin saber la razón había desaparecido sin dejar rastro, rompiendo toda clase de vínculo con él. Comprobó que tanto su cuerpo como la mayor parte de sus esencias habían sido modificadas, quien sea que lo había hecho debía ser alguien con un gran dominio y conocimientos para lograr alterar las esencias únicas de un ser vivo, pero al parecer no logró deshacerse de todas las esencias únicas de su perfecta creación, pues estas ahora se encontraban absorbiendo las intrusas energías que cambiaron a la mejor de sus agentes.
El espíritu de aquel ser sonreía al saber que por fin podría hacerse con el poder de los seres más poderosos de todos los universos y dimensiones, puesto que, aunque sus esbirros intentaban sin cesar romper el escudo que protegía a aquellos seres, no tenían las

fuerzas para lograrlo, pero con el regreso de su hija Kizim "La Devoradora de Dioses y Primogénita de la Muerte" podría obtener su increíble e infinito poder.

LA AUSENCIA DE ANNMERYS

Para la Sede Soberana la desaparición de Annmerys fue un duro golpe, en especial para Numen Caelestis que nunca olvidó sus últimas palabras. Todos quedaron afectados por los eventos que ocurrieron, desde la horripilante raza que su hermana creo, hasta su extraña forma de desvanecerse de todo el universo.

Lo que sintieron aquella vez los perseguiría por toda la eternidad, algunos se cuestionaban si hicieron lo correcto al no hacer nada, preguntándose si todo sería diferente si tan solo la hubiesen hecho entrar en razón. La ausencia de Annmerys marcó un antes y un después en todos y cada uno de ellos, pasarían miles de años tratando de encontrarla sin éxito.

La decisión de eliminar a las criaturas creadas por Annmerys seguiría para siempre la vida del Dios Supremo.

EL DESPERTAR DE LAS RAZAS INGENTES Y SUS HABILIDADES ÚNICAS

Con la desaparición de Annmerys, el Dios Supremo suspendió la creación de más razas, los Dioses Ingentes que aún no habían terminado tendrían que esperar hasta que su hermana fuese encontrada. Pero las cinco razas que ya estaban en los mundos esperando su despertar para iniciar sus vidas serían las primeras en abrir sus ojos.

Numen Caelestis partió con los creadores de las razas durmientes hacia el sistema solar donde se encontraban los doce planetas, cinco de ellos contenían cien seres esperando para ser reanimados, los demás Dioses partieron en busca de indicios de la localización de su hermana desaparecida. El Dios Supremo quería terminar rápido con la obra que tenía entre manos, su principal objetivo era la búsqueda de conocimientos y respuestas, ya que las visiones seguían apareciendo en momentos inesperados y sin previo aviso, algunas eran más largas que otras y más reales. Pero con lo ocurrido con Annmerys tendría que posponer dicha búsqueda para enfocarse en encontrarla, tenía que rescatarla de lo que sea que la estuviese atormentando y no descansaría hasta hallarla.

Antes de que despertaran las razas ingentes, sus creadores se tomaron la tarea de levantar grandes ciudades para que sus hijos pudieran vivir sin problemas en ellas, también estudiaron toda la fauna y flora que habitaba en los planetas y crearon escritos para que con el tiempo aprendieran de ellos. Una vez que todas las razas ingentes fueron despertadas, sus creadores se mostraron ante ellos para hablarles sobre sus orígenes y contarles quienes eran, cada raza mostró un total y absoluto respeto por su Dios creador, así como una devoción inquebrantable, no solo por las entidades que les había dado vida, sino por todas los demás y por el Dios Supremo, el

Gran Padre de Todo, Numen Caelestis. Una vez que aprendieron sobre sus orígenes, los Dioses Ingentes analizaron individualmente a cada uno de sus hijos para conocer sus cualidades y deseos, dado que, aunque todos eran parecidos físicamente y fueron creados a partir de las mismas esencias de sus padres, cada uno de ellos tenía su propia personalidad, cuando terminaron de examinarlos entendieron que no existía ningún ser con pensamientos malvados entre ellos. Esto fue un alivio, ya que, con el reciente suceso de su hermana temían que alguno estuviese siendo controlado por alguna entidad desconocida.

Numen Caelestis les dio órdenes a los Dioses Ingentes para que cuando terminaran de instruir y guiar a sus hijos tanto en el uso de sus poderes como en las historias que debían conocer, sus costumbres, jerarquías y demás asuntos importantes salieran en busca de su hermana y también continuaran con el ordenamiento del universo, dado que, aunque habían avanzado bastante aún existían zonas inexploradas y que probablemente estarían plagadas de anomalías y caos.

Antes de marcharse, los Dioses Ingentes crearon unos elaborados y avanzados portales que estaban conectados con cada mundo habitado por las razas ingentes. Para ello crearon caminos dimensionales invisibles para aquellos que no tomaron parte en su elaboración y los conectaron con los portales que estaban ubicados en diferentes ubicaciones del mundo, cada portal tenía una conexión con el núcleo de cada planeta. Su uso era estrictamente solo para emergencias, por lo que no podían utilizarlo demasiado o consumiría todas las energías del núcleo rápidamente si no le daban tiempo a recargarse. Todos comprendieron la gravedad que suponía el mal uso de estos portales, así que obedecieron las palabras de sus padres sin mediar palabra.

LAS CUALIDADES DE LAS RAZAS INGENTES

Las razas ingentes poseían cualidades que lo hacían únicos, al menos los primeros en despertar, su capacidad para vivir por largos periodos sin envejecer además del poder que tenían, los convertían en seres casi inmortales. Aunque las primeras generaciones de esta raza también desarrollaron una suerte de inmortalidad, no como la de sus progenitores, pero si lo bastante parecida.
Los primeros ingentes que vieron la luz obtuvieron conocimientos por parte de los escritos que sus creadores les habían dejado, así como el adiestramiento en el uso de sus poderes. Estas y otras enseñanzas hicieron de los cien primeros ingentes seres de una gran sabiduría y poder.

Los descendientes de los Dioses Ingentes que poseían el poder de las Llamas Estelares despertaron habilidades muy parecidas a las de sus creadores permitiéndoles realizar hazañas únicas en su clase.
De este modo, los Apolaris podían canalizar el calor de la llama roja en sus manos y disparar torrentes de llamaradas concentradas que podía derretir cualquier material sólido, sin embargo, cuando entraban en este estado consumían una gran cantidad de energía. Los hijos de Eghyr, los Ghyrios, podían invocar armas de fuego estelar amarillo que causaban heridas mortales difíciles de curar. Unos pocos influían efectos secundarios como explosiones controladas o calor acumulativo. A pesar de ello, cada armamento creado drenaba parte de su energía, y el número de armas simultaneas que podían crear estaba limitado por su fuerza de voluntad. Los Thargrym utilizaban la llama estelar ocre para potenciar sus movimientos, permitiéndoles realizar ataques veloces, además podían cargar sus golpes con energía cinética que al impactar dejaban una marca en su adversario para luego detonar una explosión controlada. El uso de su poder único requería de un extremo control, ya que una sobrecarga podía herir al usuario o a sus aliados cercanos. Los Nyvios blandieron el poder de la llama estelar azul obteniendo las habilidades para ralentizar los

movimientos de sus enemigos, envolviéndolos en una combustión fría que los consumía poco a poco. Aunque si utilizaban este poder por mucho tiempo podía afectar su propia percepción temporal, haciéndolos más lentos y desorientándolos, por eso se cuidaban mucho de no abusar de él.

Por otro lado, los Arkanyos esgrimieron los poderes arcanos del gran Dios Arkan y despertaron habilidades únicas y excepcionales para manipular la materia a un nivel fundamental, la más importante y sobresaliente de todas fue la "Metamorfosis Material". Esta habilidad permitía a los Arkanyos analizar cualquier sustancia, desde la más diminuta partícula, hasta estructuras colosales. Al comprender la disposición y el código material que unían los elementos, podían reordenarlos a su antojo, trasformando simples rocas en estructuras complejas. Para llevar a cabo esta habilidad a la perfección se necesitaba estudiar de manera profunda la estructura del material que deseaban modificar, por eso los Arkanyos siempre llevaban consigo libretas para apuntar formulas y cálculos esenciales.

Sin embargo, este poder no era ilimitado. Los Arkanyos estaban limitados por la cantidad de energía que podían canalizar y por la complejidad de la transformación que deseaban realizar. Cambiar la estructura de una roca pequeña era una tarea sencilla, pero transformar una montaña entera requería una concentración enorme y un gasto considerable de energía.

El Dios Semisupremo Arkan dictó una regla para que los Arkanyos no utilizaran su poder de forma irresponsable que pudiera poner en peligro sus vidas y las de los demás. Sus hijos no podrían llevar a cabo sus habilidades de forma solitaria si esta les exigía más de lo que podían soportar.

Los Arkanyos también poseían una fuerza descomunal, así como un alto grado de resistencia y conocimientos de combate integrados en sus mentes por su padre.

LA DESOBEDIENCIA DE LOS DIOSES INGENTES

Muy a pesar de la orden dada por Numen Caelestis, los Dioses Ingentes que no pudieron presentar a sus hijos ya creados se reunieron en secreto para llevar a cabo la integración de estos al universo. Todos se pusieron de acuerdo en que sus creaciones tenían el derecho a vivir y forjar sus destinos tal y como los demás. La Diosa Ingente Thymiass había creado a los Thyms, Orphem a los Orpharios, Betergeuse le dio vida a los Al'Jauza y Eryoss a los Eridinyoss.

De esta manera los cuatro Dioses Ingentes tomaron a sus hijos y los llevaron a un lejano y remoto mundo donde los introdujeron a todos. Debido al poco tiempo que tenían no pudieron mostrarse ante ellos, pero sí lograron implantar memorias y conocimientos sobre su origen y el propósito de estos. Cuando estas cuatro razas despertaron no tomaron el nombre de razas ingentes, sino que se hicieron llamar los Ekantarios que significa "los Aislados". Los Dioses Ingentes juraron no mencionar nunca nada sobre sus hijos. Esa fue la primera y única vez que desobedecieron a su padre.

Los Ekantarios se desarrollarían y evolucionarían, sin embargo, el planeta en el que habían despertado no era precisamente uno que estuviera vacío o sin seres inteligentes que lo estuviesen habitando previamente.

LA CREACIÓN DE LOS ERRANTES

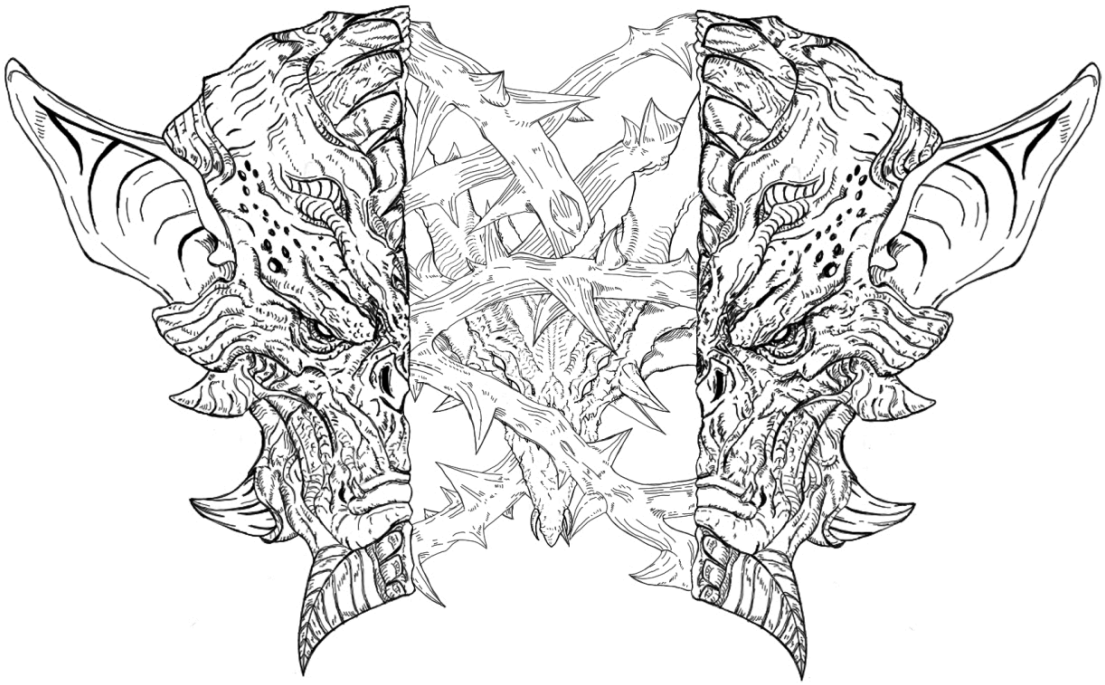
Con todo listo los Dioses Ingentes se prepararon para adentrarse de nuevo en el vasto universo y enfrentarse al caos que habitaba en él, además de sumarse a la búsqueda de su hermana la cual no daba indicios de aparecer. Cada Dios estaba satisfecho con sus creaciones y seguros de que prosperarían a lo largo del tiempo. La creación de las razas ingentes fue para ellos una de las mejores experiencias que tuvieron, el sentimiento de ser padres por primera vez los llenaba de una profunda emoción.

Las razas ingentes lamentaron la inminente partida de sus creadores, pero a la vez estaban orgullosos de sus padres y de que estos fuesen los protectores de toda la vida en el universo, sentían un inmenso honor al saber que ellos eran las encarnaciones directas de tan benevolentes y magnánimas entidades.
Cuando los Dioses Ingentes estaban reunidos y listos para partir, Nyrvanos les mencionó a sus hermanos la necesidad de crear agentes que sirvieran de guías para sus hijos para que estos se mantuvieran por el camino del orden y el bien, todos estuvieron de acuerdo con él y como último acto crearon a los Errantes. A partir de grandes concentraciones de sus energías únicas y de las esencias del núcleo de cada planeta crearon a los Errantes, estos tomaron formas muy parecidas a las de los Dioses Ingentes, su color era como el del planeta que provenían y sus cuerpos estaban cubiertos por fuertes corrientes de energía. Cada Errante apareció en su respectivo planeta, un total de cinco de ellos se alzaban sobre las razas ingentes quienes de inmediato comprendieron que se trataban de entidades creadas por sus padres antes de irse. Los Errantes mantendrían el orden y seguirían instruyendo a las razas ingentes en todo lo que fuese necesario. Para mantenerse el orden en cada uno de ellos, los Dioses Ingentes crearon un sexto Errante que tendría la tarea de viajar a cada mundo para comprobar que todo estuviese organizado de forma eficiente. Para su creación tomaron esencias de cada planeta y de cada uno de ellos y las unieron en una sola,

dándole forma hasta crear al que sería el líder de los Errantes. Este Errante en particular tomó una forma física similar a la de Numen Caelestis, los Dioses Ingentes vieron esto como un símbolo de orden y del vínculo que tenían con su padre.
Los Errantes se maravillaron al ver a los hijos de sus creadores, viéndolos con gran cariño y respeto, pero, sobre todo, con el mismo sentimiento de protección que los Dioses Ingentes depositaron en ellos. El líder de los Errantes, al ser el último entre ellos en despertar, se dirigió hacia cada uno de los planetas y mostró sus respetos tanto al Errante del mundo en cuestión, como a sus habitantes, los hijos de los Dioses Ingentes.
Los Dioses Ingentes se despidieron y se encaminaron a continuar con su ardua labor. Con el tiempo sus hijos progresarían y se multiplicarían de unos cientos a miles de ellos, también se formarían vínculos más grandes con sus hermanos en cada planeta y seguirían aprendiendo de la mano de sus maestros Errantes. Un día estas razas serian la salvación de sus padres.

LOS ERRANTES

All'Al — Líder de los Errantes y Explorador del Universo
Kano — Adalid de los Arkanyos
Philios — Defensor de los Apolaris
No'Mü — Protector de los Nyvios
Rem'Thar — Guardián de los Thargrym
Gharya — Estrella Guía de los Ghyrios



CAPÍTULO III

CATACLISMO EN EL VIRIDARIUM DE LA EXISTENCIA

EL RESCATE DE LOS ESENCIALES

Mientras los eventos dentro de los universos sucedían, los seres que regían el Gran Bosque de la Existencia se mantuvieron por mucho tiempo protegiéndolo de todos los peligros que acechaban en las sombras, los Devoradores de Vida habían consumido cantidades enormes de árboles y en algunos sitios ya no quedaba nada más que tierra marchita con solo troncos muertos. Los Primordiales trataban de llegar a tiempo, pero sus enemigos lograban escapar casi siempre, en varias ocasiones se enfrentaron a ellos, pero, aunque los superaban en números siempre buscaban la forma de desaparecer.

En algunos momentos cuando estaban todos reunidos hablaban sobre la partida de su hermano Verus, preguntándose si algún día volvería con ellos.

Durante todo el tiempo que permanecieron en el Ovillum, Mash y Eden'Dhum realizaron bastantes avances con el huevo, el cual había evolucionado y crecido mucho con el pasar de los años y cuando por fin dieron con la forma de entrar a la dimensión de la que les habló Verus, llamaron al resto de sus hermanos para que les sirvieran de apoyo en caso de que ocurriera algún imprevisto. Con todo listo se apresuraron a realizar el hechizo que les permitiría ver a través del huevo y su escudo protector, esperaban que los seres que allí se encontraban no estuviesen corrompidos como su hermano pensaba, tenían un plan para sacarlos y de una vez por todas conocer qué clase de criaturas eran.

Para abrir el huevo y entrar a la dimensión que este ocultaba vincularon tres tipos de esencias diferentes, una era las esencias del propio huevo, otra las del Viridarium de la Existencia y por último una combinación de las esencias de cada Primordial, de su unión surgió un tipo de esencia totalmente diferente a las que conocían. La nueva esencia se movía con delicadeza y parecía estar llena de océanos de luz y pureza, grandes torrentes de energía se

desbordaban por todos lados. Los Primordiales quedaron maravillados y tan pronto la dominaron crearon el hechizo.
Fue todo un éxito, el hechizo se encontraba realizado y sin perder el tiempo lo dirigieron hacia el gran huevo. El escudo que lo cubría se deshizo al instante y de inmediato el huevo empezó a mostrar lo que ocultaba en su interior. Mash se encontraba más cerca que sus hermanos y pudo ver como hordas de criaturas extrañas intentaban adentrarse en lo que parecía otro huevo, solo que este permitía ver lo que había en su interior. Con un asombro total vio dos seres que permanecían bajo un profundo sueño, sus cuerpos eran muy parecidos, pero sus esencias eran totalmente desconocidas para él.
Sin previo aviso las horrendas criaturas voltearon y dirigieron sus miradas a la apertura que había en la dimensión, y tan pronto como se percataron de los intrusos se apresuraron a cerrarla, pero los Primordiales estaban preparados para eso, Mash dio la orden y Genetrix encerró en una poderosa estructura mágica a los monstruos que se acercaban a la brecha, mientras Aversabilios elaboró un hechizo que alejó a todos los demás de los seres durmientes. Ghol'Molech esperó a que Mash entrara en la dimensión para imbuirlo de una protección contra cualquier agente maligno que lo atacara, la duración del hechizo dependería de cuantos ataques recibiera y de que tan potentes sean estos. Mash entró a la dimensión la cual era más grande de lo que se lograba ver desde el otro lado, y rápidamente se dirigió hacia el huevo transparente, su velocidad fue impulsada por otro hechizo de Aversabilios y gracias a eso el gran Primordial pudo llegar en un abrir y cerrar de ojos.
Cuando estuvo lo bastante cerca del huevo, comprobó que el escudo que lo cubría era mucho más resistente y poderoso que el que lo protegía por fuera, analizó rápidamente sus sellos y Eden'Dhum que observaba a través de los ojos de Mash lo que este veía los agregó al hechizo que les permitió abrir la dimensión. Poco a poco los sellos de la poderosa defensa fueron desapareciendo, y cuando el último de ellos se esfumó el escudo se desvaneció por completo, lo que permitió que el huevo y los seres estuviesen ahora indefensos ante cualquier ataque. Tan pronto como Mash tomó el huevo, sintió como una misteriosa presencia aparecía en la dimensión, una profunda y

agitada sensación de que todo saldría mal se apoderó de él y sin darse cuenta soltó el huevo y se quedó paralizado por el abismal poder de aquel ser que lo miraba desde otro plano de la existencia.
El huevo se mantenía flotando y cerca se encontraba el gran Primordial Mash, quien veía horrorizado los ojos del misterioso ente. Paralizado, vio como docenas de portales se abrían en la dimensión y de ella salían miles de los monstruosos engendros que se dirigían sin cesar hacia él y el huevo. Mientras tanto, al otro lado de la dimensión, los demás Primordiales veían como su poderoso hermano era atacado sin cesar por las horrendas criaturas que aparecieron de la nada, no tenían idea de cómo habían llegado, desconociendo por completo la presencia que allí se encontraba. Ghol'Molech se apresuró a entrar en la dimensión, no podía quedarse allí mientras su hermano era asaltado por todos esos monstruos ya que el hechizo de protección no resistiría mucho y era cuestión de tiempo para que fuese devorado. Una vez dentro desató una ola de ataques que impactaron de lleno contra los atacantes de su hermano y los que intentaban cubrir el huevo, sin percatarse del ser que observaba enfurecido como destruía a sus esbirros.
Cuando llegó con su hermano, vio como sus ojos se mantenían abiertos de par en par, tanto su mente como su cuerpo parecían estar en un estado de parálisis, como si estuviera capturado por algo o alguien. Observó el huevo y lo tomó con una de sus garras, creando un escudo de protección que solo sería eliminado con su muerte, sujetó a Mash con sus patas traseras y batió sus enormes alas para alcanzar la grieta. Pero, cuando se dispuso a partir sus ojos se posaron sobre un enorme rostro que lo miraba con furia, Ghol'Molech era conocido como el Primordial más inquebrantable e inmutable de todos, gracias a su fuerte determinación y su inalterable espíritu los Primordiales ganaron innumerables batallas contra sus enemigos, incluso el todo poderoso Mash fue salvado muchas veces por él. Por tales razones, Ghol'Molech devolvió la mirada con aún mucha más ferocidad que la que recibió, y siguió volando lo más rápido que pudo, sus hermanos vieron como hacia un tremendo esfuerzo para llegar hacia ellos, mientras Genetrix continuaba encerrando a sus perseguidores, Aversabilios le otorgó el

mismo hechizo de velocidad de antes para que pudiera llegar a tiempo, ya que, momentos atrás Eden'Dhum les mencionó que la dimensión estaba próxima a cerrarse.
Con la mirada clavada en aquella criatura alada, el misterioso ser invocaba más portales para que sus creaciones lo alcanzaran y se hicieran con el huevo. Después de tanto tiempo intentando llegar a los dos seres que le darían el poder necesario para romper las cadenas que lo mantenían atado en su prisión y así poder hacerse con el dominio de todos los universos físicos e inmateriales no iba a dejar escapar la oportunidad que había esperado tan desesperadamente durante eones.
Ghol'Molech casi llegaba a la salida, cuando oleadas de aquellos monstruos lo capturaron, algunos arremetían contra su mano donde tenía el huevo y otros seguían atacando a Mash que se encontraba aún inconsciente. Sabía que no podía dejar que aquellas dos criaturas que sorprendentemente continuaban dormidas, sin percatarse en lo más mínimo de lo que ocurría a su alrededor, cayeran en las manos del ser que hace un momento vio, el cual parecía ser el líder de esos horrendos monstruos. Así que sin opciones hizo lo que pensó que era lo mejor, canalizó tantas energías como pudo y las expulsó con un rugido lleno de determinación, todos sus captores fueron eliminados al instante, pero otros se abalanzaron rápidamente, Ghol'Molech contaba con eso, y antes de que lo alcanzaran lanzó el huevo en dirección a la apertura, y con un fuerte movimiento giró su cuerpo aún con Mash sujetado y lo arrojó con tanta fuerza como pudo también hacia la salida, luego creó una barrera para que sirviera de bloqueo y de esa forma no los pudieran perseguir. Con ese acto de sacrificio, el Primordial Ghol'Molech salvó no solo a su hermano Mash y a las criaturas que estaban dentro del huevo, sino a todos los universos y dimensiones que existían. Sin saberlo sus acciones protegieron mucho más de lo que se llegó a imaginar.
Mientras se dirigía con fuerza en dirección a la salida de la dimensión, Mash se recuperó, su mente no alcanzaba a entender lo que había pasado y trató de buscar rápidamente el huevo, pero para su sorpresa se dio cuenta de que su cuerpo estaba dando vueltas

rumbo a la abertura que conectaba la dimensión dentro del huevo con el Viridarium de la Existencia. No comprendía como llegó a esa situación, y de pronto lo vio, contempló como su pobre hermano era devorado por las aberrantes criaturas que inundaban aquel lugar. Con un arrebato de ira se enderezó y rugió de dolor, batió con fuerza sus colosales alas mientras lágrimas de tristeza y enojo brotaban de sus ojos. Pero fue detenido por Aversabilios quien lo arrastraba hacia la salida, asombrado Mash le preguntaba que hacía, les decía a gritos que tenían que salvar a Ghol'Molech, pero su hermano no decía nada. Entonces se liberó de él y volvió a intentar llegar hasta su moribundo hermano, y nuevamente fue detenido, esta vez se sumaron Genetrix y Eden'Dhum, el Primordial Mash no llegaba a comprender por qué no hacían nada para ayudar a Ghol'Molech, dirigió su mirada hacia él y este le dedico una sonrisa sincera, y al escuchar sus últimas palabras el corazón de Mash se quebró.

La muerte del poderoso Primordial generó una gran explosión que expulsó por completo a Mash y a los demás fuera de la dimensión, cerrándose casi de inmediato. Al instante el gran huevo que contenía la dimensión se quebró y se desintegró en instantes, haciendo que el lugar que existía dentro desapareciera por completo.

A pesar de que habían rescatado a los seres que se encontraban en aquella dimensión, los Primordiales nunca olvidarían el precio que tuvieron que pagar para lograrlo. La muerte de su hermano se convertiría en un triste recuerdo que les dolería hasta sus muertes, en especial a Mash quien tendría presente el sacrificio de Ghol'Molech en cada momento. Prometió que encontraría a aquel despiadado ser que le arrebató uno de sus queridos hermanos, y que cuando lo hiciera lo haría pagar por ello, promesa que fue acogida por todos los Primordiales que no descansarían hasta encontrar al responsable de su enorme perdida.

Luego de que se recuperaron un poco procedieron a examinar el huevo y las criaturas que seguían dormitando dentro, el parecido era muy sutil, pero mantenían ciertas semejanzas con ellos, como las cuatro patas, alas, y colas. Sus tamaños eran muy pequeños en comparación al de los Primordiales, pero sin duda lo que más llamaba la atención eran sus esencias, ninguno pudo distinguir su

naturaleza lo cual era desconcertante. Tendrían que pasar mucho tiempo estudiándolas y con uno de ellos menos sería mucho más difícil mantener el Gran Bosque de la Existencia fuera de las garras de los Devoradores de Vida, así que no tuvieron más opción que ir en busca de su hermano Verus.
Tras discutirlo por un largo tiempo, Mash se ofreció para ir en su búsqueda, pero los demás le negaron su petición, ya que él fue quien más afectado quedó en el rescate de los seres del huevo, por lo que Eden'Dhum se dispuso a ir en su búsqueda, los demás se quedarían a resguardar los alrededores del Ovillum mientras Mash estudiaría y examinaría todo lo referente al huevo y sus ocupantes.
De esa manera el gran explorador Eden'Dhum partió en busca de Verus.
Al mismo tiempo, en una dimensión desconocida para todos los seres mortales e inmortales, físicos e inmateriales que existían fuera de ella, un misterioso y antiguo ser se encontraba enfurecido, estaba tan cerca de conseguir su objetivo, y otra vez aquellas criaturas aladas y con escamas resplandecientes se interpusieron entre él y los seres Esenciales que le otorgarían el poder para romper su encarcelamiento. En su primer encuentro con tales seres vio solo a uno de ellos, el cual no pudo hacer nada antes de que se encargara de cerrar la grieta dimensional que de alguna forma pudo abrir, pero esta vez habían cinco de ellos, su poder era muy superior al de los engendros que había enviado a encargarse del huevo de los Esenciales y si no hubiese sido por aquel arrogante que no cayó en su maleficio de atadura como lo hizo el otro lo habría conseguido, recordar cómo le retó con la mirada hizo que apretara con fuerza su mandíbula.
Ahora el huevo había desaparecido y con él la dimensión donde se encontraba, ya no podía llegar a ellos, al menos no por ahora. Aunque los Esenciales salieran del huevo podía hacerse con su poder, capturarlos mientras aún estaban dentro no resultó como lo había planeado, y su rescate por parte de los intrusos no lo vio venir, pero aún existía una manera de llegar a ellos, le tomaría tiempo, pero tarde o temprano se haría con el gran poder que tenían los seres Esenciales.

LA TRAICIÓN DE VERUS

Durante el tiempo en que los Primordiales se sumían en el estudio del huevo de los Esenciales, una nueva y aterradora amenaza se formaba en las desiertas y remotas zonas del Gran Bosque de la Existencia.

Verus, quien antes era un ser con una capacidad de razonamiento por encima de la de sus hermanos se encontraba sumergido en la locura. El vínculo con los demás Primordiales se había roto hacía ya mucho tiempo y su mente no dejaba de pensar en el aterrador destino que le esperaba al Viridarium de la Existencia si aquellas desconocidas, pero poderosísimas criaturas estaban corrompidas, su temor al desconocer su estado lo consumía y a medida que la incertidumbre y la desesperación crecían en su mente, el Primordial confirmaba su postura de que el huevo y sus seres deberían ser destruidos. Sin embargo, para lograrlo tendría que hacerse cargo de sus hermanos, quienes habían demostrado que no poseían la misma determinación que él.

Para alcanzar su objetivo, Verus requería de la ayuda de seres que se igualaran al poder de los Primordiales, y solo conocía de unos que podían hacerle frente, los Devoradores de Vida.

Con el pasar del tiempo, los Devoradores de Vida se habían asentado en una lejana zona del Gran Bosque de la Existencia, allí sus presencias alteraron todo el territorio convirtiéndolo en un lugar de pesadilla. Oleadas de esencia destructiva azotaban de manera continua las tierras del gran bosque, ahogando en un mar de tormento a los elementales de las cercanías hasta la muerte.

Mientras sobrevolaba zonas enteras consumidas por los Devoradores de Vida, Verus no dejaba de pensar en aquella misteriosa y poderosa entidad que se le apareció en forma espiritual antes de que la grieta que permitía ver la dimensión que ocultaba el huevo fuera cerrada. Desde mucho tiempo atrás, su mente estaba siendo asediada por imágenes de figuras distorsionadas e imbuidas de una espeluznante y repulsiva esencia. En ocasiones soñaba con una susurrante voz

que lo llamaba desde las sombras, su cuerpo se movía inconscientemente sin tener el control y al acercarse al lugar de donde provenía la voz torrentes de aquella esencia lo envolvían casi por entero, pero siempre lograba despertar antes de ser cubierto por completo.

Tras recorrer largas distancias, Verus por fin llegó al territorio de los Devoradores de Vida y de inmediato fue sorprendido con el poderoso ataque de uno de ellos que al parecer vigilaba la zona. La fuerza de su ataque hizo que el Primordial cayera en picada hacia el océano de esencias destructivas que había debajo y tan pronto como su cuerpo las tocó estas empezaron a treparlo como si tuviesen vida propia. El Primordial trató con todas sus fuerzas de escapar de ellas, pero las viles y corruptas esencias lo jalaban con fuerza hacia las profundidades. Con un grito ahogado Verus fue absorbido por el abismo sin dejar rastro de su existencia.

A pesar de que sabía que su enemigo no podría haber sobrevivido a ser engullido por las incontenibles esencias caóticas, el Devorador de Vida conocido como Eighen'Ghrau se quedó unos momentos para confirmar que el Primordial hubiese sucumbido ante las abrasadoras energías.

Entre tanto, en lo profundo del violento océano, Verus se asfixiaba con un poder enloquecedor que lo quemaba hasta su espíritu. Torrentes de salvajes esencias empezaron a fluir en su interior distorsionando su cuerpo de formas indescriptibles. Su piel y escamas pasaron de unos colores plateados y resplandecientes a unos grises totalmente oscuros. Sus ojos se multiplicaron en cuatro y de ellos empezaron a brotar esencias corrosivas. Sus alas se resquebrajaron dando la impresión de que no podían ser usadas para volar. Su noble y puro aspecto se recubrió de energías malignas color púrpura que ardían con fuerza por sus venas desgarrando su piel desde adentro.

Para cuando el cuerpo y espíritu de Verus se transformaron por completo, abismales olas de poder se adentraban en todo su ser llenándolo desde dentro y cuando hubo absorbido todo el océano de destructivas y malévolas esencias se alzó hacia los cielos como una entidad totalmente distinta. Pero, y a pesar de los cambios que

sufrió física y mentalmente, Verus se mantenía en su objetivo de la aniquilación del huevo y los seres en su interior, para impedir que estos devastaran el Gran Bosque de la Existencia y todos los universos que allí habitaban.
Al cerciorarse de los cambios que había tenido, Verus comprobó que ya no era el mismo y tras observarse unos instantes vio como el Devorador de Vida que lo atacó antes lo miraba con total asombro.
Cuando Verus intentó hablar, su adversario arremetió nuevamente contra él con el mismo ataque de antes, pero esta vez su poder no surtió ningún efecto. Confundido, Eighen'Ghrau pretendió atacarlo una vez más, pero antes de que realizara algún movimiento la voz de Verus lo paró en seco. La voz del Primordial caído también cambió y ahora retumbaba con una intensa gravedad.
Consciente de que la criatura que estaba delante de él no era el líder de los Devoradores de Vida, Verus le conminó a que lo llevara hasta Vaal'Hatraxxas. Al escuchar tales palabras, la despiadada y cruel criatura empezó a mofarse de Verus, pero al instante su burla fue transformada en gritos de dolor y agonía. Su cuerpo estaba siendo asediado por una oleada de mortíferas energías que lo lastimaban tanto física como espiritualmente. Verus había encerrado a la pobre criatura en una vorágine de voraces esencias sin darle oportunidad de escapar.
Después de lo que pareció un momento eterno, Eighen'Ghrau fue liberado de su tormento. Verus volvió a demandar la audiencia con su líder y añadió que si se rehusaba de nuevo no se detendría hasta que lo llevara ante él, no fue una decisión difícil de tomar.
Los dos sobrevolaban extensas planicies hasta llegar a una zona repleta de tétricos troncos gigantescos que una vez fueron grandes árboles llenos de vida y energía. Al aterrizar cerca del más grande de ellos, Eighen'Ghrau caminó muy despacio y unos pasos más adelante agachó su cabeza como en señal de respeto, en ese momento Vaal'Hatraxxas se levantó de su trono y se acercó a su invitado.
Por lo general, el gran Devorador de Vida era mucho más grande que sus enemigos los Primordiales, solo Ghol'Molech y el poderoso Mash podían compararse a él en estatura, los demás eran un poco

más grandes que Eighen'Ghrau, Sugthuss y el más joven de sus hermanos Vorax'Aevum.
Pero tras la transformación de Verus su cuerpo había crecido considerablemente rivalizando con el de Vaal'Hatraxxas. Una vez que estuvieron cerca el uno del otro ambos se miraron fijamente a los ojos y sin apartar la mirada Vaal'Hatraxxas supo que Verus ya no era un Primordial, podía percibir que ahora era algo diferente. Sin retirarle la mirada, el inmenso Devorador de Vida se volvió a su asiento donde lo esperaban sus hermanos preparados para cualquier decisión que hubiese tomado, pero al acostar su enorme cuerpo le pidió a Verus que hablara. Presas de la confusión los demás estallaron en una rabia incontenible y apremiaron a su hermano mayor a que matasen al intruso Primordial y consumieran su esencia, pero Vaal'Hatraxxas los acalló con un rugido y señalando con una de sus garras a Verus les mencionó que ya no era un Primordial.
Una vez que el silencio reinó, Verus empezó a contarles toda la información relacionada con el descubrimiento del huevo y las criaturas que existían dentro. Su plan consistía en robar el huevo del Ovillum con ayuda de los Devoradores de Vida y que estos se quedaran con él, de esa manera podían consumir sus infinitas cantidades de esencias, no tendrían hambre por un largo periodo y no tenían por qué pasar el tiempo en búsqueda de universos que consumir.
Los Devoradores de Vida escuchaban atentamente lo que Verus les contaba, con cada palabra más interesados se mostraban, en especial su líder. En un momento dado Vaal'Hatraxxas le preguntó cuál era la razón por la que les revelaba tal información, a lo que Verus respondió que lo hacía para proteger el Gran Bosque de la Existencia, esa respuesta no le agradó, entendía que una vez que se agotaran las esencias que les proporcionaría el huevo, Verus y los Primordiales volverían a darles caza debido a que tendrían que retomar su habitual forma de alimentarse. Vaal'Hatraxxas mantuvo ese pensamiento en lo profundo de su mente, ya que si el plan salía a la perfección y podían hacerse de tantas energías una vez que las consumieran por completo ni siquiera Mash seria rival para ellos.

Con todo dicho los Devoradores de Vida aceptaron ayudar a Verus en su plan para deshacerse de la amenaza que representaba el huevo y partieron en dirección al Ovillum en los dominios de los Primordiales. Vaal'Hatraxxas y los demás no utilizaron su habilidad para teletransportarse ya que si lo hacían perderían su única ventaja en caso de que las cosas salieran mal, por lo que optaron por volar junto a su nuevo y temporal aliado.

A la cabeza del grupo, mientras batía sus enormes y deformes alas con fuerza, el alma de Verus se transportó a una inédita dimensión donde reinaba un profundo silencio y una penumbra singular. Ya había estado allí, aquel era el lugar de sus sueños donde escuchaba la voz que lo llamaba hacía la oscuridad. Sin embargo, mientras observaba la inmensa dimensión cayó en cuenta de que se trataba de una especie de prisión, a lo lejos pudo distinguir una enorme puerta sellada con símbolos que nunca había visto, y tras acercarse estos brillaron con intensidad y empezaron a emitir un fuerte zumbido que apuñaló sus oídos. Se alejó tan rápido como pudo, pero cuando estuvo a una distancia considerable del portón escuchó el sonido de unas cadenas moverse entre las sombras.

Las cadenas tenían un tamaño gigantesco, un total de cinco de ellas se arrastraban creando un eco en la profunda e inmensa cámara. Verus dirigió su atención hacia el lugar donde parecían estar conectadas y unos enormes y despiadados ojos le devolvieron la mirada, eran los mismos que vio hace mucho tiempo cuando abrió la dimensión que había dentro del huevo. Verus intentó en vano no mostrar temor mientras la figura que se ocultaba en la oscuridad salía de su escondite y tras un breve momento el cuerpo de una criatura enorme se alzaba ante él.

El antiguo ser reconoció a Verus casi de inmediato y rio con fuerza al verlo asustado y lleno de espanto. Cuando terminó de reír estiró su cuerpo, expandió sus alas y se movió todo lo que le permitieron las cadenas hasta que quedó a solo unos pocos metros del espíritu de su visitante y alargó uno de sus brazos hasta casi alcanzarlo. Presa del sorpresivo movimiento Verus retrocedió hasta estar nuevamente cerca de la gran puerta y de inmediato el zumbido volvió a resonar haciendo que la gigantesca figura gruñera de dolor y retornara a las

sombras, no sin antes mencionar unas palabras que el antiguo Primordial escuchó muy bien.
Y así como llegó a aquella dimensión, Verus se desvaneció de ella, su cuerpo se encontraba tirado en la tierra muerta del Viridarium de la Existencia y los Devoradores de Vida lo miraban con confusión. Una vez que se incorporó, preguntó qué había ocurrido, a lo que Sugthuss le respondió que de un momento a otro su cuerpo dejó de moverse y cayó directo al suelo y allí permaneció durante varios días.
A Verus le sorprendió que los Devoradores de Vida no intentaran devorarlo mientras estaba inconsciente, pero quedó aún más impresionado al saber que habían sido días los que estuvo fuera de sí. Vaal'Hatraxxas y los demás querían saber lo que ocurrió, pero Verus se negó a contarles lo sucedido, y sin decir nada emprendió vuelo en dirección a su objetivo. De vuelta en los cielos, las palabras de la misteriosa entidad revoloteaban sin parar en la mente de Verus, claramente escuchó cuando dijo; "*Reduciré tu mundo a cenizas*", haciendo que su cuerpo se estremeciera. Con ese suceso Verus se llenó de una férrea determinación, pues si aquel ser encadenado quería el huevo él se haría cargo de que no lo consiguiera, lo destruiría una vez que su plan funcionase y lo tuviera en sus manos, le daba igual traicionar su acuerdo con los Devoradores de Vida, no podía arriesgarse a que cayera en las manos de semejante criatura.
Sin detenerse, el grupo continuó su trayectoria hacia las tierras de los Primordiales, tenían un largo camino por recorrer, así que debían mantener el ritmo si querían llegar cuanto antes, pero en una ocasión, Vorax'Aevum se sintió agotado y aterrizó para dar buena cuenta de un árbol que al parecer creció en la zona luego de ser consumida tiempo atrás por las voraces criaturas, este se alzaba por encima de cientos de troncos marchitos y muertos que antaño fueron altos y vastos árboles que cubrían todo el territorio, ahora solo quedaba un cementerio de ellos. Los demás aterrizaron cerca de él y cuando clavó sus fauces en el árbol Verus sintió una ardiente ira recorrer su cuerpo, quería detenerlo, pero, para que su plan funcionara necesitaba de la ayuda de todos ellos, por esta razón se

contuvo y dejó que el Devorador de Vida consumiera y destruyera el universo que había jurado proteger.
Vorax'Aevum no tardo mucho para drenar toda la esencia del universo hasta su interior, cuando terminó el pobre árbol pasó a formar parte del cementerio, dejando solo una sombra de lo que fue.
Eden'Dhum que se encontraba descansando en las proximidades percibió el fallecimiento del árbol y, tras levantarse rápidamente se puso en marcha en su dirección. Hacía mucho tiempo que no sentía esa sensación de pérdida, pero conocía muy bien su significado. El Primordial llevaba mucho tiempo buscando a su hermano sin encontrar ningún rastro de su ubicación, en algunos momentos pensaba que los Devoradores de Vida lo hubiesen capturado y luego consumido sus esencias, pero desechaba rápidamente aquel pensamiento, tenía que creer que se encontraba vivo y fuera de peligro. Eden'Dhum llegó justo a tiempo para presenciar como cinco Devoradores de Vida estaban reunidos alrededor de lo que parecía ser los restos del árbol que sintió fallecer antes. Contempló detenidamente cada una de las criaturas y reconoció al inconfundible Vaal'Hatraxxas de entre el grupo, también a su enemigo jurado Eighen'Ghrau y al despiadado y horrendo Sugthuss, pero los otros dos nunca los había visto. Por lo pequeño que era uno de ellos dedujo que debía de tratarse de un nuevo integrante a las filas de sus enemigos, era incluso más pequeño que su fallecido hermano Aversabilios quien de entre los Primordiales era el de menor tamaño, pero también el más testarudo. Por otro lado, el otro era inmenso, tanto como Vaal'Hatraxxas o más, pero lo que sin duda llamó la atención del Primordial fue su apariencia, ya que no tenía para nada el aspecto de un Devorador de Vida, ni siquiera se acercaba a serlo, incluso desconocía el tipo de esencia que desprendía. Sin duda alguna tenía que contarles este descubrimiento a sus hermanos, pero cuando dio la vuelta para ponerse en marcha se sorprendió al ver la misteriosa criatura delante de él.
Con los ojos abiertos de par en par, Eden'Dhum se quedó horrorizado al reconocer el rostro de su hermano Verus en aquella deforme criatura envuelta de una espeluznante y caótica energía.

Con una expresión de perplejidad, Eden'Dhum le pidió una explicación a Verus. Pero el antiguo Primordial se mantuvo en silencio mientras lo miraba con cierto desdén. Sabía que por más que le ofreciera explicación alguna no entendería, pero tras un breve silencio mencionó que tenía que salvar el Viridarium de la Existencia y que la destrucción del huevo era la única forma de lograrlo. Además, le relató la extraña visión que tuvo antes, confesándole que quien estaba detrás de aquellos seres era mucho más poderoso que todos ellos. Por último, añadió que no cesaría en su propósito y que todo aquel que se interpusiera a él sería consumido por la cólera de su poder.

Con un profundo pesar, Eden'Dhum le reveló la noticia sobre la muerte de su hermano menor Ghol'Molech, mientras lo hacía esperaba que su antiguo hermano sintiera compasión o algún sentimiento de condolencia por la pérdida de uno de los suyos, pero no fue así, y Verus se mantuvo impertérrito e indiferente ante tal revelación.

Al mostrarse de esa manera, y con la declaración de antes, el Primordial no tuvo más opción que desafiar a Verus a un combate. Los Devoradores de Vida habían llegado para presenciar a los dos poderosos hermanos enfrentarse cara a cara a un combate sin precedentes.

Eden'Dhum fue sin mucho esfuerzo superado por su adversario. No tenía idea de cómo, pero el poder que ahora blandía su corrompido hermano le hacía mucho más daño que el de los mismos Devoradores de Vida. Los fieros ataques de Verus hicieron que la defensa de Eden'Dhum sucumbiera, dejándolo malherido y en un estado débil. Desesperado y con pocas fuerzas, Eden'Dhum reunió todo su poder y atacó a Verus, quien también había atacado.

Del choque de ambos poderes se generó una colosal explosión energías que mermó toda la zona convirtiéndola en un vasto desierto. Verus y los Devoradores de Vida fueron brevemente cegados por la detonación y sus cuerpos quedaron con leves lecciones, para cuando se recuperaron por completo Eden'Dhum había escapado.

Lejos de aquel lugar, en una zona del Gran Bosque de la Existencia repleta de enérgicos árboles un destello de luz empezó a brillar con fuerza, en un instante todo el lugar quedó iluminado, Eden'Dhum apareció allí donde se originó la intensa luz y cayó al suelo con heridas muy graves. De no haber sido por el hechizo de teletransportación que había imitado de los Devoradores de Vida luego de verlo y estudiarlo en el pasado, la explosión habría acabado con él. Permaneció allí un momento y luego de recuperar el aliento se levantó y se puso en marcha hacia los demás Primordiales, tenía que darse prisa y contarles sobre la traición de Verus lo antes posible.

EL ESCAPE DE LOS PRIMORDIALES

Eden'Dhum regresó al territorio de los Primordiales tan rápido como pudo, agotó casi todas sus energías en el hechizo de teletransportación y tuvo que hacer acopio de las pocas fuerzas que le quedaban para volar largas distancias hasta sus hermanos. Al llegar fue recibido por Aversabilios y Genetrix que sobrevolaban la zona y divisaron a su moribundo hermano en la lejanía. De inmediato asistieron sus heridas y lo llevaron con Mash que se encontraba encerrado en el Ovillum.

Cuando llegaron, Eden'Dhum relató lo sucedido, y con cada palabra los Primordiales se sobrecogían sin poder creerlo. Saber qué su hermano, un ser repleto de bondad y nobleza había caído ante las tinieblas y el caos los llenó de un profundo dolor, pero también se sentían enfurecidos al entender que a Verus no le importó escuchar sobre la muerte de su hermano Ghol'Molech. Esa noticia hizo que todos, en especial Mash, rebosaran de ira e indignación.
Pero no todo eran malas noticias, Mash que había realizado grandes descubrimientos con el huevo les confesó que ya sabía qué clase de seres eran los que crecían dentro, además de tener una idea de cuando estos romperían el cascarón, lo malo era que Verus y los Devoradores de Vida llegarían antes y no podían dejar que se hicieran con él, ya que si las criaturas que descansaban en su interior morían podía ser el fin de todo el Viridarium de la Existencia.
Al escuchar la nueva revelación, Eden'Dhum recordó lo que Verus le dijo sobre la visión de un ser superior a todos ellos que ansiaba obtener el huevo, no sabía cómo pudo haberlo olvidado, pero lo contó con urgencia. No había duda de que se trataba del mismo ser que los atacó dentro de la dimensión que ocultaba el gran huevo, y la razón por la que Ghol'Molech ahora no estaba con ellos.
Los Primordiales estaban en desventaja frente a la amenaza que se avecinaba tanto en número como en fuerza. Con la pérdida de dos de los suyos y con la información que Eden'Dhum les suministró sobre la integración de otro Devorador de Vida, además del nuevo

poder que poseía Verus, sus probabilidades de salir victoriosos eran muy escasas.
Ninguno de ellos pudo recurrir a un plan para vencer a sus enemigos, perderían si peleaban y luego morirían y con ellos toda la existencia seria aniquilada. Lo único que podían hacer era huir con el huevo y establecerse en un lugar que sus perseguidores no pudieran encontrar, al menos no tan fácilmente. Al principio se mostraron indecisos de tomar tal decisión ya que al marcharse dejarían sin protección aquella zona repleta de prósperos y enormes árboles, siendo muy probable que los Devoradores de Vida los devoraran a todos y cada uno de ellos llevando a la ruina todo el lugar. Pero no había otra opción, así que partieron en busca de aquel otro lugar que los mantuviera ocultos de aquellos que deseaban la destrucción del Gran Bosque de la Existencia. Mientras volaban, sus corazones sintieron un desconsuelo incalculable y un sentimiento de fracaso al sentir que les habían fallado a esos universos repletos de vida que dejaban a su suerte.
Mash miró una última vez a Farallheim, las Colinas Sagradas, lugar que había sido su hogar durante eones, a lo lejos pudo distinguir el Ovillum lugar en el que pasó tanto tiempo estudiando y analizando aquel huevo que sostenía con sus garras, lugar del que Verus partió, donde su pequeño y querido hermano había dado su vida para salvarlo. De todos los Primordiales, Mash era el único que percibía el peso del liderazgo, una carga que en el pasado creía que podía soportar, pero que con las pérdidas y tragedias que estaba viviendo sentía que no sería capaz de seguir llevando.
En poco tiempo pusieron una gran distancia entre su antiguo hogar y más aún entre sus perseguidores. Volaron sin descanso hasta que por fin encontraron un extraño lugar que se hundía en un precipicio, en sus profundidades unas espaciosas cuevas se extendían a lo largo y ancho de la zona. Los árboles del alrededor cubrían la entrada de la caverna por lo que decidieron convertir aquel lugar en su nuevo y temporal hogar.
Lo primero que hicieron fue crear unos seres a partir de las rocas y el musgo que allí habían. Los llamaron Vigías, su tarea era sencilla; informar a los Primordiales sobre cualquier avistamiento de intrusos

en la zona. Los Vigías tenían una red de pensamientos que les permitía comunicarse unos a otros con rapidez, si aquellos que se encontraban a la distancia observaban cualquier cosa los que estaban cerca de los Primordiales les informarían de inmediato.
Satisfechos con los Vigías, los Primordiales se adentraron en lo profundo de la cueva, allí reanudaron sus investigaciones y esperaron a que tanto Verus como los Devoradores de Vida no los encontraran antes de que las criaturas salieran del huevo hacia la luz.

GYLROCK

Gylrock poseía el cuerpo más grande de entre todos los Vigías, una roca casi tan grande como una montaña. Se encontraba alejado de todos, incluso de los Primordiales, era el primero que vería acercarse a los perseguidores de sus creadores y quien daría la señal a sus hermanos.
El colosal Vigía se mantenía vigilando la zona, su gran tamaño le otorgaba un rango de visión bastante amplio, además de poseer una habilidad que le permitía sentir cualquier movimiento a lo largo de varios kilómetros.
Gylrock atraía hacia su cuerpo rocas de varios tamaños y composiciones que levitaban a su alrededor y lo hacían más grande y resistente, esta particular habilidad solo se encontraba en él, ninguno de sus hermanos Vigías la poseía.

LA CORRUPCIÓN DE LOS ELEMENTALES Y LA CREACIÓN DE LOS FIL'VORAXIS

Cuando los Devoradores de Vida y Verus llegaron a Farallheim descubrieron que sus presas habían escapado y con ellos el huevo. Mientras Vaal'Hatraxxas y el Primordial corrompido se adentraban en el interior del Ovillum los demás se quedaron fuera extasiados con la enorme cantidad de árboles que había para devorar, se alimentarían por años antes de acabar con todos los universos que allí existían.

Verus maldecía el no haber derrotado a su hermano cuando pudo, al no hacerlo le dio la oportunidad para advertirles a los otros y así lograr darse a la fuga, a su lado Vaal'Hatraxxas observaba todo el lugar sin que se le escapara nada, el lugar era enorme pudiendo albergar sus presencias e incluso las de muchos más, grandes pasillos se entremezclaban entre si finalizando en enormes y espaciosas recamaras llenas de escritos y objetos desconocidos para el gran devorador, en una de las salas vio como un enorme huevo se alzaba en el centro y sus ojos se iluminaron al pensar que se trataba del que buscaban, pero al acercarse se decepcionó tras ver que no era más que una réplica, aunque reconoció que si bien era una copia del original tenía unas cualidades que lo hacían casi perfecto, incluso contenía una especie de esencia que no reconoció una vez que la absorbió convirtiendo el duplicado en nada más que polvo.
Cuando las misteriosas esencias se adentraron en su ser, Vaal'Hatraxxas sintió como todo su cuerpo se llenaba por completo, una sensación de totalidad se produjo dentro de él, con los ojos cerrados se preguntó si esas esencias eran las que contenía el huevo, obteniendo una respuesta casi de inmediato por parte de Verus. El primer Devorador de Vida abrió sus ojos mientras Verus le decía que esa era solo una pequeñísima parte de las infinitas energías que desprendía el huevo, la mirada que Vaal'Hatraxxas

tenía al escuchar esas palabras era la de un ser que haría cualquier cosa por volver a consumir tales esencias.
Por otra parte, los tres Devoradores de Vida habían empezado a clavar sus fauces en los árboles más grandes que había alrededor del Ovillum, mientras ingerían cantidades enormes de esencias unos elementales de fuego, aire, agua y tierra hicieron acto de presencia y procedieron a alejar a las viles criaturas de los árboles. Cuando Verus y Vaal'Hatraxxas salieron de la fortaleza vieron como los elementales mantenían a raya a Sugthuss y los otros dos, cuando Verus los vio una sonrisa de maldad pura se dibujó en su rostro y se acercó al lugar donde acontecía el combate, el elemental de fuego lo vio llegar y le lanzó una potente llamarada concentrada que podía reducir a cenizas los huesos de cualquier criatura, pero Verus no sintió nada y se mantuvo encima de todos ellos mientras concentraba colosales esencias caóticas en una diminuta pero poderosa partícula.
Al ver el peligro que representaba, todos los elementales concentraron sus ataques hacia Verus, pero era inútil, sus poderes no hacían mella alguna en el poderoso dragón. En un momento dado, el Primordial caído separó las manos en las que sostenía la chispa de poder y la dejó caer hacia sus pies. Mientras la resplandeciente partícula caía, los elementales sintieron como todo el Viridarium de la Existencia se estremeció, un profundo silencio sepulcral se apoderó de todo el lugar y cuando finalmente la chispa tocó el suelo todo se vino abajo.
Una imponente explosión de energías caóticas sacudió el Gran Bosque de la Existencia sumergiendo zonas enteras en el caos y la corrupción. Los elementales fueron alcanzados por entero por las esencias malignas alterándolos tanto física como mentalmente, justo como Verus fue afectado por el océano de esencias en el pasado. Los elementales cambiaron sus complexiones y sus espíritus, convertidos en entes totalmente diferentes y con objetivos opuestos a los que antes deseaban. La corrupción de las energías liberadas por la explosión que causó el ataque de Verus hizo que los Elementales de fuego, aire, agua y tierra se convirtieran ahora en otros tipos de elementos de trueno, sombra, hielo, luz, veneno,

entre otros. Con el tiempo estos nuevos elementos poblarían los universos del Viridarium de la Existencia y se manifestarían en algunos mundos donde serían conocidos como Los Elementales Salvajes.

Al cabo de unos momentos los Devoradores de Vida y Verus se encontraban en lo alto de las colinas sagradas viendo como aquellos nuevos elementos se esparcían por todo el lugar, Vaal'Hatraxxas los miraba adentrarse en los árboles sin saber para qué, ya que pronto serian devorados por ellos, aunque la respuesta no importaba. Los Devoradores de Vida convirtieron Farallheim en su nueva guarida, Verus les instó a continuar con la búsqueda y dar con su objetivo, pero sus aliados estaban muy a gusto en aquel lugar y se negaron a partir, no sin antes consumir aquellos universos que tanto tiempo habían deseado devorar.

Furioso Verus trató de obligarlos a hacer su voluntad, pero no contaba con que Vaal'Hatraxxas le plantara cara imponiéndose ante él. Verus sabía que aún con el gran poder que había obtenido todavía no era rival para el infame gran dragón, por lo que retrocedió en su encomienda. Pero, aunque los Devoradores de Vida se quedaron sin hacerle caso, estos crearon unas criaturas de un increíble parentesco físico solo que eran mucho más pequeños y no tenían alas. Gracias a que al fin pudieron saciar sus apetitos obtuvieron el poder para dar origen a los Fil'Voraxis.

Aunque los Fil'Voraxis no portaban alas estos podían recorrer grandes distancias en poco tiempo, sus cuerpos cuadrúpedos y aerodinámicos le ayudaban bastante a la hora de desplazarse por todo tipo de territorios, incluso los montañosos. Su objetivo era solo uno; encontrar el escondite de los Primordiales y notificarles de inmediato si tenían éxito en su tarea.

A pesar de todo, Verus se conformó con las creaciones de los Devoradores de Vida, las criaturas resultaron ser mucho más efectivas de lo que pensó y en poco tiempo dieron con rastros de los Primordiales lo cual era un avance. El tiempo subsiguiente lo pasaron en las colinas sagradas esperando noticias de sus esbirros.

VAALDRAK

Vaaldrak fue creado por Vaal'Hatraxxas, fue el primero de muchos otros Fil'Voraxis, pero este sobresalía por su total parentesco con el líder de los Devorador de Vida. Vaaldrak heredó el insaciable apetito de su creador, esto lo llevó a consumir cualquier cosa que encontrara en el camino, mientras cumplía con la única orden que se le dio.

A diferencia de los otros Fil'Voraxis, Vaaldrak partió en busca de sus presas antes y gracias a su velocidad puso una distancia considerable entre él y sus hermanos. En algunas ocasiones se encontraba con pequeñas partículas de esencia que devoraba sin más, luego poco a poco se topaba con árboles no tan grandes, universos que aún estaban en estado de creación y que aún no tenían vida, pero si energía, a estos les clavaba sus fauces y comenzaba a drenarlos justo como hacia su creador.

Los demás Fil'Voraxis no poseían tal apetito, no tenían la necesidad de consumir esencias de ningún tipo, lo cual era extraño. En poco tiempo Vaaldrak se convirtió en una criatura enorme, su hambre aumentaba conforme crecía y en consecuencia también lo hacia su poder.

A raíz de sus ansias por consumir energía, el glotón Vaaldrak se desvió de su obligación hasta tal punto de romper el vínculo que tenía con los Devoradores de Vida. Se volvió un ser independiente que solo vivía para buscar e ingerir esencias.

INVACIÓN EN LAS TIERRAS ELEMENTALES

Durante largas eras, los Elementales Esenciales de aire, fuego, tierra y agua, los hijos del Elemento Primordial que antes de que sus espíritus fueran apaciguados por las esencias únicas su padre se enfrentaban constantemente en luchas frecuentes, ahora se encontraban en zonas diferentes de una dimensión conocida como "las Tierras Elementales". Estas entidades, conocidas como "Soberanos Elementales" se encargaban de cada territorio en orden y armonía para darles vida a las Providencias Elementales, sus representaciones físicas en los universos físicos, y hacer surgir la vida en los mundos destinados a tenerlas.

De los cuatro Elementales, el más poderoso y sabio era Ventus'Auram, el Soberano del aire, considerado por los otros como su líder. Sus territorios se encontraban al sur de las Tierras Elementales, allí sus agentes lo ayudaban a custodiar toda la zona, conocida como; Ventopia, donde los vientos aullaban por todo el lugar bajo una tempestad de grandes nubes. Entre sus agentes destacaban cuatro; Boreus, Zephyrus, Notus y Eorus, quienes dirigían a los elementales menores de viento. Aunque Ventus'Auram se encontraba físicamente en Ventopia, su espíritu estaba esparcido por todas las Tierras Elementales, él era el aire mismo, el viento y la brisa que se movía por todas partes.
Velenus'Vel, el Soberano del fuego, el más valiente y violento de todos, establecido junto a sus llameantes adeptos al norte de las Tierras Elementales, en un abrasador y caluroso lugar llamado; Baratrum. El territorio del Elemental del fuego estaba cubierto por grandes volcanes que expulsaban fuego, algunas zonas estaban sumergidas por ríos de lava y otras de puro magma. Los elementales menores del fuego custodiaban el territorio mientras su señor daba vida a las Providencias del fuego y las enviaba a los universos físicos. Los más poderosos de estos elementales eran; Agnis, Svarog, Thera

y Vulcano, los cuales estaban al lado de Velenus'Vel la mayor parte del tiempo.
Al oeste de las Tierras Elementales, Neptunya, la Soberana del agua, regía la zona de manera grácil. Sus dominios abarcaban kilómetros de mares y océanos profundos denominados; Atlántidas. Los hijos de Neptunya creaban ríos, lagos, arroyos, cascadas y demás estructuras acuáticas, los que tenían una relación de mucha más cercanía con su madre eran; Ryvus, Nethuns, Athargatys y Poseidón. Neptunya era la que más contacto tenía con las Providencias Elementales de agua y solo en unas pocas ocasiones enviaba a sus hijos más fuertes para que orientaran a los nuevas Providencias antes de que aparecieran en los universos físicos.
Por último, el poderoso A'kher, el Soberano de la tierra tenía su territorio se encontraba al este de las Tierras Elementales, un lugar con zonas montañosas, desiertos de arena y áreas rocosas nombrado como; Instar Montis. Para A'kher dar origen a las Providencias Elementales no era tan importante, por eso dejaba que sus creaciones más poderosas se encargaran de tal tarea, mientras él construía y levantaba extensos terrenos. Las creaciones que más sobresalían del Elemental de la tierra eran; Ghea, A'them, Ourea, Amalur y Helikhón, quienes se tomaban su labor de guiar a las Providencias Elementales muy en serio.
Por lo general, las creaciones de elementales menores creados por cada uno de los Soberanos Elementales tenían la misma fuerza, pero algunos superaban con creces el poder de sus hermanos, tal era el caso de los que se destacaron entre todos ellos, siendo capaces de alcanzar el nivel de elementales mayores junto a otros.
Por eones y desde que el Elemento Primordial se adentró en estos Elementales Esenciales de la vida, las Tierras Elementales estuvieron en un estado de total y puro orden, sin alteraciones de ningún tipo, pero toda esta paz fue erradicada cuando los Elementales Salvajes aparecieron de la nada. Con su llegada cientos de elementales menores que protegían las zonas fueron transformados y corrompidos por las energías de los intrusos. De todos los Elementos Salvajes que invadieron las Tierras Elementales los más poderosos

perturbaron los territorios del noroeste, noreste, suroeste y sureste haciendo que cambiaran de maneras drásticas.
En el noroeste el Elemental Salvaje del rayo Raijin o Raiden se estableció junto a cientos de nuevos elementales menores de trueno. Tanto Raijin como sus esbirros convirtieron la zona en un lugar donde rugían sin cesar, las nubes cargadas de ensordecedores truenos y relampagueantes rayos cubrían todo el noroeste de las Tierras Elementales, con el tiempo el lugar tomaría el nombre de Katatumbo.
Al noreste, Tharanis el Elemental Salvaje de la luz convirtió a todos los que custodiaban aquellas tierras en fieros y temerarios elementales menores del destello. Tharanis era muy territorial y conflictivo incluso con sus hermanos elementales, su temperamento y el de sus creaciones lo convirtieron en el más salvaje y agresivo de todos. Su morada brillaba con tanta fuerza que quienes se adentraban en sus dominios quedaban cegados por el esplendor de Syamnkyamun, nombre que recibían sus tierras.
Erebus era el Elemental Salvaje más misterioso y por lo tanto el más tenebroso de todos. Su sombría presencia inundó el sureste de las Tierras Elementales en una absoluta penumbra. La oscuridad que llegó con Erebus consumió a los pobres elementales de las cercanías, siendo este el único de los Elementales Salvajes que no poseía un pequeño ejército de elementales menores. Rápidamente el lugar se convirtió en la morada del Elemental Salvaje vinculando sus esencias con todo el territorio al que llamó Umbratenebras.
Pero sin lugar a dudas el más poderoso y astuto de los Elementales Salvajes que llegaron a las Tierras Elementales fue Al'Uril. Caprichoso, vano, maligno y portador de unas esencias tan frías capaces de congelar todo a su paso, el Elemental Salvaje del hielo disfrutó torturar a los elementales menores que quedaron atrapados por una gran tormenta de nieve tras su llegada, los congeló a todos y luego les moldeó su físico para finalmente convertirlos en unos elementales menores llenos de ira y rencor hacía aquellos que no pertenecían a sus huestes. Al'Uril era un elemental mortal y desquiciado que no titubeaba al momento de azotar con sus fuerzas a quienes se interpusieran ante él. Todo el suroeste de las Tierras

Elementales fue sumergido por glaciales, montañas nevadas y la caída de nieve sin pausa, a todo su territorio le dio el nombre de Frigus'Gel.
Algunos otros Elementales Salvajes que cruzaron a las Tierras Elementales fueron; la elemental del veneno Kantharis, Tyfón el elemental del vapor o el humo, Vitrum elemental del cristal y Tholus elemental de la lava. Estos se asentaron en los confines de las Tierras Elementales, allí se quedaron ocultos debido a que la presencia de los otros Elementales Salvajes los mantenía en las lejanías.
Estos Elementales Salvajes no eran como los Soberanos Elementales, ya que mantenían conflictos entre ellos que afectaban las Tierras Elementales.
De esta manera, toda la dimensión de las Tierras Elementales quedó repleta de todo tipo de elementos, pero lo peor estaba a punto de suceder ya que los Soberanos Elementales no se quedarían de brazos cruzados mientras otros invadían sus dominios, pero más importante aún, alteraban el ciclo que llevaban eones protegiendo.

LA RIVALIDAD DE LOS ELEMENTALES SALVAJES

Desde su nacimiento, los Elementales Salvajes carecían de la esencia del Elemento Primordial, esta fue una de las principales razones por la cual estos nuevos y brutales seres elementales mantenían una rivalidad entre ellos que los llevaba a pelearse entre sí.
La causa de la ausencia fue el ataque de Verus hacia los elementales que intentaban proteger el que antes fue el territorio de los Primordiales. Cuando las energías corruptas del Primordial Caído los impactó cambiándolos física y mentalmente, la esencia del quinto elemento fue separada de cada uno de ellos, convirtiéndolos en entidades fieras y violentas.
Sin embargo, las energías corrosivas también alteraron sus almas lo cual hizo que la discordia entre ellos aumentara exponencialmente. Sin la posibilidad de cambiar su naturaleza, estos Elementales Salvajes vivirían por siempre con el deseo innato de atacarse los

unos a los otros y, por consiguiente, con todo aquel que les hiciera frente.

LA GUERRA DE LOS ELEMENTALES

Los Elementales Salvajes estuvieron durante un corto periodo enfrascados en colisiones territoriales, muy al contrario que los Soberanos Elementales que mantenían una armonía intrínseca, poco a poco algunos ganaban terreno haciéndose más fuertes. Mientras los intrusos peleaban por controlar más y más terreno, los Soberanos Elementales elaboraron un arriesgado plan para eliminar la amenaza que representaban sus hostiles enemigos: todos viajarían con los elementales mayores y menores más fuertes hacía cada territorio donde se encontraban los usurpadores y los destruirían. Pero había un problema, al partir dejarían sus territorios casi sin protección abriendo una oportunidad para que los Elementales Salvajes los invadieran y se hicieran con la zona.

Para minimizar el riesgo Ventus'Auram propuso crear un sector en el centro de las Tierras Elementales que sirviera de fortaleza y de punto medio entre los territorios, de esa manera cada vez que eliminaran a uno de los Elementales Salvajes volverían allí para priorizar el próximo lugar al que se dirigirían. También mantendrían algunos elementales menores para que se encargaran de enviar algún mensaje si ocurría algún acontecimiento de urgencia, de igual manera invocaron un sin número de las Providencias Elementales más poderosas de los universos físicos para que se unieran a la batalla. Así crearon el Templo de los Elementos al que llamaron Magnus Delubrum.

Y así, liderados por Ventus'Auram, los Soberanos Elementales, sus elementales mayores y menores y las Providencias Elementales de mayor poder se pusieron en marcha para enfrentarse al que sería el primer Elemental Salvaje al que asaltarían, el poderoso y maligno Al'Uril. Desde que llegaron a los dominios de este Elemental Salvaje sintieron la avasallante y frígida presencia del tirano de hielo, de no haber sido por Velenus'Vel sus espíritus hubiesen quedado totalmente congelados ante su gélido poder. Los elementales menores de hielo que había en la zona no fueron un problema para

los Soberanos Elementales y sus ejércitos, aunque sentían pena por los elementales transformados en contra de su voluntad en seres muy distintos a lo que antaño fueron.
No pasó mucho tiempo para que los Soberanos Elementales llegaran a lo profundo de Frigus'Gel, allí su poderoso señor los esperaba. Al'Uril se encontraba sentado en un gran trono de hielo, cubierto completamente por una armadura, con un yelmo que no dejaba ver su malvado rostro, sujetando con una de sus manos una enorme espada de mandoble. Sin vacilar un solo instante se puso de pie y atacó a los Soberanos Elementales, de nuevo Velenus'Vel fue quien pudo repeler el ataque, siendo el más indicado para mantener una pelea directa con su adversario, los demás se dispersaron por el área para mantener la distancia y darle apoyo a su hermano.
Al'Uril no esperaba un ataque combinado de parte de los seres más poderosos que habitaban en la dimensión a la que él y los demás Elementales Salvajes habían entrado, pero, aunque estos lo superasen en número, se mantenía de pie ante sus ataques coordinados, solo los poderes de Velenus'Vel hacían que el malvado elemental de hielo retrocediera, los demás solo le ocasionaban molestias.
Pese a tener la ventaja, Ventus'Auram se dio cuenta de que por más que sus ataques impactaran en su enemigo solo los poderes de Velenus'Vel hacían mella en él, pensó que tal vez su adversario era inmune a ellos, de ser así entonces su plan solo alargaría las batallas y no tendrían la certeza de si podrían ganar un uno a uno con cada enemigo. Entonces, mientras sus hermanos se mantenían en la retaguardia y Velenus'Vel bloqueaba y atacaba al Elemental Salvaje, Ventus'Auram se percató de algo insólito; las esencias únicas de Al'Uril estaban totalmente vinculadas con las esencias únicas de las Tierras Elementales. De alguna forma, sus esencias se habían enlazado, lo que implicaba que sus cuerpos no debían ser destruidos, justo como pasaba con cada uno de ellos, si lo hacían, podía acarrear consecuencias catastróficas. Con esta revelación el sabio Soberano del viento supo que no podrían derrotar al malvado elemental del hielo, no sin formular otro plan, así que dio la orden

de retirada dejando al tirano del hielo herido, pero con fuerzas para seguir luchando.
Al llegar al Magnus Delubrum, Ventus'Auram les informó a sus hermanos lo que había descubierto, todos se quedaron asombrados, en especial Velenus'Vel. El gran Soberano del aire les expresó sus temores mencionando que cabía la posibilidad de que los demás elementales salvajes se hubiesen vinculado con las Tierras Elementales al igual que Al'Uril lo hizo.
En poco tiempo comprendieron que la única forma de liberar a las Tierras Elementales del yugo de sus invasores era encerrándolos en sus territorios y contener sus malvadas esencias para siempre. Se trataba de una tarea muy difícil, pero posible con la ayuda de todos los elementales. El nuevo plan consistía en atacar con todo a los Elementales Salvajes, gracias a su primera batalla obtuvieron información de mucha importancia, sus enemigos eran débiles a por lo menos uno de ellos, como en el caso de Velenus'Vel que era casi inmune a los ataques de hielo de Al'Uril, pero este era dañado con cada ataque del Soberano del fuego. Esta vez los elementales menores y mayores jugarían un papel crucial en el nuevo plan: volverían todos a enfrentarse a un elemental salvaje y una vez que estuviera lo suficientemente debilitado, los elementales mayores y menores elaborarían junto a su creador una prisión para contenerlo. Mientras, A'kher y sus elementales harían una cámara subterránea para encerrarlo eternamente sin escapatoria alguna. Una vez que estuviese encerrado y bajo tierra, Ventus'Auram imbuiría la prisión con un hechizo que anularía su poder.
Con el nuevo plan elaborado, todos y cada uno de los elementales se pusieron en marcha hacia el noroeste, en dirección a los dominios del Elemental Salvaje del trueno Raijin. Consideraron volver por Al'Uril, pero decidieron dejarlo para el finar de su cruzada, como ya habían peleado contra él, sabían que se encontraba débil y que no representaría una amenaza como la primera vez.
La batalla contra Raijin no tardo en culminar, los ataques de rayo del feroz Raiden chocaban con A'kher y sus elementales de tierra y roca sin ocasionarles problema alguno, mientras estos se ocupaban de él, los demás eliminaban a sus esbirros casi sin ninguna reducción en

sus filas. Tras derrotarlo, los elementales utilizaron sus poderes para confinarlo en la prisión llevándolo hacia las profundidades de las Tierras Elementales.

Después, los elementales se dirigieron al noreste, al vasto territorio del Elemental Salvaje Tharanis. Los Soberanos Elementales y sus creaciones pelearon por un largo tiempo con hordas de elementales menores del destello antes de llegar con el elemental de la luz. Aunque tardaron más de lo esperado pudieron conocer cuál de los Soberanos tenía la ventaja sobre el temerario elemental, esta vez Ventus'Auram era el indicado para hacerle frente. Al igual que en la batalla contra Raijin, los ataques de Tharanis eran repelidos con suma facilidad por los elementales del aire, derrotándolo y encerrándolo bajo tierra en la gran prisión.

El turno del tenebroso Erebus había llegado, pero al arribar Umbratenebras, territorio donde se suponía debería estar el Elemental Salvaje de las sombras, se encontraba totalmente desolado. Erebus no se encontraba en ningún lugar, pese a que la oscuridad reinaba en el sureste de las Tierras Elementales, no había rastros de él. Los Soberanos Elementales no entendían como semejante ser podía desaparecer sin dejar rastro, de modo que volvieron al Magnus Delubrum para organizarse y partir al suroeste, hacia las tierras de hielo de Al'Uril y acabar con su reinado de una vez y para siempre, decidieron que una vez que terminaran con él se dedicarían a encontrar el paradero de Erebus.

A medida que los Soberanos Elementales se acercaban a Frigus'Gel sintieron como un frio mucho mayor al que experimentaron la primera vez que se dirigieron a la zona se apoderaba de ellos, las bajas temperaturas amenazaban incluso a los elementales del fuego quienes no pudieron proteger como antes a sus aliados. Conforme avanzaban, muchos de los elementales menores sucumbieron ante la frialdad del territorio. Confundidos y desconcertados, Los Soberanos Elementales creían que las heridas de Al'Uril debilitarían su morada y sus alrededores. Sin embargo, no fue así. Para su asombro poseían aún más fuerza que antes.

Lo que los Soberanos Elementales desconocían era que tanto Frigus'Gel como Al'Uril habían evolucionado totalmente. Antes, cuando sus atacantes se habían retirado en medio de la pelea, el herido Al'Uril le envió un mensaje al Elemental Salvaje de las sombras por medio de un elemental menor de ventisca que pudo crear, cuando su mensajero llegó a Umbratenebras y le dio el mensaje de su amo a Erebus este aprovechó que los Soberanos Elementales se dirigían al noroeste para ponerse en marcha hacia las tierras gélidas de Frigus'Gel. En el mensaje, Al'Uril le contaba al tenebroso elemental de las sombras el plan de los Soberanos Elementales, sugiriéndole aliarse con él para hacerles frente, pero esto no era más que una trampa, un engaño en el que Erebus había caído.

Desde el primer momento en el que el elemental de las sombras se adentró en las profundidades de Frigus'Gel ya estaba perdido. Antes de la llegada de su presa Al'Uril había fusionado su espíritu con el lugar convirtiéndose en uno con su morada y una vez que Erebus estuvo donde lo quería lo atacó encerrándolo en una gigantesca esquirla de hielo de la cual no pudo escapar. Sin poder hacer nada, Erebus quedó totalmente inmóvil y a merced de su captor, cuando Al'Uril hizo acto de presencia sus ojos brillaban a través de su yelmo, se acercó al enorme fragmento de hielo y posó su mano izquierda en su superficie. Entonces luego de un momento y sin decir nada clavó su mandoble en la astilla de hielo, y justo cuando el filo de la gran espada tocó el cuerpo físico de Erebus, esta empezó a drenar todas sus esencias hasta su portador. Mientras las energías llenaban a Al'Uril este sentía como todo su ser cambiaba, su cuerpo físico se vio envuelto por las esencias únicas de Erebus, alterándolo por completo, las sombras se combinaban con el hielo y las esencias únicas de los dos Elementales Salvajes se entrelazaban uniéndose en una sola.

Todo el territorio de Frigus'Gel fue alterado por la unión de ambos seres. Cuando Al'Uril terminó de absorber las esencias únicas de Erebus, la zona pasó de poseer unas tonalidades azules, blancas y turquesas a otras grises y oscuras. Aunque los pilares de hielo seguían en pie estos poseían colores opacos, dándoles un aspecto

diferente a sus dominios. Además, las temperaturas bajaron considerablemente y el frio se volvió mucho más fuerte. Por su parte, Al'Uril experimentó cambios notorios, físicamente su cuerpo creció, su armadura había cambiado y su color era idéntico a los de las frígidas tierras, a su yelmo le salieron dos cuernos curvados y portaba una larga capa hecha de sombras que parecía tener vida propia, en su interior albergaba un poder sin igual capaz de contrarrestar el ataque de los Soberanos Elementales. En aquel momento, Erebus desapareció y Al'Uril se alzaba como el nuevo Elemental Salvaje del hielo oscuro.

Ya en las tierras de Frigus'Gel, los Soberanos Elementales supieron que algo había pasado al ver el lugar totalmente cambiado. Sus números mermaban mientras más se adentraban en los dominios del Elemental Salvaje, por increíble que fuera no podían creer lo que pasaba frente a sus ojos, muchos de los elementales menores quedaban congelados en un hielo oscuro que no dejaba ver nada en su interior. Velenus'Vel sentía una sensación de haberles fallado a todos, con cada paso miraba a su alrededor pensando que, si tan solo hubiese derrotado Al'Uril antes esto no estaría pasando, sus pensamientos llegaron hasta sus creaciones quienes se vieron afectados por el dolor de su amo, y así su poder decreció haciendo que muchos más elementales menores del aire, agua y tierra y algunos de su propio elemento sucumbieran ante el abrumador frio.

Con mucha dificultad pudieron llegar al trono de Al'Uril, quien de nuevo se encontraba sentado esperándolos, y de inmediato notaron el cambio que había en él. Asombrados por su nueva apariencia y su espeluznante poder, los Soberanos Elementales alcanzaron a tener una idea de lo que había ocurrido con el Elemental Salvaje de las sombras. Ventus'Auram estaba espantado por la atrocidad cometida por Al'Uril contra uno de los suyos, el Soberano Elemental del aire no podía perdonar tal crueldad aún fuese contra un enemigo, así que estalló en un rugido de furia y cargó sobre el tirano, los demás lo acompañaron sin pensarlo.

Pero antes de que lo alcanzaran, Al'Uril liberó a todos los elementales menores que había congelado en su oscuro hielo, quienes ahora tenían una apariencia muy diferente, parecían

espectros de las sombras, eran más grandes y resistentes que los antiguos elementales de la ventisca, brutalmente más fuertes, y con sus oscuros poderes eran capaces de sumergir incluso a los elementales mayores en una total locura.
Los temibles espectros, con sus cuerpos cubiertos por una negrura absoluta, sobrevolaban la recamara como un enjambre, atacando a los Soberanos Elementales y sus ejércitos desde todas las direcciones, debilitándolos y disminuyendo sus números cada vez más. Para que los Soberanos Elementales lograran llegar hasta Al'Uril, las Providencias Elementales hicieron acopio de sus fuerzas y atacaron unidos a los espectros de las sombras, aunque lograron su objetivo, muchos sucumbieron y murieron en el acto. Gracias al sacrificio de las Providencias Elementales, los Soberanos Elementales alcanzaron a su enemigo, pero estaban muy débiles para hacerle frente y solo contaban con unos pocos elementales menores y mayores para derrotar al poderoso Elemental Salvaje. Durante toda la batalla, Velenus'Vel sentía en su interior una furia creciente que ardía con una fuerza abrumadora, pero su sentimiento de fracaso le impedía sacar tal poder a la superficie.
Ventus'Auram se dio cuenta del estado en el que se encontraba su hermano elemental y de no haber sido por unas emotivas palabras que le dedicó en un momento crucial Al'Uril habría acabado por completo con todos.
Al escuchar las palabras de Ventus'Auram, el Soberano Elemental del fuego estalló y desató su furia contra Al'Uril. El poder que emanaba de Velenus'Vel era tal que hizo que sus llamas y las de sus creaciones crecieran y ardieran con tanta intensidad que los pilares de hielo oscuro fueron descongelados al instante, toda la sala fue derretida por el intenso calor que desprendían los elementales de fuego. La ira de Velenus'Vel hizo que Al'Uril retrocediera. El poderoso elemental descargó todo su poder contra el Elemental Salvaje, en pocos momentos debilitó a su enemigo y entre él y los elementales del fuego lograron derrotar al despiadado y perverso Al'Uril, los Soberanos Elementales lo enterraron en las profundidades como habían hecho con Raiden y Tharanis, confinándolo en una prisión encantada.

EL AVATAR DE EREBUS

Antes de que el Elemental Salvaje de las sombras se pusiera en marcha hacia los dominios de Al'Uril, este se desprendió de un fragmento de su ser, esta pequeña esencia del espíritu de Erebus tomó su forma física, así como parte de su poder. El avatar de Erebus era la manifestación corpórea del elemento de las sombras. Cuando el señor de las sombras fue absorbido por el tirano helado, el avatar de Erebus puso en marcha el plan por el cual fue creado. Se dirigió a lo más profundo de la cueva, un lugar apartado de todo al que solo él podía acceder. Una cámara subterránea donde el avatar de Erebus se ocultaría de los Soberanos Elementales y poco a poco se recuperaría hasta alcanzar nuevamente su poder.

Erebus había imbuido su avatar con la habilidad única que le permitía disipar su presencia. De esta forma nadie pudo sentir como en el abismo de las Tierras Elementales el espíritu de Erebus volvía a surgir.

LA ORDENACIÓN DE LAS NUEVAS TIERRAS ELEMENTALES

Luego de la derrota de los Elementales Salvajes, las Tierras Elementales entraron en un estado de relativa paz. A pesar de su encierro, las tierras que los intrusos habían convertido en sus dominios aún permanecían de pie, incluso la nueva Frigus'Gel, la cual aún después de que los elementales del fuego derritieran en la batalla gran parte de sus glaciales y pilares de hielo oscuro, mantuvo su intenso frio, montañas de hielo, lagos congelados y su constante caída de nieve. Por su parte, Umbratenebras mantuvo su reino de oscuridad y tinieblas sin su creador, Erebus había sido consumido por Al'Uril, dejando toda la zona aislada y fuera de control. En cuanto a los Elementales Salvajes de menor fuerza, fueron atrapados rápidamente y encerrados en una prisión de menor tamaño y poder.

Aunque los Elementales Salvajes estaban encerrados, aún quedaba mucho por hacer. La preocupación más grande de los Soberanos Elementales eran los territorios y fortalezas que habían quedado vacías luego de las batallas, al parecer los prisioneros no fueron los únicos que vincularon sus esencias únicas con las de las Tierras Elementales, también lo hicieron sus territorios. El principal problema era que las esencias únicas de los dominios vacíos eran en extremo caóticas y su unión alteraba el flujo de energías que moraba en las Tierras Elementales desde su creación.

Los Soberanos Elementales sabían que, si no encontraban una solución, las energías caóticas terminarían subyugando y corrompiendo todo. Intentaron detener la fusión de ambas esencias, elaboraron hechizos y encantamientos mágicos en las diferentes zonas afectadas por las esencias de los Elementales Salvajes, pero solo uno de ellos podía disminuir el enlace entre ambas energías y ese era Velenus'Vel.

Ninguno de ellos tenía idea de cuál era la razón por la que el único capaz de repeler la vinculación entre ambas energías era el soberano

del fuego, ni siquiera el gran elemental de fuego mismo. Pero y tras observar detenidamente por un tiempo el flujo de esencias que Velenus'Vel y sus elementales tenían en su interior, Ventus'Auram dio con la posible respuesta; Al parecer el nuevo poder que despertó estaba relacionado con las esencias del Elemento Primordial. El sabio elemental del aire pudo distinguir las esencias de su creador entre las esencias de su hermano elemental, pero lo que no llegaba a comprender era como Velenus'Vel pudo manifestar tal poder.

Ventus'Auram reunió a los Soberanos Elementales y sus creaciones de mayor confianza en Magnus Delubrum para revelarles la información que había descubierto. Con todo dicho, los soberanos elementales quedaron sorprendidos y se preguntaron si otros podrían despertar el poder del quinto elemento, si lo lograban, podrían poner fin a la amenaza que dejaron los Elementales Salvajes. A partir de ese momento, Velenus'Vel les contó con lujo de detalles como se sentía cuando despertó su nuevo poder, así como las sensaciones y sentimientos que experimentó.

Al parecer, para despertar el poder del Elemento Primordial, tenían que ponerse en una situación de peligro donde sus espíritus fuesen puestos a prueba, de modo que los Soberanos Elementales del aire, tierra y agua tenían que dirigirse a los territorios de sus contrapartes y tratar de ejercer su poder ante el lugar.

Ventus'Auram se dirigió a Syamnkyamun, el territorio de la luz, allí sus fuerzas serian desafiadas en todo momento, si quería despertar el poder del quinto elemento tendría que superar su debilidad. Por su parte, Neptunya marchó hacia Catatumbo, la morada de los truenos y rayos, donde seria brutalmente atacada por descargas eléctricas capaces de penetrar en su cuerpo, si superaba la prueba y no cedía ante las feroces tierras podría lograr sacar las esencias del Elemento Primordial que había dentro de ella. Mientras, A'kher tomó rumbo a Umbratenebras, la oscura y siniestra morada de Erebus, sin su creador, las tierras sombrías se volvieron más salvajes que antes, así que el Soberano Elemental de la tierra tenía un gran reto ante sí. A'kher tendría que dar todo de sí para vencer el lugar más oscuro de las Tierras Elementales y ascender.

Mientras sus hermanos intentaban sacar las esencias del quinto elemento de su interior, Velenus'Vel y sus elementales se mantuvieron en las frías tierras de Frigus'Gel conteniendo con sus poderes la unión de las esencias únicas. Esta tarea les tomó más de lo esperado, pero luego de un largo tiempo pudieron separarlas por medio de un hechizo que mantenía ambas esencias alejadas una de la otra.

Tiempo después de que las energías de Frigus'Gel y las Tierras Elementales fueran desvinculadas los Soberanos Elementales que se encontraban luchando en los dominios de los Elementales Salvajes por fin pudieron salir victoriosos después de tanto tiempo. A'kher fue el primero en salir, luego Ventus'Auram y por último Neptunya, todos habían despertado con éxito las esencias del Elemento Primordial, aunque no fue fácil para ninguno de ellos, tuvieron momentos en los que sus fuerzas flaquearon, sus espíritus casi perdían contra el poder caótico de las tierras salvajes, cayendo en una desesperación y agonía sin igual. Pero, gracias a los fuertes lazos que tenían con las esencias de su creador, lograron combatir la desesperación y el caos y luego conforme sentían un fuerte sentimiento crecer dentro de ellos lo dejaron salir en un rugido que liberó el poder que se ocultaba en su interior.

Mientras fueron saliendo, cada Soberano Elemental era recibido por Velenus'Vel, e inmediatamente iniciaban el proceso de desvinculación de esencias en las tierras plagadas de esencias caóticas, era una tarea ardua, pero con la guía del soberano del fuego y la unión de más elementales que heredaron el poder que habían despertado sus creadores se hizo mucho más fácil. Primero fue Umbratenebras. Luego, con el despertar del soberano del aire y sus elementales, Syamnkyamun fue desunida. Por último, Neptunya y sus elementales se hicieron cargo de Catatumbo, con este último dominio las Tierras Elementales quedaron libres de las energías caóticas. De este modo los Soberanos Elementales habían purgado su hogar de los intrusos que intentaron ahogarlo en la desesperación y el caos. Con los Elementales Salvajes confinados bajo tierra y sus dominios neutralizados y vigilados por cientos de elementales de

todo tipo, las Tierras Elementales volvieron a estar en armonía, orden y paz durante mucho tiempo.

EL SUEÑO DE GENETRIX

Desde su nacimiento, Genetrix poseía un vínculo innato con el Gran Bosque de la Existencia, de ahí su sobrenombre "La Madre del Viridarium de la Existencia". La unión era tan fuerte que muchas veces la Primordial podía sentir cuando nacían nuevos árboles, pero también cuando estos eran consumidos por los Devoradores de Vida. En el tiempo que habitaron en Farallheim era la encargada de guiar a sus hermanos hacía los lugares donde sentía la muerte de algún universo, y aunque muchas veces llegaban tarde, otras alcanzaban a sus enemigos e intentaban eliminarlos sin éxito.

Con el pasar de los milenios, el enlace se volvía cada vez más fuerte llegando incluso a conectarse con las antiguas esencias que residían en lo más profundo del gran bosque. En su tiempo libre, Genetrix salía en forma de espíritu y se adentraba en el inmenso océano de esencias del Viridarium de la Existencia, mientras se encontraba en ese estado su cuerpo quedaba indefenso, por tal razón solo lo hacía cuando se encontraba en sus dominios y sus hermanos estaban cerca para despertarla si algún peligro se acercaba. Ahora, lejos del lugar al que llamaron hogar por mucho tiempo, se hallaba dentro de una enorme cueva tumbada y cerca del gran huevo que habían rescatado y por el cual su pequeño y amado hermano Ghol'Molech dio la vida. En un momento dado, cerró sus ojos para poder descansar un poco, estaba cansada y sus ojos empezaban a pesarles, y en poco tiempo cayó en un sueño profundo.
Mientras dormía, la madre del Viridarium de la Existencia soñaba que volaba libremente por el gran bosque, sin miedo a los Devoradores de Vida o al caos que estos generaban, su cuerpo y su mente se hallaban en absoluta paz y armonía, se sentía a salvo. Luego fueron apareciendo sus hermanos, incluso Verus y Ghol'Molech este último le hizo un movimiento atrevido y se colocó a su lado con su típica sonrisa, Genetrix era feliz, y con esa alegría siguieron volando todos juntos por un largo rato. Entonces poco a poco cada uno de ellos fue desapareciendo, primero Ghol'Molech, luego Verus, después Mash,

seguido de Aversabilios y por último Eden'Dhum todos se esfumaron de su lado en un breve momento dejándola sola. De pronto todo el gran bosque se sacudió, como si de un colosal terremoto se tratara, la tierra debajo de Genetrix empezó a abrirse y a desquebrajarse generando grietas por todos lados, de ellas salían a borbotones las esencias del Viridarium de la Existencia que se esparcían sin control por cada rincón.

La Primordial observaba horrorizada el fatídico espectáculo, no importaba donde mirara, las grietas aparecían y recorrían distancias enormes hasta perderse en la lejanía, las esencias cubrían todo el terreno y muchos árboles se hundían en la tierra, siendo tragados por completo. En un abrir y cerrar de ojos todo el Gran Bosque de la Existencia estaba totalmente devastado. De un momento a otro la tierra se abrió aún más y una cantidad enorme de esencias primigenias empezaron a salir, Genetrix pudo ver cómo estas se dirigían hacia ella a una gran velocidad, entonces se alejó tan rápido como pudo batiendo sus alas con fuerza. Desesperada y con un profundo temor sobrevoló distancias mientras esquivaba los árboles que estaban cayendo a su paso, en algunos momentos las esencias primigenias casi la alcanzaban, pero la Primordial lograba eludirlas. No obstante, todo fue en vano. Al cabo de un rato de estar volando finalmente fue atrapada por las energías, siendo completamente cubierta por ellas.

En cuanto la Primordial estuvo totalmente envuelta por las antiguas esencias una explosión asoló el Viridarium de la Existencia y dividió en partes todo el lugar. Cada fragmento del gran bosque se alejó los unos de los otros haciendo imposible el viajar entre ellos. Pero sin duda lo más sorprendente era la gran vorágine de esencias que permanecía en el centro de todo y que se conectaba con cada pedazo de tierra del gran bosque. En total el Gran Bosque de la Existencia se dividió en seis partes, cada porción era alimentada por las esencias provenientes de la vorágine, lo que les otorgaba energía infinita para mantenerse.

Genetrix no podía ver lo que estaba sucediendo, las esencias antiguas que la arropaban por completo, aunque la protegían no le permitían ver a través de ellas. Luego de un largo momento, cuando

todo se hubo calmado las esencias fueron liberándola lentamente, y en el momento en que la Primordial vio lo que había ocurrido su mirada se quedó congelada ante la imagen que estaba frente a sus ojos. Estaba cerca de la gran vorágine, y tuvo miedo de que esta la arrastrara hacia su centro, pero por alguna extraña razón su cuerpo se mantenía flotando sin que ocurriera atracción alguna. De pronto todo cambió, Genetrix se encontraba en uno de los grandes fragmentos del gran bosque, y vio algo realmente increíble; los Primordiales trabajaban de la mano con los Devoradores de Vida. Aunque Genetrix se vio a sí misma y a sus hermanos juntos a sus némesis, no pudo divisar a Mash ni a Vaal'Hatraxxas y tampoco a Verus, buscó por cada rincón y no los encontró por ninguna parte, y aunque la idea de que tanto los Primordiales como los Devoradores de Vida pudieran estar unidos la confundía, el hecho de que sus líderes no se encontraran allí la desconcertaba aún más.

Otra vez otro cambio de imagen, ahora la Madre del Viridarium de la Existencia veía como una batalla sin precedentes ocurría entre los Primordiales y los Devoradores de Vida. El choque entre ambas fuerzas hacía que el gran bosque se estremeciera, esta vez Genetrix vio a Mash con el huevo entre sus garras peleando contra un ser que jamás había visto, a simple vista parecía un Devorador de Vida, pero tenía ciertos detalles que lo diferenciaban, como su extraño poder y el color de sus escamas, algo en él le resultaba vagamente familiar. Al intentar acercarse para verlo más de cerca la imagen cambió nuevamente de una manera violenta, esta vez estaba reunida junto a sus hermanos, se veían agotados y muy heridos, Mash estaba hablando, pero no alcanzaba a escuchar lo que decía. Al cabo de un rato el gran Primordial tomó el huevo que se encontraba en el centro de todos y se alejó volando a gran velocidad, los demás también partieron cada uno en una dirección diferente, Genetrix no entendió porque se separaban y sin tener el control de su cuerpo se vio obligada a seguir la dirección que tomó su yo de la visión.

La Madre del Viridarium de la Existencia siguió por varios momentos a la Genetrix del sueño la cual se detuvo delante de un gran árbol que parecía estar inspeccionando, entonces realizó el hechizo que le permitía adentrarse en el universo que albergaba el árbol y sin

dilación entró en él, haciendo que Genetrix despertara del inusual sueño.

EL DESTINO DE LOS DIFUSOS

Una vez que todos los Difusos encontraron los árboles que contenían fragmentos de esencias supremas en ellos y moldearon las volátiles energías para crear a las entidades que otorgarían orden a cada uno de ellos, intentaron contactar a sus creadores para informarles que su misión había concluido. sin embargo, antes de que pudieran hacerlo, una fuerza misteriosa envolvió a cada uno en el lugar donde se encontraban, arrastrando sus existencias hacia un plano donde el tiempo y la realidad carecían de significado.

En esa nueva dimensión, los Difusos reaparecieron como seres completamente distintos de lo que alguna vez fueron. Sus destinos ya no responderían al propósito para el que fueron creados.

LA DECISIÓN DE LOS PRIMORDIALES

Mientras sus hermanos permanecían en la seguridad que les proporcionaba la cueva que habían encontrado hacía ya mucho tiempo, la cual se había convertido en su nuevo hogar, el poderoso Mash sobrevolaba con mucha precaución los alrededores, un momento antes se encontraba caminando junto a sus hermanos Eden'Dhum y Aversabilios hablando sobre el futuro del gran bosque. Se sentían decepcionados de ellos mismos por no haberles hecho frente a sus enemigos y al traidor de Verus, pero a la vez sabían que debían proteger el huevo a toda costa, por lo que en parte sabían que habían tomado la decisión correcta.

El primer Primordial observaba debajo de si el desolado lugar y se preguntaba si el destino del Viridarium de la Existencia era perecer ante el inagotable apetito de los Devoradores de Vida de consumirlo todo, también tenía curiosidad sobre las razones que llevaron a su hermano Verus a darles la espalda y traicionarlos, pero lo que realmente inundaba su mente era la razón de su existencia, la de sus hermanos e incluso la de sus enemigos. Recordó cuando encontró la brecha que le permitió ver las dos fuerzas cósmicas que luchaban sin control, gracias a ello descubrió de donde provenían tanto los Primordiales como los Devoradores de Vida, pero nada más, las hipótesis que se hacía sobre el objetivo de su existencia quedaban vacías y no podía darles respuesta, sentía que toda su vida estaba luchando por un mero impulso que desconocía.
En un momento dado divisó la cima de una gran montaña y se dispuso a aterrizar para pensar con mejor claridad sobre lo que tenía que hacer. Una vez que posó sus enormes patas sobre la roca se dejó caer para acomodarse, su enorme figura cubría casi por completo todo el cuerpo montañoso. Con su mirada puesta en dirección a la cueva donde descansaban sus hermanos, la mente de Mash empezó a pensar en los dos seres que crecían dentro del gran

huevo, no podía negar que una de las razones por la que quería que estos salieran a la luz era para obtener las respuestas que tanto ansiaba saber, no tenía idea de si ambos seres serían capaces de dárselas, pero tenía que intentarlo, después de todo uno de sus queridos hermanos murió para que el huevo esté en manos de los Primordiales y no de aquel misterioso y poderoso ente que descubrieron en la dimensión que se ocultaba el verdadero huevo.

De pronto, escuchó en su mente el llamado desesperado de su hermana Genetrix, así que salió volando rápidamente en dirección a la gran cueva. Al llegar lo esperaban Aversabilios y Eden'Dhum justo en la entrada quienes lo guiaron hasta Genetrix de inmediato. Una vez dentro se encontraron con la Madre del Viridarium de la Existencia y esta les relató con lujo de detalles el sueño que tuvo hace unos momentos.

Cuando Genetrix termino de contarle las imágenes que vio en su sueño, todos se encontraban tan asombrados que apenas se miraban entre ellos sin decir una sola palabra. La Primordial estaba segura de que su sueño era un presagio de lo que se avecinaba, tenía la ligera idea de que el último de los eventos en ocurrir seria la explosión del Viridarium de la Existencia y que tal vez la batalla final entre ellos y sus enemigos tendría lugar muy pronto debido a los acontecimientos que habían ocurrido hasta el momento. Pero lo que no veía factible, bajo ninguna circunstancia, era la unión entre los Primordiales y los Devoradores de Vida, sin importar cuanto lo pensara no encontraba razón alguna para que eso ocurriera. Los demás estaban de acuerdo con Genetrix, en sus mentes no se imaginaban trabajar lado a lado con las criaturas que desde sus orígenes solo buscaban alimentarse de las esencias de cada universo del Gran Bosque de la Existencia.

Luego de un largo rato de discutir sobre el sueño de Genetrix y los posibles acontecimientos que sucederían, los Primordiales sintieron que los vigías se ponían en contacto con cada uno de ellos advirtiéndoles de unas criaturas que se acercaban a la cueva a una gran velocidad, eran los Fil'Voraxis. Los vigías le proporcionaron imágenes con la forma que tenían las misteriosas criaturas, gracias a eso los Primordiales entendieron que se trataban de creaciones de

los Devoradores de Vida. Para ganar tiempo y escapar sin que los Fil'Voraxis los descubrieran, Aversabilios activo un hechizo en los vigías que hizo que estos se unieran y se transformaran en gigantes de piedra. De esta manera los evolucionados vigías podían hacerles frente a las creaciones de los Devoradores de Vida, dándoles a los Primordiales el tiempo necesario para encontrar un nuevo refugio.

Mash y los demás Primordiales ya se encontraban sobrevolando a gran velocidad en dirección opuesta a los vigías y los Fil'Voraxis, el huevo lo llevaba esta vez Eden'Dhum quien lo sujetaba con fuerza. Mientras volaban Genetrix miró hacia atrás y diviso a lo lejos a los Devoradores de Vida, cinco de ellos habían llegado rápidamente a la cueva y se dirigían sin dilación hacia ellos, enseguida les dijo a sus hermanos y todos voltearon al instante. Era increíble la velocidad con la que se movían sus enemigos, pero lo era aún más la de uno en específico, a simple vista parecía que Vaal'Hatraxxas estaba deseoso por alcanzarlos, sus enormes alas se movían con fuerza impulsando su colosal cuerpo, pero algo en el parecía ser diferente. Entonces Mash agudizo su vista y comprendió que no se trataba del líder de los Devoradores de Vida, sino de otro ser, uno que en el pasado era considerado uno de los Primordiales más poderosos y sabios, se trataba de Verus.

El gran Primordial Mash no podía creer lo que sus ojos veían, el cuerpo de su hermano se había transformado por completo, tal y como Eden'Dhum les contó cuando lo vio por primera vez luego de su partida. No solo su cuerpo físico, también sus esencias se habían convertido en energías corruptas y llenas de caos, era como si todo lo puro y sublime que antes habitaba en él se hubiese evaporado, desaparecido sin dejar rastro alguno. Un profundo dolor lo llenó por completo al ver como uno de sus hermanos pudo haberse convertido en tal aberrante criatura, no iba a permitir que Verus o cualquier otro ser pusiera en más peligro el Viridarium de la Existencia, el lugar que los vio nacer y que juró proteger, así que tomó una decisión.

Mash se detuvo y los demás hicieron lo mismo, le pidió el huevo a Eden'Dhum y este se lo entregó no sin antes preguntarle la razón por la cual se detuvieron, pero su hermano no le dio respuesta.

Mientras Mash sujetaba con una de sus garras el huevo con la otra creaba un clon de sí mismo, los demás Primordiales se sorprendieron al ver como de la nada un segundo Mash idéntico al original aparecía frente a sus ojos. El gran Primordial le entregó el huevo a su clon y este salió volando en el acto a una velocidad sin precedentes. El Eterno Protector de Toda la Vida miró a sus hermanos y les dijo; pelearemos, y si tenemos que morir entonces moriremos, pero no dejaremos que nuestro hogar se convierta en un alimento para los Devoradores de Vida y mucho menos que la esperanza que representan los seres dentro del huevo muera, no escaparemos, pelearemos como deberíamos de haber hecho siempre. Con estas palabras los Primordiales se sintieron orgullosos de haber seguido a Mash hasta ahora, y con una inquebrantable convicción y orgullo total se pusieron en marcha en dirección a la batalla.

Por otro lado, Verus vio sorprendido como su poderoso hermano creaba una réplica de él mismo, incrédulo por lo que acababa de ver se preguntaba qué tan poderoso debería ser Mash como para poder crear un duplicado tan rápido y que este sea casi tan fuerte como él. Al principio pensó que la copia fue para aumentar su número y de esa manera estar parejos, pero lo que sucedió luego no lo esperaba, Verus vio como Mash le entregaba el huevo a la copia y acto seguido esta desapareció volando tan rápido que sus ojos no pudieron siquiera ver la dirección que había tomado. Con un grito de cólera el Primordial caído aumentó la velocidad y los Devoradores de Vida hicieron lo mismo.

Vaal'Hatraxxas también había visto lo que su eterno enemigo hizo, era sorprendente y se preguntó si él sería capaz de hacer lo mismo. Aunque pudo ver a lo lejos el huevo que Verus les había prometido, pudo sentir la cantidad increíble de poder que este emanaba, era cierto que sus esencias podían alimentarlos por mucho tiempo, pero primero tendría que hacerse cargo de los Primordiales y de Verus, de quien sospechaba los traicionaría una vez que ya no les hicieran falta, aunque de momento jugaría a ser obediente, después de todo él ya sabía cómo iba a terminar la batalla que se desarrollaría en breve, e incluso lo que pasaría después, estaba ansioso por ver

como las visiones de aquel sueño que tuvo un tiempo atrás se hacían realidad.

LAS VISIONES DE VAAL'HATRAXXAS

Así como Genetrix, Vaal'Hatraxxas había soñado y visto visiones de posibles futuros. Antes de que los Fil'Voraxis notificaran el hallazgo de los Primordiales, el Devorador de Vida se encontraba dormitando luego de haber consumido, junto a sus hermanos, las esencias de un gran árbol que se encontraba en las inmediaciones de la antigua guarida de sus enemigos.

Vaal'Hatraxxas no lo sabía, pero había visto las mismas imágenes que Genetrix vio en su sueño, solo que este contempló una visión que la gran Primordial no. Se vio así mismo junto a su gran y eterno enemigo en búsqueda de algo, por alguna razón no sentía el deseo de consumir esencias que habitaba en él desde sus orígenes y mucho menos el de atacar a Mash, esta visión hizo que el Voraz Devorador despertara confundido del sueño, pero a la vez sentía curiosidad, no le dijo nada a sus hermanos y mucho menos a Verus, Deseando ver con sus propios ojos lo que estaba por venir.

LA VOLUNTAD DEL VIRIDARIUM DE LA EXISTENCIA

Una vez que los Primordiales, los Devoradores de Vida y Verus estuvieron lo suficientemente cerca empezó el combate. Los poderes de ambas partes colisionaban y estallaban con una fuerza descomunal. Verus y Vaal'Hatraxxas se acercaron a Mash para hacerles frente, mientras que los demás mantuvieron combates por separados. Por su parte Eighen'Ghrau y Eden'Dhum combatían ferozmente cuerpo a cuerpo, Sugthuss y Aversabilios se lanzaban poderosos hechizos sin que ninguno cediera y Genetrix sobrevolaba en la lejanía tratando de esquivar al astuto Vorax'Aevum quien la perseguía muy de cerca.

Mash tenía mucho tiempo sin utilizar su verdadero poder, desde que Ghol'Molech murió había entrenado en secreto para aumentar su fuerza física y espiritual lo cual logró, aunque le tomó bastante tiempo. Una de las habilidades que aprendió fue la de hacer clones de sí mismo, la cual resultaba bastante útil, pero solo podía hacer uno cada determinado tiempo, así que ahora tenía que valerse él solo contra dos extraordinarios enemigos. Vaal'Hatraxxas escupió una llamarada oscura por sus fauces y el Primordial caído lanzó una bola de energía caótica, Mash recubrió su cuerpo de esencia pura y creó un escudo casi impenetrable que lo protegió de ambos ataques, luego se acercó rápidamente al Devorador de Vida y le propinó un coletazo tan fuerte que la gigantesca criatura cayó en picada al suelo, el gran Primordial estaba decidido a acabar de una vez por todas con el mal que habitaba en el Viridarium de la Existencia, incluso con su hermano si hacía falta.
Verus vio como Mash iba tras Vaal'Hatraxxas quien caía sin control, entonces aprovechó la oportunidad para concentrar un ataque el cual dirigió a su hermano, el impacto hizo que el Primordial perdiera el equilibrio. Con gran esfuerzo Mash se estabilizó, y se puso en dirección a su atacante, el cual hizo lo mismo, ambos chocaron con

fuerza y se atacaban con sus fauces, cada uno buscaba morder el cuello del otro sin éxito, entonces Verus empujo a Mash con sus garras traseras y en ese preciso instante llegó Vaal'Hatraxxas y le propinó un fuerte golpe en la barriga que lo impulsó con fuerza hacia los cielos. Los demás Primordiales vieron como Mash salió volando y como sus atacantes iban tras él, en seguida se unieron y expulsaron una increíble cantidad de poder que dejo a sus enemigos inconscientes por un breve momento y aprovecharon la oportunidad para ir en ayuda de su líder.

Desorientado y aturdido por el gran golpe, Mash se elevaba sin control, de no haber sido por el escudo que había creado antes tendría una gran herida en vez de solo sentir un fuerte dolor. Cuando se recuperó ya era demasiado tarde, sus adversarios ya estaban encima de él y se disponían a acabarlo con una enorme esfera de poder caótico que crearon a partir de la unión de sus poderes y que se dirigía hacia él.

El tamaño y la cantidad de energía de la esfera sobrepasaba con creces la que Mash podía soportar, huir no era una opción e intentar siquiera frenarla o tratar de devolverla le sería imposible, había imbuido a su clon de tanto poder como le hiciera falta para que protegiera el huevo, incluso le suministró parte de su esencia única convirtiéndolo en más que un clon en otro Mash idéntico tanto física como mentalmente, en resumen; se podría decir que también era el original. Ahora, mientras la gigantesca bola de energía caótica se acercaba a él, se preguntaba si fue buena idea haberle otorgado tanto poder. Con un tremendo esfuerzo Mash sujetó el gran orbe de energía, su presión era abismal y lo arrastraba hacia abajo a cada instante, no podría soportar por mucho tiempo, en cualquier momento lo atravesaría. Entonces inesperadamente aparecieron sus tres hermanos a su lado los cuales le ofrecieron su oportuna ayuda.

De inmediato los cuatro Primordiales unidos devolvieron la colosal esfera de energía, aunque Verus y Vaal'Hatraxxas se habían movido de su dirección hacía ya tiempo. La esfera estalló con una gran explosión luego de haber salido a los límites de la zona donde se enfrentaban. Luego de unos momentos los Devoradores de Vida y Verus reaparecieron frente a los Primordiales quienes se

encontraban algo cansados debido al esfuerzo que habían hecho. Dispuestos a acabar con los Primordiales sus adversarios cargaron de nuevo contra ellos, pero justo a mitad de su encuentro pasó algo completamente increíble para ambos grupos.

Debajo de ellos la tierra se abrió con fuerza y súbitamente unas descomunales ráfagas de energía surgieron de su interior, un total de ocho de ellas se dirigían hacia cada uno de los Primordiales y los Devoradores de Vida, rápidamente estos se separaron y comenzaron a volar en direcciones opuestas para evitar ser impactados por las ráfagas, pero, para su sorpresa estas empezaron a perseguirlos. Verus, quien era el único en no ser hostigado por las inesperadas ráfagas se percató en que una novena había salido en última instancia, desplazándose hacia una dirección distinta. El Primordial caído pensó que podría tratarse de la dirección que tomó la copia que Mash creó momentos atrás, así que se dispuso a seguirla dejando a sus aliados y sus antiguos hermanos, le daba igual lo que les ocurriera, pues su objetivo era el huevo y pronto daría con él.

Mientras tanto, los Primordiales y los Devoradores de Vida se habían alejado los unos de los otros, volaban a gran velocidad para escapar de las ráfagas que iban tras ellos, pero parecía que no tendrían éxito en perderlas, pues por más rápido que volasen las ráfagas les seguían el ritmo. Los Primordiales temían que al ser impactados por las energías morirían al instante ya que el poder que estas poseían era enorme, pero entonces Genetrix recordó el sueño que tuvo y supo que no le ocurriría nada malo si era alcanzada por la ráfaga, al contrario, si su sueño se estaba haciendo realidad, tenían que dejar que las energías del Viridarium de la Existencia los capturara y los protegiera para lo que pasaría después, de modo que les dijo a sus hermanos su teoría, pero estos no estuvieron de acuerdo, no sabían con exactitud si las fuerzas del Gran Bosque de la Existencia tendría tal efecto o si su sueño se estaba haciendo realidad muy rápido. Pero Genetrix estaba decidida y sabía que las energías del lugar que los vio nacer no le haría daño alguno, así que se detuvo de golpe y sus hermanos observaron cómo era alcanzada por una de las ráfagas.

Al ser impactada por la energía, Genetrix no sintió dolor alguno, ni siquiera una sensación de malestar, en cambio, veía como todo su cuerpo era cubierto por las energías del Viridarium de la Existencia, justo como sucedió en su sueño. Los demás Primordiales no podían creer lo que sucedía, mientras aún volaban y esquivaban las ráfagas de energía, su hermana tenía razón, entonces uno a uno se empezaron a detener y cada energía se dirigía directamente hacia cada uno de ellos recubriendo sus cuerpos al instante.
Por otro lado, los Devoradores de Vida habían estado volando por un largo rato, Vaal'Hatraxxas sabía que tenía que dejar que las poderosas energías los alcanzaran pues una vez que esto sucediera un gran cataclismo daría inicio. En el sueño que tuvo mientras estaban en la antigua morada de los Primordiales vio como él y su enemigo jurado Mash viajaban juntos en una dimensión totalmente desconocida, las imágenes le resultaron absurdas e imposible de creer puesto que no se imaginaba que ambos estuvieran lado a lado sin querer atacarse, pero dados los acontecimientos, todo apuntaba a que ocurrirían más pronto de lo que se imaginaba.

LAS ESENCIAS PRIMIGENIAS DEL VIRIDARIUM DE LA EXISTENCIA

Estas esencias primigenias provenían desde lo más profundo del Gran Bosque de la Existencia. El constante flujo de energías que ascendía desde sus entrañas era solo una muestra del inconcebible y fantástico poder que moraba en su centro.
Estas esencias no tenían comparación con nada que habitase en el universo físico, el corazón del Viridarium de la Existencia estaba compuesto por energías más antiguas que los mismísimos Primordiales o Devoradores de Vida. Su origen estaba simultáneamente vinculado con el de las entidades cósmicas del Aeviternus y la Nada.
Las dos existencias que al unirse dieron origen a la realidad, también moldearon el corazón del gran albergador de universos, donde sus

esencias se transformarían y darían nacimiento a una totalmente nueva que poseería una voluntad propia.

LA ALIANZA DE LOS PRIMORDIALES Y LOS DEVORADORES DE VIDA

Luego de que cada uno de los Primordiales fue alcanzado por las ráfagas de energías primigenias del Gran Bosque de la Existencia, estos se pusieron en marcha en dirección al huevo y la réplica de Mash, no sabían que Verus ya se encontraba de camino y no tenían interés en ir detrás de los Devoradores de Vida, ya que por el momento no eran una amenaza y la protección del huevo era de suma relevancia. Mientras volaban, Genetrix les hablaba sobre los posibles acontecimientos que sucederían, aunque no sabía con certeza cuando ocurrirían debido a que todo estaba pasando demasiado rápido, pese a que al principio sus hermanos se mostraban dudosos, lo cierto era que ahora le creían.

Pasados unos momentos de estar volando, los Primordiales sintieron que todo el Viridarium de la Existencia se estremecía, cada una de las visiones de Genetrix se estaba haciendo realidad a una velocidad que no daba chances para adaptarse a los cambios. La tierra del gran bosque se agrietaba allí donde los Primordiales veían. Un sin número de huecos de distintos tamaños y profundidades aparecían por todos lados, la tierra estalló con un gran estruendo y cientos de miles de grandes rocas salieron volando por en todas direcciones. Los Primordiales esquivaron todas las que pudieron y se elevaron para poder observar mejor el panorama, era increíble, pero el Gran Bosque de la Existencia se estaba haciendo pedazos, todo el lugar que una vez albergó enormes arboles llenos de vida desaparecía poco a poco.

De pronto, los Primordiales se percataron de unas gigantescas siluetas oscuras que se acercaban a ellos entre la lluvia de rocas y escombros, al principio no distinguían muy bien de que o quienes se trataban, pero luego se sorprendieron al percatarse de que eran los Devoradores de Vida. Los Primordiales no intentaron huir de nuevo ya que, aunque era difícil de creer no sentían que sus enemigos

fueran a atacarlos. De inmediato, Vaal'Hatraxxas y los demás alcanzaron a los Primordiales quienes los esperaban en el mismo lugar, cuando estuvieron frente a frente ambos líderes de cada facción se acercaron para hablar.

Mash notó que su enemigo ancestral no tenía la sonrisa siniestra que portaba casi todo el tiempo, algo en Vaal'Hatraxxas lo hacía mantener una mirada fija y seria. Entonces el Devorador de Vida le contó sobre lo que sucedería si no se unían de inmediato, las visiones que vio hace tiempo estaban sucediendo una por una, y de no trabajar juntos para frenar el mal que los acechaba todo el Viridarium de la Existencia seria consumido por una fuerza que no podían combatir. El gran Primordial no esperaba que un Devorador de Vida haya tenido el mismo sueño que Genetrix, pensaba que solo quienes poseían un vínculo muy fuerte con las esencias del gran bosque tenían tales dones, pero algo era cierto, algo muy grande estaba pasando y no tenían ni la más mínima idea de que o por que ocurría, si tenían que aliarse con los enemigos que habían jurado destruir para proteger el lugar donde habitaban entonces lo harían.

Una vez que el Primordial y el Devorador de Vida terminaron de hablar, se separaron y se dirigieron al lugar donde los esperaban los demás. Mash les contó a sus hermanos lo que conversó con Vaal'Hatraxxas, aunque no hacía falta ya que todos habían escuchado perfectamente cada palabra, en un principio se mostraron dudosos sobre si confiar o no en un Devorador de Vida, después de todo eran la viva representación de la muerte y su único fin era devorar toda esencia que existía, pero luego de escuchar a Vaal'Hatraxxas mencionar que una vez que las ráfagas de energía los alcanzaron sus ansias y apetito infinito fueron saciados y ya no tenían esa sed por consumir energías, pensaron que tal vez si decía la verdad, después de todo lo que estaba ocurriendo no tenía forma alguna de explicarse por sí sola y al parecer algo increíblemente catastrófico estaba próximo a suceder, y necesitarían toda la ayuda necesaria para hacerle frente a lo que sea que se avecinaba.

Tan pronto los Devoradores de Vida y los Primordiales se pusieron de acuerdo tomaron rumbo en dirección al huevo y la copia de Mash, tenían que llegar cuanto antes pues, Vaal'Hatraxxas les había

contado que Verus ya estaba detrás de ellos. De este modo, por primera vez desde la creación las criaturas más poderosas en todo el Viridarium de la Existencia se unieron y empezaron a trabajar en equipo.
Mientras tanto, en las profundidades del Gran Bosque de la Existencia, el exorbitante núcleo de energía se esparcía por determinadas zonas como gigantescos cúmulos de esencias dividido en seis direcciones, se alejaban miles de kilómetros del núcleo principal hasta llegar a las raíces de varios árboles en específico. Poco a poco eran llenados por las poderosas esencias del Viridarium de la Existencia, tan pronto alcanzaran la cantidad de energías necesarias un evento de magnitudes trascendentales ocurriría, dando origen a un nuevo orden existencial.

LOS UNIVERSOS HEREDEROS DEL VIRIDARIUM DE LA EXISTENCIA

Los seis universos que fueron elegidos por el Gran Bosque de la Existencia para contener una gran cantidad de sus esencias serían de los pocos que sobrevivirían al cataclismo. Estos universos representados por colosales arboles estarían en cada uno de los fragmentos en los que se dividiría el Viridarium de la Existencia, gracias a la cercanía que algunos árboles tenían con los escogidos pudieron sobrevivir por pura suerte. Uno de los universos herederos era el de Numen Caelestis que se encontraba en una lejana fracción de las tierras del gran bosque.

VERUS Y EL CLON DE MASH

Por otro lado, Verus volaba a gran velocidad persiguiendo la estela que dejaba tras de sí la ráfaga de energía que vio momentos atrás salir de debajo de la tierra para dirigirse a la misma dirección que tomó el clon de Mash. No podía perder la oportunidad de destruir el huevo para que el Viridarium de la Existencia no corriera peligro alguno, tenía la certeza de que los seres que aún no salían del cascarón ya estaban corrompidos por el caos y que tan pronto salieran a la luz destruirían todo lo que estuviese a su paso, pero por más rápido que este volase no alcanzaba su objetivo, era como si en vez de acercarse se alejara cada vez más.

La desesperación del Primordial caído crecía a cada instante, en cada aleteo su mente se llenaba de una cólera abrumadora, sentimientos de ira y rabia lo abordaban por completo. Entonces, de la nada, su cuerpo empezó a cubrirse de esencias caóticas y abismales, tales esencias surgían por el repentino cambio en la actitud de Verus, pero este no tenía la más mínima idea de lo que estaba ocurriendo, ya que tenía los ojos cerrados con fuerza desde hacía ya unos momentos y las esencias parecían no estar siendo controladas por él, sino más bien que actuaban por cuenta propia. En cuanto el cuerpo de Verus quedo completamente cubierto por las esencias salvajes su velocidad aumentó considerablemente, el impacto de la aceleración hizo que abriera sus ojos. Confundido vio como en tan solo un instante dejaba atrás la ráfaga de energía.
El Primordial caído estaba siendo dirigido por una fuerza invisible que lo llevaba en la dirección correcta hacia la localización del huevo. Sin tener el control, Verus cambiaba de trayectoria, giraba y se elevaba en patrones irregulares y en poco tiempo la ráfaga de energía ya no era visible. Aunque no entendía lo que estaba ocurriendo tampoco trató de buscarle respuesta, solo le importaba dar con el clon de su hermano para terminar con su corta vida y arrebatarle el huevo de entre las garras, sospechaba que no sería un

problema acabar con una débil réplica por lo que no se preocupó en idear un plan una vez que alcanzara su objetivo.
Su búsqueda solo tardó un tiempo relativamente corto, pero la espera la sintió en extremo larga. Por fin Verus vio a su presa, esta volaba más rápido de lo que imaginaba, comprendiendo al instante la razón por la cual no podía alcanzarlo. Pero ahora se acercaba tan rápido que el clon de Mash ni siquiera se percató cuando Verus lo sobrepasó frenando justo delante de él.
El clon de Mash se detuvo de inmediato, su rostro mostraba una mirada sorprendida, no creía que alguien lo alcanzara después de salir volando a toda velocidad y mucho menos que ese alguien haya sido Verus. El Mash original lo había creado con solo una misión: proteger el huevo. Le otorgó tanto poder como creyó necesario para que llevara a cabo su tarea, había volado tan pronto le entregó el huevo e incrementó su velocidad con la ayuda del poder que le fue dado, pero ahora tenía a su antiguo hermano frente a él, quien solo quería una cosa desde su traición, la destrucción del huevo y por consiguiente la de los seres que contenía.
Intentó dar la vuelta y escapar a toda velocidad, pero, para su sorpresa, Verus se movió rápidamente y de nuevo se interpuso en su camino, tenía los ojos clavados en el huevo con una mirada desquiciada. El clon del Primordial le preguntó la razón por la cual le dio la espalda a todo lo que prometió proteger, a él y a los demás, pero Verus lo cayó antes de que siguiera hablando diciendo que él no era nada más que un clon, que no se atreviera a hablarle como si lo conociera. Entonces el Primordial caído se abalanzó hacia su objetivo, con la intensión de arrebatarle el huevo, pero por suerte este lo esquivo en el último momento y empezó a volar a una velocidad incluso mayor que la de antes, Verus lo vio huir de él, riéndose del nuevo intento de escape. Lo siguió alcanzándolo rápidamente, esta vez se estrelló sobre el con fuerza, el impacto hizo que el clon de Mash soltara el huevo, Verus vio como caía y de inmediato fue tras él ya que sabía de primera mano que, aunque impactara con el suelo desde esa distancia, no se rompería. El clon, por su parte, emprendió la huida sin preocuparse en lo más mínimo por recuperar el huevo, algo que a Verus le resultó confuso, aunque

supo la razón en el momento que alcanzó el huevo y lo tomó con sus garras, se trataba de una copia.
Mash había puesto una distancia considerable entre él y su perseguidor, no creyó que su plan funcionase. Antes, cuando Verus lo impactó, creó con rapidez una réplica del huevo y la dejo caer con la idea de que sirviera de señuelo y de esa forma atrajera la atención de Verus, funcionó, pero solo le permitiría escapar por un momento, en cualquier instante el traidor de su hermano lo alcanzaría, tenía que buscar la manera de evadirlo, pero por alguna extraña razón sabia donde se encontraba y la dirección que había tomado por lo que no importaba donde se ocultara lo encontraría.
Sin saber qué hacer, el clon del Primordial voló velozmente sin un punto en concreto, tenía que idear un plan para cumplir su misión, el huevo no podía ser eliminado bajo ninguna circunstancia, entonces recordó a un ser que podía ayudarlo a protegerlo, el Difuso Numen.
Concentrando todo su ser para dar con la presencia del Difuso, el clon del gran dragón Primordial solo pudo sentir pequeños vestigios de su esencia, algo extraño considerando que era uno de los seres más poderosos luego de los Primordiales y los Devoradores de Vida, aunque para su suerte el rastro se encontraba cerca de su ubicación.
Cuando llegó al lugar donde sentía la presencia de Numen vio como un sin número de árboles aún seguían con vida, llenos de esencias y energías, por un momento se sintió feliz de saber que había áreas como esas, repletas de universos crecientes. Entonces mientras sobrevolaba la zona vio como un árbol de proporciones gigantescas se alzaba sobre todos los demás, era tal vez cinco veces más grande que los que allí crecían, pero lo más extraño era que la esencia única del Difuso se encontraba rodeando todo el árbol.
La única respuesta razonable era que Numen se encontraba dentro de aquel árbol y que allí había una de las esencias supremas, por lo que posiblemente estuviese dándole forma a las poderosas e inestables energías. Aunque desconocía como los Difusos ejercían su labor, tenía entendido que el tiempo que se tomaban para realizarla variaba dependiendo del tamaño del universo, y por lo que pudo notar con el árbol que lo representaba, este era por mucho el más grande que jamás había visto.

Se apresuró a llamar al poderoso ser por medio del hechizo de conexión que compartían, pero no hubo respuesta, quiso invocarlo, pero podía ser peligroso si se encontraba en pleno proceso de transformación de las esencias supremas cabía la posibilidad de alterar para siempre el universo.
Verus no tardaría en encontrarlo y al hacerlo se haría con el huevo y lograría su objetivo de destruirlo, era una lástima que no tuviese el poder suficiente para una batalla, de haberlo tenido, probablemente saldría vencedor. El clon del gran Mash flotaba frente al gigantesco árbol, mirando el huevo que sujetaba con una de sus garras, era increíble que el futuro de todo el Gran Bosque de la Existencia dependiera de las criaturas que había en su interior. Entonces lo vio, a lo lejos pudo ver un gran dragón acercándose a gran velocidad, era Verus y parecía estar muy furioso, pero había algo más, detrás de él una potente luz avanzaba con una rapidez sin igual, el clon no distinguía lo que era, pero fuese lo que fuese también se dirigía hacia él.
Con los ojos llenos de ira Verus vio a su evasiva presa, hasta ahora pudo eludirlo muy bien, pero ya no caería en trucos, una vez que lo alcanzara acabaría con él tan rápido como pudiera, después de todo se trataba de una réplica que no poseía el poder para un combate contra él. Verus estaba sorprendido de que el clon de Mash no estuviera huyendo y más aún por el lugar en el que había decidido dejar de hacerlo, alrededor de él se alzaban cerca de una docena de árboles, era extraño que tantos estuviesen tan cerca por lo general estaban más distanciados, uno de ellos era como un gigante delante de los otros, era enorme y parecía un poco diferente a los demás, nunca en su vida había visto un árbol tales magnitudes, ni siquiera los que crecían cerca de la guarida de los Primordiales eran así de grandes.
Verus se encontraba tan sorprendido por el tamaño del árbol, que no fue sino hasta después que la ráfaga de energía le sobrepasó, que se dio cuenta que estaba detrás de él todo el tiempo. Al ver la estela que dejaba detrás aumentó la velocidad todo cuanto pudo para alcanzarla, pero era inútil, de nuevo la ráfaga de energía se le puso al frente sin darle oportunidad de alcanzarla.

No tan lejos, el clon de Mash sujetaba el huevo con fuerza frente al gran árbol, continuaba intentando contactar con el Difuso sin resultados, no quería fallar en su misión, así que realizó el hechizo que le permitía adentrarse en el universo que ocultaba el árbol, conocía los riesgos, pero no tenía otra opción, intentaría encontrar a Numen y saldría del universo antes de que este se desintegrara por completo. Su plan era entregarle el huevo a Numen para que este lo protegiera, mientras él intentaría llegar con el Mash original para avisarle sobre la ubicación del huevo, pero ahora que Verus lo había visto no tenia de otra que entrar en el universo, aunque esto fuese una idea absurda no tenía otra en mente. El hechizo ya estaba listo, lo pronunció y una parte del árbol empezó a abrirse poco a poco, pero antes de entrar una fuerte energía lo golpeó en la espalda, el duro golpe hizo que soltara el huevo el cual fue tragado por la grieta del universo. El clon del Primordial Mash miró hacia atrás para encontrarse cara a cara con un orbe de energía caótica que lo impacto de lleno empujándolo hacia la grieta, lo último que pudo escuchar antes de que el árbol cerrara la fisura que el hechizo había abierto fue el fuerte rugido lleno de ira de Verus.

Momentos atrás, al ver que no sería capaz de llegar antes que la ráfaga de esencias y suponiendo lo que sucedería si esta lo hacía, Verus concentró en su garra derecha una increíble cantidad de energía, torrentes de esencias caóticas se acumulaban en un pequeño orbe, cuando el Primordial caído sintió que era suficiente lo lanzo con tanta fuerza en dirección al clon de Mash que casi perdió el equilibrio. La esfera de poder paso a la ráfaga de energía al instante y en breve le dio de lleno a su objetivo, Verus esperaba acabar con la vida de su presa antes de que la ráfaga lo alcanzara, no sabía la razón, pero sentía que no debía dejar que tal cosa ocurriera, sin embargo, no contaba con que el clon tuviese la fuerza para resistir su ataque. Aunque pudo ver como su cuerpo era absorbido por el universo del gran árbol y al hacerlo la grieta que le permitía entrar se cerró al instante. Seguidamente, la ráfaga de energía chocó contra el árbol cubriéndolo completamente.

El Primordial caído pensó que había ganado, pero al no ver rastros del huevo por ninguna parte este rugió con fuerza.

Furioso y lleno de una rabia incalculable, Verus realizó el hechizo para volver a abrir la grieta del universo, pero este no funcionó, lo intentó varias veces, pero el resultado era el mismo, el universo no cedía a su poder y la paciencia del Primordial caído estalló así que tomó una decisión, si no podía ir tras su presa, destruiría toda la zona, con una gran explosión. Voló a una altura considerable y empezó a reunir una espeluznante cantidad de energía, poco a poco una gran esfera se fue tomando forma encima de él, era tanto el poder que empezó a levantar pedazos de roca los cuales eran atraídos hacia la gran esfera. Con los ojos clavados en el gran árbol Verus se dispuso a dejar caer la abominable energía hacia él, pero lo que ocurrió antes de hacerlo lo dejo sin palabras.

EL PARADERO DE NUMEN CAELESTIS

Desde su separación con sus hijos, el gran Dios Supremo vivía asediado por las visiones. Al principio, su frecuencia era poca y fugaz, pero poco a poco la intensidad de estas aumentó y empeoró de forma considerable.

En ocasiones las visiones se tornaban tan largas que Numen Caelestis perdía el conocimiento dejando su cuerpo inmóvil y a la deriva. Estos eventos continuaron hasta que vio un pequeño planeta que se movía lentamente, se adentró en él minimizando su enorme e imponente cuerpo físico. Sin embargo, una vez que sus pies tocaron la superficie, sintió como se sumergía en un profundo letargo del que no pudo escapar. Antes de caer rendido ante el sueño que se apoderaba de él, creo una dimensión alterna donde se encerró con el planeta. No sabía cuándo despertaría así que la mejor opción para mantenerse seguro era esa.

El Dios Supremo había dado con el misterioso planeta errante proveniente de otro universo, al entrar en contacto físico con el mundo ambas conciencias se vincularon de manera que Numen Caelestis también cayó presa del largo ensueño, se quedaría allí por largas eras sin poder percibir nada de lo que ocurría en el universo,

solo la llegada de una poderosa y ancestral entidad despertaría tanto al Dios Supremo como al planeta errante de su intenso sueño.

LA TRANSICIÓN DEL VIRIDARIUM DE LA EXISTENCIA

Mientras tanto, no muy lejos de la zona donde Verus se encontraba, los Primordiales y los Devoradores de Vida sintieron un cambio en el ambiente. Cada uno de ellos se encontraba imbuido por las esencias más puras del Viridarium de la Existencia y por consiguiente el vínculo entre ellos y todo el gran bosque era mucho más fuerte de lo que antes fue. Las grietas y el temblor de antes fueron solo el preámbulo de un cataclismo mayor, el verdadero suceso que cambiaría todo cuanto conocían estaba a punto de suceder. A pesar de ello ninguno se detuvo, continuaron volando guiados por Mash quien apenas unos momentos atrás había dejado de percibir a su clon, lo último que pudo sentir de él fue un dolor de muerte inmenso, y justo al instante una sensación muy diferente de alivio y plenitud, la misma sensación que había sentido él y los demás que fueron impactados por las energías del Gran Bosque de la Existencia.

El gran dragón Primordial estaba decidido a encontrar a su clon y al huevo que le encargó proteger, esperaba encontrarlos a salvo, sin embargo, cuando Mash miró a atrás contempló una escena que jamás pensó que sus ojos verían. Por primera vez el primer Primordial sintió que todo llegaría a su fin. Las energías del Viridarium de la Existencia se encontraban esparcidas por todo el lugar, enormes grietas se formaban en la tierra para que luego cantidades increíbles de esencias salieran a la superficie como torrentes sin fin.

La imagen le resulto difícil de creer, aquel lugar que una vez juró proteger ahora se encontraba en un caos totalmente enloquecedor, ni siquiera el mal que los Devoradores de Vida le habían hecho al gran bosque se comparaba con lo que estaba sucediendo en aquel momento.

De pronto todos se detuvieron al escuchar un gran estruendo, el ruido resonaba por todas partes y no paraba de aumentar, entonces

tras un largo momento de confusión reinó el silencio, las esencias dispersas por todo el Viridarium de la Existencia desaparecieron y la tierra dejo de agrietarse. Tanto los Primordiales como los Devoradores de Vida se encontraban en un estado de alerta, no tenían la más mínima idea del origen de aquel gran estrépito y mucho menos lo que significaba, por esa y otras razones se reincorporaron y se pusieron en marcha nuevamente, fuese lo que fuese que estuviese a punto de pasar tenían que encontrar el huevo antes de que sucediera.

Entonces ocurrió, sin previo aviso y con la fuerza necesaria para que estos seres con un poder mayor al de cualquier otra criatura en el plano físico sintieran un miedo enorme en sus corazones.

Las tierras del Gran Bosque de la Existencia se abrieron y dejaron al descubierto un abismal agujero donde se podía ver claramente una vorágine de energías y donde el núcleo de todo el Viridarium de la Existencia residía. La tierra se dividió en seis grandes extensiones separadas por una incalculable distancia, cada una de ellas se encontraba unida por las energías que le brindaba la gran vorágine que permanecía en el centro de las extensiones de tierra. En aquel preciso momento una pareja conformada por un Primordial y un Devorador de Vida fue teletransportada hacia una de las tierras, Mash y Vaal'Hatraxxas fueron a parar en la tierra del norte, al este Genetrix y Vorax'Aevum, mientras en el sur aparecieron Eighen'Ghrau y Eden'Dhum y por último al oeste fueron transportados Sugthuss y Aversabilios. Dos pequeñas fracciones del Gran Bosque de la Existencia quedaron separadas de las demás. En una de ellas se encontraba el gran árbol que representaba el universo de Numen Caelestis que quedaba en pie junto a otros pocos árboles.

De esta manera la mayor parte de extensiones de tierra quedaron con un Primordial y un Devorador de vida. Además de esos fragmentos de tierra, algunos árboles pudieron quedar en pie. En cada porción del gran bosque se encontraba un árbol con esencias supremas y en uno que otro la existencia de un Dios Supremo despertado.

La Transición del Gran Bosque de la Existencia había comenzado y con ello grandes cambios ocurrirían en todo el plano físico que afectarían hasta al más pequeño de los universos físicos. Con los Primordiales y los Devoradores de Vida separados pasarían eones para que ambos grupos se reunieran nuevamente, aunque ninguno de ellos tenía las respuestas a lo que había sucedido, las buscarían sin cesar hasta encontrar la razón de todo lo que estaba ocurriendo.
Por otro lado, antes de que la transición del gran bosque diera inicio, Verus había escuchado el gran estruendo, paralizándolo casi de inmediato, la gran cantidad de energía que concentró momentos atrás desapareció una vez que vio con sus oscuros ojos lo que estaba sucediendo. El Viridarium de la Existencia colapsaba, en la distancia pudo ver como la tierra se partía y se dividía, pero lo que más le sorprendió fue la inmensa vorágine que se empezaba a dejar ver de las profundidades, era increíble que toda esa energía estuviera debajo de ellos todo este tiempo, entonces justo antes de que la porción de tierra donde se encontraba se dividiera y alejara de la vorágine escucho en su mente una voz que le resulto vagamente familiar y antes de que se diera cuenta su cuerpo empezaba a desvanecerse rápidamente y en un abrir y cerrar de ojos todo su cuerpo físico fue teletransportado a una dimensión que solo había visto una vez y que pensó que nunca más volvería a ver. Justo cuando creyó que se trataba de una ilusión, volvió a escuchar la voz de la entidad que ocupaba aquel lugar, solo que esta vez vio a quien lo llamaba justo delante de él.
El misterioso y poderoso ser que había invocado a Verus a su prisión se encontraba frente a frente con el Primordial caído y aunque no tenía idea de cómo había logrado teletransportarlo, algo en él le decía que lo obedeciera.



CAPÍTULO IV

CAOS EN EL UNIVERSO DE NUMEN CAELESTIS

TERRANYA Y LACREACIÓN DE LOS TERRANIOS

Mucho tiempo antes de que los catastróficos eventos inundaran el Viridarium de la Existencia, la Senda Caótica ya se había esparcido por el universo de Numen Caelestis. El ejército de Mephistos aún no encontraba al Dios Supremo que habitaba en aquel gran cosmos, pero eso no los detuvo para sembrar el caos y la destrucción en los mundos que localizaban. Por otra parte, la Sede Soberana mantenía su ardua labor de dar orden y equilibrio al universo, los Dioses Ingentes se movían en parejas por todo el vasto y creciente espacio buscando y localizando irregularidades, sistemas desordenados y criaturas de pesadilla. Su tarea era la de eliminar cualquier cosa que amenazara el equilibrio de todo el cosmos. También estaban atentos por si encontraban cualquier rastro de Annmerys. Pero todo cambio cuando Leugimthar y Nyrvanos se encontraron con una horda de N'dac de la Senda Caótica liderada por uno de sus comandantes conocido como Saevuss, el Emisario de la Muerte. Este N'dac era un señor caótico que tenía la forma de una gran araña negra, sus ocho patas servían de lanzas con las cuales atravesaba a sus víctimas, en su cadavérico rostro largos tentáculos se movían en diferentes direcciones, tenía pelo en abundancia color rojo carmesí el cual le cubría gran parte de su cuerpo, portaba una gran hoz con la que decapitaba sin esfuerzo a todo aquel que se interpusiera en su camino. Saevuss era un tirano sin compasión que había conquistado y exterminado un gran número de mundos para sus amos.

Ambos Dioses Ingentes se quedaron estupefactos al ver que aquel mundo se hallaba en un estado de muerte con pocas probabilidades de recuperación. Todos los seres que habitaban aquel planeta habían sido asesinados por los invasores. El planeta se hallaba envuelto en el caos total, las esencias vitales de todos los seres vivientes fueron drenadas por lo que parecía una criatura capaz de absorber grandes cantidades de energías, sus cuerpos desgastados se encontraban

apilados por montones y muchos otros habían sido convertidos en monstruos con una apariencia casi idéntica a la de sus invasores.
Tanto la fauna como la flora se encontraban al borde de la extinción, el poder de las huestes de la Senda Caótica casi daba fin a toda la vida que habitaba en el mundo, de lo que aquel planeta fue alguna vez, sus habitantes, civilizaciones y cultura solo quedaba la sombra. Con total determinación los dos Dioses Ingentes tomaron la decisión de aniquilar a las criaturas que azolaban el pobre planeta, aunque este tuviese una minúscula posibilidad de ser salvado. Primero, Nyrvanos creó unos seres de piedra y roca a partir de una gran montaña que se alzaba miles de metros y que se encontraba muy lejos de todo el caos que habían producido los N'dac.
Nyrvanos les dio el nombre de Terranios y los imbuyó con parte del poder de las Llamas Estelares azules lo cual hizo que pudieran controlar parte de los poderes del Dios Ingente. Por su parte, Leugimthar forjó armas de combate como espadas, martillos, lanzas, báculos y demás, dotándolas de su gran poder y se las entregó a cada Terranio para que estos pudieran combatir a sus enemigos más fácilmente. El poder único de las armas creadas por el Monarca de las Llamaradas hacía que los portadores pudieran canalizar y blandir el poder de las llamas ocre. A pesar de que los nuevos seres creados de la única parte del moribundo planeta que no estaba corrompida o consumida por el caos eran de piedra y roca estos mantenían un fuerte vínculo con su mundo y poseían una furia y deseo de venganza hacia aquellos que invadieron su hogar. Los Terranios tenían una ventaja contra los invasores de la Senda Caótica y era que estos no podían ser corrompidos una vez que cayeran en batalla, pues sus cuerpos estallaban en una gran explosión antes de morir, lo cual les permitía diezmar los números de sus enemigos.
De esta forma un gran ejército de Terranios marchó a la batalla. La horda de N'dac no se esperaba un ataque y mucho menos la existencia de otro tipo de criaturas en ese mundo al que le habían drenado casi toda su esencia.
El enfrentamiento comenzó con los Terranios teniendo la ventaja de la sorpresa, estos acabaron con un significativo número de enemigos en cuestión de minutos y para cuando Saevuss y las criaturas

caóticas pudieron devolver los ataques de los Terranios ya su ejército había sido menguado. Aún así, el poder de la Senda Caótica no cedía, en una ocasión Saevuss eliminó una docena de Terranios en tan solo un instante y los N'dac igualmente aumentaban su resistencia y agilidad, disminuyendo el número de adversarios rápidamente. Aunque las explosiones generadas tras la muerte de cada Terranio dejaban tras de sí bajas en los números de los N'dac, estos seguían adelante sin prestarle atención a las muertes de los suyos. De inmediato los Terranios se dieron cuenta de que Saevuss era mucho más poderoso de lo que esperaban, por más que intentasen abatirlo no podían hacerle caer, sin importar cuantos lo atacasen este lograba acabar con cada uno de ellos con extrema facilidad.

Los Dioses Ingentes observaban como sus creaciones eran aniquiladas así que decidieron intervenir personalmente, aunque no tenían permitido hacerlo ya que su presencia podía destruir al instante un planeta entero si estos llegaban tan solo a tocarlo. Aun así, Nyrvanos extendió su titánico brazo y agarró con fuerza a Saevuss que no dejaba de moverse de manera frenética. Con un fuerte apretón destruyó a la gran criatura caótica haciendo su cuerpo trizas. El inmenso rugido de muerte de Saevuss generó una explosión que asoló gran parte del planeta y exterminó miles de Terranios y N'dac al mismo tiempo.

Saevuss había muerto, pero partes de su cuerpo se había esparcido por todo el planeta quedando enterrados bajo tierra. Con el pasar del tiempo estos restos harían nacer una nueva clase de criaturas que se harían llamar "Los Saevanss" unos seres considerados como los descendientes del Emisario de la Muerte, el Tirano Saevuss. Ya sin su señor, el pequeño ejército de la Senda Caótica entró en pánico, sin saber que hacer intentaron huir en vano de la ira de los Terranios quienes les dieron caza hasta el último de ellos.

La batalla había terminado y los Terranios salieron victoriosos, aunque muchos de ellos perecieron en el asalto era un sacrificio que todos estaban dispuestos a hacer para salvaguardar lo poco que quedaba de su mundo. Por otra parte, aunque Nyrvanos y Leugimthar estaban contentos de que los Terranios ganaran la

batalla ambos tenían muchas preguntas en sus mentes sobre las extrañas criaturas que invadieron ese mundo, pero aún más importante querían saber la razón por la que absorbían las esencias del planeta y sus habitantes, así que para obtener respuestas tomaron a la gigantesca criatura que había estado drenando la esencia vital del planeta, no sin antes devolver hasta la última chispa de energía al moribundo mundo.

Poco a poco el planeta fue recuperando su esplendor, aunque los seres nativos que habitaban en el habían perecido, al menos quedarían los Terranios para protegerlo de posibles futuras amenazas. Llegado el momento, los dos Dioses Ingentes tenían que marcharse, pero antes de irse crearon fortalezas por todos los lugares, allí integraron grupos de nuevos Terranios que estarían bajo el mando de los cientos que quedaron con vida luego de la batalla por la supervivencia de su planeta. Además, a este reducido número de Terranios les fue otorgado el poder de los dos Dioses Ingentes convirtiéndolos en seres de mayor tamaño, fuerza y dominio mágico. Estos Terranios bendecidos con el poder de Nyrvanos y Leugimthar fueron denominados como "Terranios Supremos." Por último, para garantizar la seguridad del planeta, crearon las Forjaestirpes Pétreas, máquinas colosales diseñadas para dar vida a nuevos Terranios a partir de las energías y esencias del mundo, combinadas con las rocas extraídas de las montañas. Todo esto, bajo la atenta vigilancia de los Terranios Supremos, encargados de supervisarlas.

Y así ambos Dioses Ingentes se marcharon dejando a sus creaciones y prometiéndoles que volverían. Se pusieron en contacto con sus hermanos para hacerles saber de esta nueva amenaza que habían encontrado y se dirigieron hacia un punto en el universo donde los demás Dioses Ingentes ya los estaban esperando.

Poco tiempo después que sus creadores partieran, los nuevos habitantes del planeta nombraron el mundo "Terranya".

Sin embargo, en un lugar muy lejano de todo, un despreocupado Inferus sentía la muerte de uno de sus comandantes. Viendo a través de sus ojos los últimos instantes de su sirviente, pudo distinguir en el ser que le dio fin a su vida una leve aura de un Dios Supremo. Los ojos del Heredero del Caos brillaron con intensidad y

de inmediato se puso en marcha hacia su padre quien esperaba impaciente por noticias que pudieran dar con el paradero del ente supremo que regía en ese universo.

LOS SAEVANSS

Las criaturas que se alzaron de los restos de Saevuss fueron conocidos como Los Saevanss, una raza arácnida que se paraba en dos patas. Grandes números de Saevanss se emergieron allí donde partes del cuerpo del N'dac cayó.
Al oeste donde aterrizaron la gran mayoría de las patas de Saevuss, al sureste donde se encontraba su cuerpo, y al suroeste su cabeza, miles de Saevanss se alzaron y se pusieron en marcha para encontrarse en el camino.
Cuando se congregaron, rápidamente se ocultaron bajo tierra donde esperarían la oportunidad para emerger de nuevo, mientras tomarían ese tiempo para reproducirse y aumentar sus números.
Con el tiempo establecieron una gran colonia conocida como Sae'nitas.

LA RESOLUCIÓN DE LOS DIOSES INGENTES

La reunión de los Dioses Ingentes tuvo lugar cerca de una estrella que daba luz a varios planetas que estaban en su órbita, el último en llegar fue Orphem. Cuando estuvieron todos, El Guardián de las Llamas Azules puso en el centro de todos a la criatura que había capturado en Terranya. El N'dac aún estaba con vida y se movía retorciéndose en la esfera de contención en la que fue encerrada.

Nyrvanos y Leugimthar les explicaron a sus hermanos todo lo que habían descubierto, desde el planeta, las criaturas de pesadilla y la creación de los Terranios, pero lo que más desconcertó y llenó de intriga a los demás Dioses Ingentes fue la información sobre lo que dichas criaturas les estaban haciendo al mundo que invadieron, la absorción de esencia vital. Este dato trajo consigo una muestra, el N'dac recolector que absorbía esencias y las almacenaba dentro de sí para suministrárselas a sus amos, aunque los Dioses Ingentes desconocían esa información intuyeron que la criatura debía seguir a seres poderosos y viles.

En un momento dado Arkan, quien tenía el liderazgo de la Sede Soberana mientras su padre no estaba, tomó la esfera y analizó más de cerca al monstruo que se encontraba en su interior, tenía varios ojos y tentáculos en el rostro, así como varias extremidades con las que se arrastraba, su estómago era enorme, aunque se encontraba vacío se podía agrandar, entonces dejó entrar una ínfima cantidad de esencia dentro, todos y cada uno de sus hermanos se sorprendieron, pero no cuestionaron la acción de su líder. El N'dac empezó a absorber la energía clavando su cara en la minúscula chispa y poco a poco su estómago se fue expandiendo, fue una porción extremadamente pequeña en comparación al poder que albergaba el Heredero de la Esencia Suprema. Unos momentos después, el recolector tenía su vientre totalmente hinchado, parecía que iba a

explotar, pero aún así seguía consumiendo de la esencia del gran Dios Semisupremo.
Cuando el N'dac recolector terminó de engullir toda la esencia se quedó sin hacer ningún tipo de movimiento durante un largo rato, los Dioses Ingentes observaban detenidamente a la criatura tratando de entender su naturaleza y de paso obtener algún indicio de su origen. Sin más información que la que ya tenían decidieron que tenían que encontrar al ser que lideraba esas criaturas de pesadilla y destruirlo, permitir que anden a sus anchas absorbiendo las esencias de mundos y seres mortales era una ofensa hacia su objetivo, pero sobre todo representaba un peligro que podía poner fin a toda la vida en el universo.
Arkan miró a la criatura que todavía no realizaba movimiento alguno, con total desprecio cerró su enorme mano y destruyó la esfera de contención y con ella al N'dac, para su sorpresa toda la esencia que consumió antes le fue devuelta, ese era un dato interesante que tendrían que tomar en cuenta cuando localizaran la fuente de ese mal.
La Sede Soberana se puso en marcha para localizar a sus enemigos. Todos juntos se desplazaban por el vasto cosmos creciente, en varias ocasiones encontraron mundos que estaban siendo asediados por los N'dac, los cuales salvaron de inmediato, gracias a su rápida intervención estos planetas y sus seres mortales no tuvieron el mismo final que Terranya. De esta manera los Dioses Ingentes se mantuvieron por mucho tiempo, se desplazaban unidos observando en cada rincón, destruyendo ejércitos de N'dac y liberando mundos de las garras de la Senda Caótica.
Mientras tanto, en una dimensión completamente desolada y apartada de toda realidad una antigua diosa despertaba de su largo letargo. Annmerys, ahora reconvertida en Kizim "La Devoradora de Dioses y Primogénita de la Muerte" abría sus ojos vacíos, su cuerpo cambió, volviendo a convertirse en aquel horrible y aterrador con extremidades aladas, cuernos en su cabeza y brazos y piernas muy largos. La esencia única que el Dios Supremo le otorgó hace mucho tiempo atrás para salvarle la vida había desaparecido casi por completo. En su interior Kizim solo escuchaba la voz de su creador, a

pesar de que su espíritu no se encontraba en aquella dimensión, la ancestral entidad ancestral le dio una orden, tras escuchar lo que deseaba su amo, La Devoradora de Dioses desapareció sin hacer ningún ruido.

LOS DESCUBRIMIENTOS DE ORPHEM

El Dios Ingente de las Llamas Violetas era un ser extraño incluso para sus hermanos, aunque lo querían, muchas veces se comportaba de forma solitaria. Orphem se encontraba más a gusto solo que en compañía, por eso se alejó de Betergeuse cuando tuvo la oportunidad, desobedeciendo la orden de viajar en parejas dada por su padre.

En uno de sus viajes descubrió una criatura en sus últimos momentos de vida, la analizó y vio que se trataba de una entidad noble. Cuando se acercó para intentar ayudarla, la criatura lo tomó de una de sus manos y con un último suspiro le ofreció las pocas esencias que le quedaba. Cuando Orphem sintió las energías adentrarse en su interior percibió como algo cambiaba. Tan pronto la criatura se quedó sin esencias se desvaneció dejando al Dios Ingente con muchas preguntas.

Al poco tiempo se encontró con nada más y nada menos que con el mismísimo All'Al, mientras este salía de uno de los planetas ingentes para dirigirse a otro. El líder de los Errantes reconoció al Dios Ingente casi de inmediato, desde que lo vio supo que se trataba de un ser con una gran afinidad entre él y sus creadores. Del mismo modo, Orphem percibió las esencias de varios de sus hermanos en el grandioso ser que tenía en frente de sí.

All'Al le mostró donde se encontraba cada planeta ingente, así como lo mucho que habían prosperado en poco tiempo los hijos de sus hermanos, Orphem se sentía feliz de verlos avanzar y crecer. Ambos hablaron durante mucho tiempo, a menudo se adentraban en los templos de la esencia y allí permanecían por largo tiempo dialogando y aprendiendo el uno del otro. Orphem veía los templos de la esencia como lugares perfectos para llevar a cabo una idea que

hacía mucho tiempo se encontraba desarrollando, le explico al Líder de los Errantes sobre lo que haría y este le dio el visto bueno. Así Orphem vertió una pequeña parte de su esencia en cada templo y la manipuló para que sirviera a sus fines.

Con el tiempo Dios Ingente supo que el gran Errante era alguien en quien podía confiar, así que antes de partir le otorgó parte de su esencia, haciéndolo más fuerte y creando una conexión entre ambos. Orphem prosiguió con su expedición dejando atrás a All'Al y los planetas ingentes. Pronto se vio obligado a descansar por un periodo, esto debido a cambios que estaba teniendo en su interior y que le dificultaban seguir adelante. Para protegerse se convirtió en una estrella violeta y se quedó en ese estado por un tiempo.

LOS ENARIUS Y LAS ESENCIAS DE U'NNI

Sin que el Dios Ingente lo supiera, las esencias que la moribunda criatura le otorgó se estaban combinando poco a poco con las suyas. Esta unión llevo a Orphem a convertirse en una estrella que emitía una poderosa luz violeta sumergiéndose en un sueño. Mientras descansaba, Orphem veía imágenes que pertenecían al pasado de la criatura que había encontrado, gracias a ellas supo que se trataba de una raza antigua conocida como los Enarius, que vivía en un antiguo planeta olvidado y que el nombre de la Enariu que halló era U'nni, la Reina de los Enarius.

Los Enarius eran criaturas cefalópodas enormes que surgieron al alba del universo siendo uno de los primeros seres en nacer. Su forma era bilateralmente simétrica, de piel blanda, pero muy resistente, algunos poseían ocho largas extremidades, otros seis, y unos pocos cuatro, además, una pequeña parte de ellos portaban una especie de caparazón que los dotaba de más protección. Eran una raza bastante inteligente y contaban con un sistema nervioso complejo que les permitía adentrarse en el espacio profundo. Aunque U'nni era, en comparación a sus súbditos, mucho más grande y con capacidades superiores.

Esta raza de criaturas se desplazaba a través del universo utilizando el Zyphom, una habilidad única que les proporcionaba la capacidad de teletransportarse de un lugar a otro siempre y cuando ya hubiesen estado en el lugar de destino. La última imagen que Orphem pudo ver antes de despertar fue como una sombra arropó al planeta exterminando por completo a toda la raza, la Reina de los Enarius quedó gravemente herida de lo que sea que los atacó y gracias al sacrificio de varios de sus fieles seguidores fue teletransportada lejos de la devastación. Habían pasado varios años y Orphem despertó con un notorio cambio en su interior y sus esencias. Tan pronto abrió sus ojos, recibió el llamado de sus hermanos para reunirse con carácter de urgencia.

LOS PREPARATIVOS DE LA SENDA CAÓTICA

Cuando el Dios Supremo del Caos Mephistos terminó de escuchar a Inferus su rostro dibujaba una sonrisa. A pesar de que él y gran parte de su ejército habían llegado hacía ya un tiempo, y llevaban gran parte de este exterminando mundos enteros y convirtiendo razas mortales en N'dac que se sumaran a sus filas, el ente supremo no había hecho acto de presencia, algo que llevaba esperando con un increíble deseo y que por alguna u otra razón no aparecía, llegando a pensar en algunos momentos que se había equivocado de universo. Pero por fin tenía noticias de su posible paradero, aunque lo que quería era que aquel que regía tal universo lo encarara frente a frente como hizo el Dios Supremo que intentó sin éxito derrotarlo cientos de miles de años atrás.

Todo estaba preparado, gracias a que uno de sus esbirros recolectores del Cosechador de Almas fue capturado por sus enemigos y llevado frente a otros seres semejantes, a excepción de uno que irradiaba esencias supremas por completo, al verlo Inferus dedujo que debía de tratarse del ente supremo que buscaban. Si aquel ser no le hubiese otorgado parte de su esencia al recolector y mucho menos aplastado con sus propias manos haciendo que una pequeñísima parte de la esencia del N'dac se quedara dentro de él, entonces el Dios del Caos no tendría forma de ubicarlo en todo el cosmos, pero era solo cuestión de tiempo para que todo el ejército de la Senda Caótica, sus Dioses del Caos y el mismísimo Mephistos fueran tras ellos.

La manera en la que la Senda Caótica se movilizaba por el vasto cosmos era por medio de la creación de portales que creaba su gran amo. Para ello se necesitaba de una cantidad incalculable de energía, mientras más distancia hubiese entre los puntos, más poder era requerido. Mephistos no utilizaba directamente su poder para

realizar los portales, sino que hacía uso de las cantidades descomunales de esencia que recolectaban sus huestes.
Mientras su amo se preparaba para crear el portal que los llevaría a la batalla, cada uno de los Dioses del Caos se encontraban detrás impaciente por darle caza a los poderosos seres que viajaban con el ente supremo, llevaban desde su llegada al universo sin blandir sus armas, ya que hasta el momento solo sus esbirros y comandantes habían ido de casería invadiendo mundos y aniquilando tantas razas como sus deseos por la sangre quisiesen. hora por fin era su turno de pelear. Con sus rostros enloquecidos por el éxtasis que les generaba el combate las fuerzas del Señor del Caos rugían a la espera de que apareciera el portal.
Cuando el gran Mephistos absorbió la cantidad necesaria de energía para elaborar el portal, alzó sus enormes manos concentrando todo el poder acumulado, entonces, una especie de anillo brillante se fue formando en el espacio que había entre ellas. Cuando el anillo alcanzó cierto punto, el Dios Supremo del Caos lo lanzó hacia delante, el aro se alejó bastante de él y empezó a dar vueltas rápidamente, mientras se hacía cada vez más pequeño, poco a poco fue desapareciendo a la vista de todos hasta que solo quedó un minúsculo punto brillante. Sin previo aviso el anillo reapareció en el espacio con un tamaño colosal. El portal ya estaba creado y ejército de la Senda Caótica se disponía a cruzar el umbral.

EL PRIMER DIOS SUPREMO DEVORADO POR MEPHISTOS

Hace mucho tiempo, cientos de miles de años atrás, cuando el gran Dios Supremo Mephistos apenas tenía unos cientos de años desde su nacimiento, sintió la necesidad de consumir las esencias de otros seres de igual o más poder. En su ardua búsqueda no encontró a nadie que lo superase, solo entidades menores que levemente alimentaban su hambre. Hasta que en una ocasión encontró una grieta dimensional que conectaba su universo con el de otro ser supremo. Las esencias que escapaban de la grieta tentaron a

Mephistos a adentrarse en ese otro cosmos donde siguió el rastro que dejaba la estela de esencias supremas. Cuando por fin llegó al origen de las esencias, pudo observar que se trataba de una entidad poderosa. Al igual que Mephistos el Dios Supremo que custodiaba aquel universo tampoco tenía mucho tiempo de haber nacido y todavía se encontraba un poco desconcertado sin rumbo u objetivos claros, su nombre era Vaaldum.

Tras un largo momento de observarlo Mephistos se acercó a su presa a toda velocidad sin darle tiempo a reaccionar, en un abrir y cerrar de ojos Vaaldum recibió una herida en su abdomen. Tan pronto como pudo vio como el desconocido ser intentaba nuevamente atacarlo, pero esta vez pudo responder con un golpe rápido que hizo retroceder a su rival. Sin saber la razón por la cual era atacado el Dios Supremo preguntó y exigió una respuesta, pero Mephistos solo continuaba arremetiendo contra él.

La contienda entre ambos dioses prosiguió durante años, hasta que Vaaldum comenzó a flaquear, la lesión que en un principio recibió era tan grande que de ella emanaban sus esencias y no fue hasta muy tarde que se dio cuenta que estaban siendo absorbidas por su adversario. Con un último golpe el Dios Supremo Vaaldum fue derrotado y tan pronto su cuerpo cayó Mephistos se abalanzó sobre él y comenzó a engullir sus esencias, devorando hasta la última parte de su ser. Desde aquel día Mephistos adquirió una terrible cantidad de poder, las esencias de Vaaldum, ahora suyas, hicieron que su cuerpo creciera, así como su resistencia, fuerza y más aún sus ganas de encontrar a otros para así volverse más poderoso.

LA SEDE SOBERANA Y LA SENDA CAÓTICA

Momentos antes de que el portal de la Senda Caótica fuese creado, los Dioses Ingentes habían terminado de dar vida, a partir de los restos de un cúmulo de estrellas, a los Estelares, unos seres que los ayudarían a encontrar a los amos de las viles criaturas que amenazaban con el orden del universo. Los Estelares eran guerreros de un extraordinario poder capaces de combatir sin agotarse.

Además, aprovecharon una lluvia de meteoritos para elaborar armas de guerra con su material, los Dioses Ingentes no lo sabían, pero esos meteoritos provenían de la formación del universo, eran inclusos más antiguos que el mismo Numen Caelestis. Las armas resultantes resplandecían con gran fulgor al ser empuñadas por los Estelares, dotándolos de aún más poder.
Algunas de estas armas con el tiempo serian conocidas como "Akhondritas".
Cuando terminaron los preparativos para ponerse en marcha algo los detuvo. Más adelante podían ver como un extraño evento sucedía, delante de ellos un destello apareció, al no entender lo que significaba se mantuvieron al margen, la energía que desprendía era sorprendente. De repente el halo de luz empezó a hacerse cada vez más pequeño, se comprimía, pero su fuerza no menguaba, entonces pasados unos instantes se esfumó.
Los Dioses Ingentes y los Estelares estaban confundidos con lo que acababa de ocurrir, no tenían idea de lo que significaba, por eso quedaron aún más sorprendidos con el suceso que acaecería súbitamente.
Inesperadamente lo que parecía un portal de proporciones inmensas apareció allí donde el halo de luz intensa se encontraba, los Dioses Ingentes vieron como un gran ejército de malévolas criaturas y seres de un apocalíptico poder empezaban a cruzarlo, aunque sin duda lo que más los atemorizó fue la enigmática entidad que se encontraba

inamovible mientras la horda de seres avanzaba. Arkan se percató de que aquel misterioso ser lo miraba fijamente con una sonrisa siniestra.
Tan pronto toda la Senda Caótica cruzó el portal la batalla dio inicio. El enfrentamiento entre los Estelares y los N'dac les permitió a los bandos medir las fuerzas de cada uno. Los N'dac parecían estar en desventaja, aun siendo mayores en número no podían hacer retroceder a sus adversarios que no cedían ante nada, los Estelares eran un muro tanto defensivo como ofensivo, su poder aumentaba cada vez que daban muerte a un enemigo haciendo que sus creadores se sintieran orgullosos. Mientras, los titánicos seres observaban la batalla entre sus ejércitos, los Dioses Ingentes analizaban todo cuanto podían, querían encontrar algún punto débil en la amenaza que estaba delante de sus ojos, cualquier cosa que les diera la ventaja. Aunque las fuerzas de la Sede Soberana mantenían a raya al ejército del caos derribándolos uno tras otro sus amos permanecían atrás, parecía que también analizaban a sus enemigos, pero lo que en realidad ocurría era algo que ninguno de los Dioses Ingentes se imaginaba.
Uno de los secretos de la Senda Caótica era la manera en la que se hacían cada vez más y más fuertes. Cada vez que un N'dac caía en batalla sus esencias corruptas eran absorbidas por el Dios Ingente del Caos que le dio vida y todos los N'dac que aún quedaban de pie. Esa era la razón por la cual el ejército de estos entes malignos se volvía casi indestructibles al avanzar el combate. Pero, aunque esta forma de obtener poder los hacia casi invencibles, no era permanente. El poder que obtenían duraba solo unos momentos para desaparecer por completo, aunque solo eso necesitaban para hacer que sus víctimas cayeran bajo sus fauces. El Dios Supremo del Caos y su ejército eran de por si poderosos y con ese método lo eran aún más.
Entonces cuando la batalla avanzó lo suficiente para que la Senda Caótica obtuviese el poder que necesitaba todo cambió. De repente el ejército de Estelares estaba siendo diezmado con facilidad, a pesar de que habían reducido bastante el número de las fuerzas enemigas era cada vez más difícil acabar con uno de ellos.

Los Dioses Ingentes no pudieron quedarse observando como los Estelares eran masacrados así que se integraron a la batalla eliminando de inmediato cientos de miles de enemigos, cada uno arrasó con hordas de N'dac dejando el camino libre hasta sus amos. La Sede Soberana abrasaba los cuerpos de las monstruosas criaturas en llamas de una intensidad indescriptible, sin saber que esta forma de ejecutarlos anulaba la absorción de esencias, lo cual hizo que los Dioses del Caos entraran en acción.

A pesar de que los Dioses del Caos habían absorbido gran cantidad de energía de los soldados que morían a manos de los Estelares, cuando se encontraron frente a frente con sus adversarios estos no parecían tener problemas para repelerlos. Inferus que, como su creador, posó sus ojos en Arkan mantenía una lucha con el Heredero de las Esencias Supremas. El unigénito de Numen Caelestis evadía con facilidad los ataques de su adversario. Inferus sabía que no era rival para él; tanto él como todos los demás, incluido Mephistos, creían que se trataba del Dios Supremo que buscaban. Los demás mantenían peleas muy parejas entre ellos, con cada ataque una enorme explosión de energía surgía haciendo que, en algunas ocasiones, planetas que estaban en las cercanías de la batalla sufrieran daños significativos y otros por desgracia desaparecieran del universo.

El enfrentamiento entre los Dioses de la Sede Soberana y la Senda Caótica era tan grande que el ejército de ambos bandos tuvo que alejarse bastante de la titánica batalla, solo el Señor del Caos Mephistos se mantuvo en la misma posición mientras seguía observando a Arkan detenidamente, algo en él le hacía pensar que no se trataba del Dios Supremo que protegía ese universo.

El choque entre las fuerzas del orden y el caos no cedía, se mantuvieron combatiendo por mucho tiempo, ninguno cesaba, hasta que una voz tan fuerte y gutural detuvo a los Dioses del Caos. Se trataba de su amo y señor, Mephistos que se había cansado de que a sus creaciones más poderosas les tomase tanto tiempo exterminar a esos seres así que decidió hacerse cargo el mismo.

Inferus fue uno de los primeros en retroceder. La cólera y la rabia lo invadió al reconocer que, de haber continuado la pelea, Arkan lo

hubiese derrotado en cuestión de momentos.
Cada ser de la Senda Caótica abrió el camino para su señor todo poderoso. Lo primero que sintieron los Dioses Ingentes fue miedo, un miedo acompañado de asombro por la magnitud de la presencia de aquel ente maligno, solo había un ser que podía hacerles sentir lo que estaban sintiendo y ese ser era Numen Caelestis. Aun así, la Sede Soberana tenía la obligación de proteger el universo, recordaron la promesa que le hicieron a su creador de mantener el orden y resguardar la vida, ninguno de ellos huiría de su destino, entonces una energía desconocida los llenó por completo curando sus heridas y proveyéndolos de nuevas fuerzas para poder enfrentar la gran amenaza que significaba el Señor del Caos Mephistos.
Cuando Arkan sintió las energías surgir dentro de sí supo que de alguna manera su padre los estaba protegiendo y ayudándolos, donde quiera que se encontrara no los había abandonado.

LAS AKHONDRITAS

Con la muerte de muchos de los Estelares sus armas quedaron errando por el universo, muchas de ellas fueron a parar en un agujero negro que las absorbió y las disparó muy lejos. Estas poderosas armas se dispersaron por todo el universo, gran parte aterrizó en varios lugares de Terramare cuando el planeta se recuperaba gracias al Elemento Primordial.
Algunas cayeron en océanos sumergiéndose hasta sus profundidades, otras en glaciales donde quedaron cubiertas de grandes capas de hielo, en volcanes y bajo tierra. Con el pasar de las eras y el surgimiento de las primeras razas que habitarían y poblarían el inmenso mundo algunas de estas armas serian encontradas y serian conocidas en Terramare como Akhondritas, armas que dotaría a los usuarios de un increíble poder.
Algunos de los portadores de las Akhondritas usarían su poder para doblegar a otros, imponiendo una tiranía por siglos, otros tomarían el poder brindado por estas armas para hacer el bien y ayudar a los débiles. Las Akhondritas se convertirían en armas que unos pocos

poseerían. Además, el portador de una de estas armas podía vivir por mucho tiempo convirtiéndolo en una ser casi inmortal. Pocos serían los herederos de estas poderosísimas armas.

EL REGRESO DE ANNMERYS

La batalla entre la Sede Soberana y el Señor del Caos comenzó con una avalancha de ataques mágicos por parte de los Dioses Ingentes, cada uno de ellos lanzaba sin cesar hechizos tan poderosos que podían destruir sistemas planetarios en un abrir y cerrar de ojos. Después de varios momentos de haber descargado una infinidad de ataques al poderoso enemigo una enorme y densa nube de humo lo cubría por completo, los Dioses Ingentes esperaron a que se disipara esperando a ver herido al ente maligno, pero tras aguardar el tiempo necesario comprobaron impactados que no le habían hecho un solo rasguño. Tal era el poder de Mephistos que sonreía inmune a sus oponentes.

Sin creer lo que sus ojos veían los Dioses Ingentes se preguntaron si tendrían oportunidad contra esta calamidad que amenazaba con destruirlo todo, no podían ni imaginarse la catástrofe de las que era capaz la Senda Caótica, si fallaban en su objetivo todo cuanto habían hecho, todas las galaxias, mundos, razas que habían ayudado y dado orden desde su creación sería consumido. No podían permitir que ocurriera, no sin darlo todo. Así que cargaron de nuevo, esta vez con más intensidad y poder, pero antes de que un solo hechizo impactara a Mephistos, este hizo un movimiento con una de sus manos y todos y cada uno de los ataques de energía desaparecieron, a excepción del ataque de Arkan, dejando tras de sí hilos de esencia que se dirigían a la palma de su mano, las estaba absorbiendo.

La batalla estaba perdida, sin su creador a su lado no tenían oportunidad contra un Dios Supremo del Caos, era como comparar una roca con una montaña, el nivel de Mephistos estaba muy por encima incluso que el de Arkan. Entonces, sin previo aviso, el amo y señor de la Senda Caótica se movió rápidamente y se puso detrás de Eryoss tomándolo con una de sus manos.

Los demás se movieron rápidamente y se salvaron de ser capturados. De inmediato Mephistos empezó a apretar con fuerza el

cuerpo del Dios Ingente y este empezó a gritar de dolor, tanto a Arkan como a los otros se les partió el alma al escuchar a su hermano sufrir. Con cada momento que pasaba Eryoss bramaba con más fuerza, se retorcía de agonía y luchaba por zafarse de las garras de su opresor. Impulsados por la ira, sus hermanos fueron en su auxilio, pero antes de llegar ocurrió algo que lleno de asombro a Mephistos, pero mucho más a los Dioses Ingentes.

Delante de sus ojos, un portal se hizo visible. De él emergió una hermosa y radiante figura envuelta en una luz singular. Sin mediar palabras y con un movimiento fugaz, desgarró la mano con la que Mephistos aún tenía sujeto a Eryoss, rescatándolo de su tormento. La inefable figura se situó delante del Señor del Caos y detrás de ella quedaron los Dioses Ingentes, llenos de un asombro, confundidos, pero también alegres de ver que su pequeña hermana perdida por fin había vuelto. Annmerys la Renacida había regresado con quienes le dieron la vida, lo que ninguno de los Dioses Ingentes sabia era la razón por la cual volvió y mucho menos lo que ocurriría.

LA PROPUESTA DE KIZIM

Con la llegada de Annmerys, la batalla dio un giro que nadie creía capaz. La mano de Mephistos se había reconstruido por completo, este miraba a la criatura que tenía delante de si, por increíble que fuese, solo el Dios Supremo que aniquiló había logrado herirlo de esa manera. Pensó que se trataba de la entidad que estaba buscando, pero algo en Annmerys le resultaba inquietante.

Con lo ocurrido, ambos ejércitos se acercaron a sus amos, incluso los Dioses del Caos que, al ver a su creador sangrar por la pérdida de una de sus manos, se enfurecieron e intentaron atacar a Annmerys, pero su amo los detuvo. Mephistos tenía una total curiosidad por saber quién o qué era ese ente, parecía tener la misma esencia que los seres que intentaban sin éxito detenerlo, pero había algo en ella que le resultaba ligeramente espeluznante, como si dentro de aquella bella y resplandeciente figura se ocultara una criatura realmente cruel y monstruosa. Quería saber cuál era su objetivo, ya que hasta el momento no había dicho palabra alguna.
Por su parte, los Dioses Ingentes se mostraban realmente sorprendidos ante la repentina aparición de su hermana. Recordando haberla buscado junto a su padre por mucho tiempo por todos lados, intentaron percibir su esencia, volvieron al lugar donde la encontraron sin respuestas, era como si su ser se hubiese esfumado del universo. Verla de nuevo ante ellos luego de la manera en la que partió los tenía navegando en un mar de preguntas, aunque lo más sorprendente fue que regreso con el cuerpo que había tomado después de que los Dioses Ingentes y Numen Caelestis la reanimaran y le dieran vida a partir de sus esencias únicas. Arkan, que se encontraba sujetando a Eryoss, miraba a su hermana con cierto recelo, algo no tenía sentido, pensó que tal vez su padre la había encontrado y enviado con ellos, pero no recordaba haber visto a su creador crear portales, al menos no como el que apareció y del cual salió Annmerys, además a pesar de que físicamente era ella, Arkan no dejaba de percibir algo realmente siniestro en su hermana.

Cuando Eryoss se pudo recuperar, le contó de inmediato a Arkan que debían tener mucho cuidado y evitar a toda costa ser atrapados por el gigantesco y monstruoso ser, ya que cuando este lo tenía prisionero en sus manos sentía como sus fuerzas eran drenadas por él. Al Heredero de la Esencia Suprema no le sorprendió que el amo y señor de las criaturas que encontraron Nyrvanos y Leugimthar tuviese la habilidad de absorber las esencias de los otros seres, pero con esa información confirmada tendrían que buscar la forma de detenerlo sin perecer en el intento, al menos no siendo capturados y sirviendo de sustento para sus viles objetivos. Entonces se le ocurrió una idea, aunque estaba basada suponiendo que ocurriese el peor de los casos era la mejor opción que tenían si querían tener una oportunidad contra la amenaza que representaba la Senda Caótica.

A todo esto, Annmerys permanecía en silencio, flotando frente a ambos ejércitos, solo observando a las criaturas de la Senda Caótica. Sus ojos mantenían fija la mirada en Mephistos y varios de los Dioses del Caos, los analizaba.

En un momento dado Mephistos se cansó de esperar a que Annmerys hablara y mencionara cuales eran sus objetivos, entonces intentó desplazarse hacia ella, pero antes de que pudiera siquiera moverse un centímetro quedo paralizado por completo por una fuerza tan poderosa, una que no podía ser sobrepasada por la suya. Entonces, mientras se preguntaba quién era ese ser capaz de imponer tal poder con tan solo su presencia, Mephistos escuchó su voz, y se sorprendió al oír las palabras que salían de su boca.

Cuando Annmerys habló, se dirigió específicamente a los Dioses del Caos y a su creador por sus nombres y títulos, su voz era audible por todos más allá del alboroto de cada ejército. Arkan y los demás estaban confundidos al ver que Annmerys conocía a sus enemigos por sus nombres, pero más lo estaban Mephistos y sus creaciones que nunca antes habían visto aquella criatura, ni siquiera recordaban haberse encontrado con semejante ser en su búsqueda de esencias supremas por varios universos. Al terminar de pronunciar el nombre de cada uno de los Dioses del Caos, Annmerys abrió un inmenso portal hacia una dimensión oscura y vacía, y antes de forzarlos a entrar en él, les habló de la ancestral entidad que los esperaba al

otro lado y del poder que este les otorgaría si se unían a él, un poder que iba más allá que el que hasta ahora se podían imaginar.
El Gran Señor del Caos Mephistos reconoció la orden disfrazada de petición, aunque no se proyectaba sirviendo a otros tampoco se imaginaba que pudiese haber seres con tal poder, por lo que no lo pensó dos veces para adentrarse en el portal, seguido de cada uno de los Dioses del Caos. Aunque Inferus se mostraba algo escéptico siguió a su padre y creador con precaución.
Con total incredulidad, los integrantes de la Sede Soberana observaron como aquellos poderosos, malvados e infames entes desaparecían uno tras otro al cruzar el portal, no podían creer lo que Annmerys había dicho, sus palabras daban vueltas en sus mentes y se transformaban en preguntas que jamás obtendrían respuestas.
Cuando los amos de la Senda Caótica desaparecieron, su ejército se quedó sin saber qué hacer, su destino sería distinto. Con un movimiento de sus manos Annmerys alteró las esencias de cada uno de los esbirros convirtiéndolos en criaturas distintas a lo que antes eran, solo a unos pocos les permitió conservar su apariencia, aunque al igual que los demás soldados de la Senda Caótica sus esencias ya no eran las mismas. Desde ese momento estos N'dac se convirtieron en sirvientes de la Diosa Annmerys, con un nuevo propósito y una nueva ama. Los Karakhoss habían nacido y con otro movimiento de la mano de Annmerys estos se dispersaron por todo el universo.
Luego Annmerys observó el ejército de Estelares que aún quedaba en pie y los evaporó en un instante. Ahora los Dioses Ingentes y Annmerys se encontraban solos. Esta fue toda la información que Arkan necesitaba para confirmar que aquella Annmerys no era la que creía conocer, así que se preparó para lo peor.
Solos en el espacio, Annmerys se dio la vuelta para ver a los que una vez consideraba sus hermanos. Lo cierto era que cuando despertó en la oscura y vacía dimensión a la que fue teletransportada su cuerpo ya no era el mismo, había recuperado su forma original, aquella que su amo le dio al crearla y no recordaba nada de lo vivido con Numen Caelestis y los Dioses Ingentes. Pero, cuando por fin se le ordenó salir a los universos para recolectar esencias lo suficientemente poderosas y tras mucho tiempo, llegó

nuevamente al universo del Dios Supremo y comenzó a recordar los últimos momentos que vivió como Annmerys, sintiendo un profundo dolor. En sus recuerdos vio los rostros de los Dioses Ingentes y como estos no hacían nada mientras ella sufría, pero por sobre todo recordó al causante de su agonía.

En ese momento Annmerys empezó a cambiar de forma, su cuerpo y belleza comenzaron a desaparecer, su rostro se deformó, sus ojos se hicieron más pequeños y rojos, su larga y reluciente cabellera se transformó en un lúgubre océano vacío, su piel brillante menguo y se quedó totalmente oscura y pálida, sus extremidades se hicieron más largas, sus manos se transformaron en garras y unas alas enormes les salieron de la espalda tomando nuevamente la figura que hace muchos años Arkan y Apolos encontraron flotando en el espacio al borde de la muerte.

Transformada por completo Kizim, la Devoradora de Dioses y Primogénita de la Muerte, se dirigió a los Dioses Ingentes con una voz que parecía susurrarles en los oídos, pero que podían escuchar perfectamente.

Kizim les ofreció un trato, decirle donde se encontraba Numen Caelestis a cambio de dejarlos vivir. En su mente los recuerdos de como aquel ente le torturaba para obtener información no dejaban atormentarla, lo que ella no sabía era que su creador había alterado su memoria, todos los momentos que pasó como Annmerys junto al Dios Supremo, Arkan y los Dioses Ingentes fueron alterados por completo por el malvado ente, haciendo que pensara que fue encontrada varada al borde de la muerte y luego descubierta por el mismísimo Numen Caelestis, quien la capturó y la mantuvo en una especie de prisión torturándola hasta el cansancio, todo para saber del paradero de aquel que le dio vida.

Ninguno de los Dioses Ingentes respondió a su pregunta, primero porque no sabían dónde se encontraba su padre y segundo, pero no menos importante, aunque lo supieran no se lo dirían.

Arkan que ya sabía que no sobrevivirían si se quedaban a pelear, pues la diferencia de poder era abisal, entendía que, si no pudieron hacer mucho contra Mephistos, mucho menos lo iban a hacer contra lo que sea que fuese Annmerys ahora. Decidió que era hora de huir,

tratar de encontrar a su padre, que desde hace mucho tiempo no sentía, y no podía contactarlo para mantenerlo informado sobre sus avances. Para el Heredero de la Esencia Suprema, huir era la única opción viable.

Al ver que ninguno tenía la respuesta a su pregunta, no le quedó de otra que eliminarlos, a pesar de que podía doblegarlos y convertirlos en súbditos de su amo decidió que era mejor acabar con ellos. Pero antes de hacer cualquier movimiento una luz cegadora estalló en sus ojos dejándola ciega durante un largo momento. Tras recuperar la visión Kizim pudo ver como sus presas habían desaparecido del lugar sin dejar rastro.

Aunque con su huida prolongaron un poco su vida, lo cierto era que la poderosa criatura en la que se había convertido Annmerys los buscaría sin cesar hasta dar con cada uno de ellos, así que era solo cuestión de tiempo encontrarlos. Con una ligera sonrisa en su rostro creó un portal y desapareció al instante que entró en él.

Con un movimiento simple Arkan eliminó el hechizo que había creado, momentos atrás les había dicho mentalmente a sus hermanos que apaciguaran sus espíritus y que desaparecieran su presencia, estos lo hicieron uno por uno para que su antigua hermana no se diera cuenta. Una vez que todos hicieron lo que Arkan les dijo, este procedió a lanzar el hechizo, pero sin activarlo, primero Apolos cubriría la vista de Kizim con un gran destello de luz cegadora y justo de inmediato activaría el sencillo, pero efectivo hechizo ilusorio. Ya sin la amenaza, los Dioses Ingentes se apresuraron a marcharse del lugar, todos se encontraban en un estado de desilusión y vergüenza, por primera vez en mucho tiempo sentían que no podían ganar. El terror que sintieron al ver a Mephistos y la desesperación que vivieron cuando intentaron sin esfuerzo hacerle frente los carcomía, sin mencionar el hecho de que Annmerys había vuelto con su verdadera forma y más poderosa que nunca. Solo Numen Caelestis podía ser capaz de enfrentarse a semejantes seres, les dolía admitir que no eran capaces de realizar la tarea de proteger el universo que hace tanto tiempo juraron ante su creador.

Mientras se alejaban el cuerpo de Eryoss comenzó a desintegrarse poco a poco, todos pararon en seco al ver como su hermano desaparecía con un sonido ahogado antes de desvanecerse por completo.
Ante la mirada atónita de todos, el gran Dios Ingente Eryoss dejó de existir.
La esencia única del Dios quedó suspendida en el espacio y poco a poco fue desplazándose hacia una dirección determinada, como si estuviese siendo atraída por algo o alguien. Entonces, de la nada, los Dioses Ingentes comenzaron a escuchar una sonrisa siniestra por todas partes, se trataba de Kizim, quien les hizo creer que había caído en su trampa, solo para ver sus rostros llenos de esperanza y luego arrebatársela.

EL PLAN DE MEPHISTOS

Desde que Mephistos vio el poder que poseía la entidad que apareció en medio de la batalla contra los Dioses Ingentes supo que ansiaba obtenerlo, por esta razón fingió obediencia cuando se le dio la orden de adentrarse en el portal para conocer a la misteriosa entidad al otro lado. Sabía que sus hijos los iban a seguir sin cuestionamientos, y los ejércitos que se encontraban en distintos universos tenían órdenes directas de él para llevar a cabo sus objetivos.
Además, servir a otro no estaba en sus planes, jugaría al obediente mientras buscaba la forma de arrebatarle el poder a aquel que se atrevió a llamarlo, pensaba que, por más poderoso que fuese, tendría que tener algún punto débil, lo encontraría y tomaría ventaja. Mephistos acataría las ordenes que recibiese, cuando encontrara la forma de hacerse con el poder utilizaría todos los medios a su favor para obtenerlo.
No tenía problemas en poner en pausa su objetivo de hacerse con las esencias de los Dioses Supremos, en todo caso, tenía la certeza de que las energías de la entidad que lo esperaba del otro lado del

portal le serían mucho más poderosas y no quería dejar pasar la oportunidad de hacerse con ellas.

EL FIN DE LA SEDE SOBERANA Y ÚLTIMO RECURSO DE ORPHEM

La muerte de Eryoss hizo que los Dioses Ingentes entraran en un estado de cólera, en especial Betergeuse, que era de entre todos el más cercano al fallecido Dios. El dolor y la angustia de haber visto como uno de ellos moría delante de sus ojos eran incalculable.

Kizim había reaparecido nuevamente, esta vez con una desquiciada sonrisa en su rostro atroz, la esencia de Eryoss se dirigía hacia ella, absorbiéndola lentamente. Al ver cómo el último vestigio del alma de su hermano desaparecía, Betergeuse se abalanzó rápidamente contra la Devoradora de Dioses y le propinó un fuerte golpe cargado de llamas, el impacto generó un fuerte estruendo y la envolvió en un torbellino de llamaradas, propias de la Llama de Orión.
El ataque del Dios Ingente era uno de los más poderosos jamás usados por él, la cantidad de energía que utilizó era capaz de reanimar o destruir una galaxia completa. El cuerpo de Kizim ardió en llamas por un largo momento, en todo el tiempo que las enormes e intensas flamas estuvieron ardiendo no se podía ver nada a través de ellas. Betergeuse se encontraba parado justo delante cuando la mano de Kizim lo agarró del cuello, aunque estaba totalmente ardiendo, no sufrió ninguna herida. Los ojos de Betergeuse miraban a su captora con rabia mientras esta mantenía una sonrisa desquiciada en su rostro, entonces con solo apretar un poco el cuerpo del gran Dios Ingente comenzó a desintegrarse.
Sobrecogidos por el inmenso poder de Kizim, que fue capaz de no solo soportar el gran golpe de Betergeuse, sino también que pudo salir del torbellino de las poderosas llamas sin que estas le afectaran en lo más mínimo, los Dioses Ingentes vieron cómo, la que alguna vez salvaron de la muerte y a quien su padre le había cogido bastante cariño, exterminaba a otro de los suyos con tanta facilidad que parecía mentira. Arkan no podía soportar seguir viendo como poco a poco sus hermanos morían a manos de Kizim, entonces

reunió valor y se dispuso a hacerle frente no sin antes decirles a sus hermanos que huyeran tan rápido como pudiesen cuando él les diera la señal, pero cuando intentó moverse sintió la mirada paralizadora de aquella que atentaba contra todos ellos, en su mente pudo escuchar perfectamente como la voz de Kizim le decía que el sería el último.

Mientras tanto, Orphem cavilaba en sus pensamientos, desde hacía ya mucho tiempo estaba practicando lo que él llamaba "la Transportación de Esencias Únicas", se trataba de un hechizo capaz de extraer los espíritus de seres vivos para introducirlos dentro de objetos que sirvieran de recipientes y de esta manera prolongar su vida. Aunque se trataba de un procedimiento en extremo difícil, había realizado con éxito la separación de las almas de varios seres mortales que encontró en el pasado. Sabía que esta práctica no iba a ser aprobada por su padre y sus hermanos, por tal razón lo mantuvo en secreto. Pero, dadas las circunstancias no tenía otra forma de salvar lo que quedaba de la Sede Soberana, solo contaba con ese último recurso.

El Vigía de las Llamas Violetas estaba tan absorto pensando en el hechizo y en la gran cantidad de energía que necesitaría para que funcionase en seres de tal magnitud como lo eran los Dioses Ingentes, que no se dio cuenta que su hermana Thymiass se acercaba a Kizim para intentar hacerla entrar en razón.

Pese a todo lo ocurrido con Kizim, Thymiass aún esperaba encontrar algún resto de fidelidad en el alma de su antigua hermana. Lentamente se acercó a la Devoradora de Dioses y comenzó a relatarle historias del pasado que todos juntos a su padre vivieron, las batallas contra criaturas caóticas que libraron, le recordó como ellas junto a Eghyr pasaban largos periodos juntas sobrevolando el vasto universo y como juraron permanecer unidas. Tras escuchar a Thymiass, Kizim se quedó en silencio y en un instante su cuerpo volvió a cambiar, retomando nuevamente la forma de Annmerys.

Thymiass pensó que había hecho recapacitar a su hermana y que volvió a ser quien era antes, pero la realidad era otra.

Kizim convertida en Annmerys abrazó a Thymiass quien le devolvió el abrazo, pero, poco a poco la Diosa Ingente comenzó a sentir

como su hermana la apretaba con fuerza sintiendo un dolor tremendo y de inmediato comenzó a gritar mientras el cuerpo de Annmerys se convertía otra vez en la despiadada criatura. Los demás Dioses Ingentes no podían soportar ver como sufría su hermana y decidieron salir todos en su auxilio, aunque en sus mentes sabían que no eran rivales para la Diosa corrupta. Sin embargo, antes de que pudieran dar un solo movimiento algo los detuvo, con total incredulidad Arkan miró atrás, viendo como Orphem conjuraba rápidamente lo que parecía un hechizo, uno que jamás había visto, pero que parecía peligroso.

El hechizo de Orphem ya estaba listo y lanzado hacia los únicos hermanos que quedaban con vida. El Vigía de las Llamas Violetas sonreía afablemente a Arkan quien lo miraba con un rostro escéptico. Con unos movimientos de sus manos elaboró los símbolos y sellos que necesitaba para extraer sus esencias únicas, Kizim continuaba abrazando a Thymiass hasta la muerte. Aunque le dolía, Orphem no poder salvar a su pequeña hermana. Aprovechó el momento y separó las almas de los cuerpos físicos de sus hermanos y sin demora las reunió y las envió a cada uno de los Mundos Ingentes, el único lugar donde podían estar seguros. Creó un portal mediano con la nueva habilidad que adquirió gracias a las esencias de U'nni y adentró las esencias únicas de sus hermanos en él.

Cada una de las esencias únicas de los Dioses Ingentes desapareció en un abrir y cerrar de ojos, mientras sus cuerpos sin vida quedaron flotando en el espacio, Orphem los envolvió en un torbellino de flamas purpuras, convirtiéndolos en cenizas.

Para cuando Kizim terminó con Thymiass y absorbió sus esencias ya Orphem había terminado todo cuanto sabía que podía hacer, con una rabia incalculable se le acercó al necio que le arrebató la venganza que estaba buscando. El Dios Ingente reunió la poca energía que le quedaba y se autodestruyó esperando hacerle algún daño a su adversaria, aunque sabía que cualquier intento para herirla seria en vano, lo único que pudo hacer antes de morir fue enviarle un mensaje al Errante All'Al sobre lo acaecido, de esta manera sus hermanos podían perdonarlo por lo que hizo.

Con la muerte de Orphem el Vigía de las Llamas Violetas, la Cede Soberana dejó de existir, las esencias de los Dioses Ingentes absorbidas por Kizim ayudarían a su amo a estar un paso más cerca de su liberación.
Las Esencias Únicas de los Dioses Ingentes que se dirigían a los planetas donde habitaban sus hijos llegarían a salvo y reposarían en ellos hasta que encontraran la forma de recuperar sus cuerpos físicos.

EL JURAMENTO DE KIZIM

El hechizo de Orphem, que de alguna forma logró extraer las almas de sus hermanos que aún vivían seguido del portal que creó para hacerlos teletransportar muy lejos, enfureció a Kizim. Aunque los Dioses Ingentes habían escapado y desaparecido sin dejar un solo rastro, la Primogénita de la Muerte juró que los encontraría, aunque tuviese que buscarlos por toda la eternidad y así vengarse de lo que le hicieron ellos y el Dios Supremo Numen Caelestis.
Kizim se mantendría en el universo del Dios Supremo buscando las esencias únicas de sus presas, los Dioses Ingentes. Tardaría miles de años para encontrarlos, la desesperación de no localizarlos la llevaría a olvidarse de la misión encomendada por su creador en todo ese tiempo.

LOS RESTOS DEL ALMA DE ORPHEM

Aunque muy minúscula, una parte de las esencias únicas de Orphem salieron disparadas a una gran velocidad con la explosión, los restos de su alma vagarían en forma de flama, su aspecto original antes de que Numen Caelestis le diera la apariencia de deidad. Aunque vivía ya nunca volvería a ser el mismo, la mente del Dios Ingente estaría fracturada olvidando por completo quien era, perdido y deambulando por el vasto universo.



CAPÍTULO V

LAS ANTIGUAS RAZAS INGENTES

EL DESARROLLO DE LAS CIVILIZACIONES INGENTES

Con el pasar del tiempo y generación tras generación, las razas ingentes prosperaban en sus ordenados mundos. Los años fueron pasando y los Errantes ya les habían enseñado todo lo que necesitaban saber y aprender. All'Al viajaba de planeta en planeta inspeccionando el desarrollo de cada uno de estos, todos avanzaban sin contratiempo alguno, y la evolución de los mundos ingentes prosperaba de forma favorable para todos.

El planeta Arkan fue por mucho el más desarrollado de los cinco, los primeros Arkanyos y su habilidad única para manipular la materia diseñaron unos artefactos que llamaron "Núcleos Arcanoenergéticos", dispositivos que almacenaban, canalizaban y amplificaban enormes cantidades de energía mágica. Su creación combinaba materiales raros, métodos arcanos y cálculos o fórmulas que solo unos pocos comprendían. Los Arkanyos y su planeta se convirtieron en el centro de energía de todos los demás, brindándoles de esa manera las facilidades para que pudieran avanzar y prosperar a lo largo del tiempo. También, con la ayuda de Kano, construyeron una gran ciudad a la que llamaron Arkania, y que se convirtió en el reino principal.
En el planeta Nyrvanos, los Nyvios se habían convertido en la cuna del conocimiento, las más grandes bibliotecas, academias y escuelas se localizaban allí, su líder Ar'Vanyr junto a su mano derecha Nyrioss fueron la clave fundamental para desarrollar semejantes construcciones donde no solo los Nyvios podían estudiar, sino que todo aquel que tuviese el interés y deseo por conocer el pasado de su raza, su historia y demás, podía llegar y quedarse todo el tiempo que quisiese estudiando y aprendiendo. Los libros antiguos que había en estos recintos fueron escritos por los Errantes No'Mü y All'Al. Además, muchos Nyvios se convirtieron en exploradores de los mundos ingentes, conociéndolos y documentando cada hallazgo y

misterio. También surgieron los Cazadores, guerreros que combatían contra criaturas salvajes que representaban un peligro para el desarrollo y la seguridad de todos. Los líderes Nyvios residían en la ciudad conocida como Nyr'Arvanor, en un palacio que estaba rodeado de casa y edificios, donde vivían muchos de sus habitantes.
El mundo de Eghyr fue conocido por las tecnologías que los líderes Ghyrios Gal'Hamades, Ghillya, Gho'Ondol, su hermana gemela Yri'Ohrdor, Harfyhr y Ga'Ya desarrollaron, la creación de artefactos tecnológicos fusionados con magia impulsó a dicha raza en muchos ámbitos entre ellos la agropecuaria, transporte, y otros. Tan importante para todos fueron los avances de los Ghyrios que, en el planeta se instauró la primera orden para suministrar los alimentos y equipos a todos los demás mundos. Los Arkanyos dotaron de un gran suministro de núcleos arcanoenergéticos a sus hermanos Ghyrios para que estos pudieran avanzar mucho más y que de esta manera todos se beneficiaran. Además, erigieron una gran ciudad con un castillo para cada uno de los líderes. Dicha ciudad se llamaba Eighyr, en ella cientos de casas servían como hogares para un sin número Ghyrios.
Por su parte los Apolaris llamaron a su ciudad principal Fogos y se sumergieron en la política haciendo que Apolos se convirtiera en el planeta cede donde se debatían todos los temas, asuntos y actividades de importancia para las razas ingentes. También centraron su atención en la educación diplomática y la socialización entre las razas, con ayuda de los Nyvios y los Arkanyos crearon escuelas por todos los planetas donde los niños podían formarse y educarse, aprendiendo toda clase de cosas. Los Apolaris que destacaron en estas ramas de la política y la educación y quienes erigieron estas formas de estudio, además de convertirse en sus líderes fueron Solaris, Ignis, Sol y Apsol.
Mientras, los Thargrym se enfrascaron en el arte del combate cuerpo a cuerpo y el dominio de las armas. Al principio el líder de los Errantes vio esto como algo contraproducente, pues no creía que fuesen necesarias tales habilidades, pero Rem'Thar junto a Tharamor, Lumithar y Gim'Tahr creadores de los estilos de combate y líderes de los Thargrym les pidieron que los dejara enfocarse en

ello ya que su creador, Leugimthar, era un guerrero después de todo y que sus hijos lo eran por igual. All'Al accedió, pero pidió al Errante del planeta que los mantuviera vigilados ya que no quería que ocurriera ningún infortunio del que arrepentirse. De esta manera los Thargrym se convirtieron en los Guerreros de las Llamas, pero no solo ellos, muchos Arkanyos, Nyvios, Apolaris y Ghyrios fueron aceptados como estudiantes, y aunque su adiestramiento era mucho más complejo de realizar lograron perfeccionarse en el combate. Así nació el cuerpo de guerreros más fuertes y ágiles. Con el tiempo varias ramas de combate fueron abriéndose y con ellas nuevas técnicas y estilos. En Tharkam, su ciudad principal, se llevaban a cabo las ceremonias donde los estudiantes que habían alcanzado la maestría necesaria se convertían en Guerreros de las Llamas.

LOS GUERREROS DE LAS LLAMAS

Desde su creación, los Thargrym fueron una raza de guerreros, su padre y creador Leugimthar era de por si uno de los Dioses Ingentes más fuertes junto a su hermano más cercano Nyrvanos quienes, a pesar de tener personalidades muy opuestas, mantuvieron un vínculo y una unión como la de ningún otro. Cuando los Thargrym despertaron por primera vez y vieron a su padre sabían que tenían que hacerlo sentir orgulloso, por eso su principal tarea cuando este se marchó fue la de entrenar cada día, todos los días.

Con el pasar del tiempo los Thargrym crearon a partir de minerales y materiales, armas que iban desde lanzas, espadas largas y pesadas, espadas dobles, mazos, arcos y un largo etcétera, para practicar, desde luego sin la intención de matar a uno de los suyos o a otros de sus hermanos ingentes.

Cuando el Alto Errante All'Al llegó a su planeta para inspeccionar su desarrollo los Thargrym les mostraron orgullosos el arte de combate tanto cuerpo a cuerpo como con armas que habían perfeccionado a lo largo del tiempo. Aunque al principio a All'Al no le gustó y renegaba de ello, aceptó gracias a Rem'Thar. De esta manera los feroces Thargrym continuaron con su arte aceptando cada cierto

tiempo un grupo seleccionado de hermanos ingentes para que se unieran a ellos. Los Guerreros de las Llamas se convirtieron en un símbolo de valor y fuerza.

Los Arkanyos siempre estuvieron cerca de cada raza ingente para brindarles su ayuda, gracias a su líder conocido como Kan "el Iluminado", un Arkanyo casi idéntico a su Dios creador Arkan. Kan era uno de esos pocos bendecidos por las esencias únicas de sus creadores, convirtiéndolo en un ser muy parecido al de su progenitor tanto física como mentalmente, siguiendo los mismos ideales, forma de pensar, actuar y muchas otras características. Aunque todos los seres creados por los Dioses Ingentes compartían semejanzas, Kan sobresalía del resto, haciéndolo único.

Kan viajaba junto a un reducido número de acompañantes constantemente a los mundos de sus hermanos haciendo uso de los portales y dejando a cargo del planeta su amada esposa y consorte Akane, al Errante Kano, quien más allá de ser un guardián se había convertido en su fiel amigo y a un grupo de Arkanyos conocidos como "Los Eruditos" quienes se encargaban de dirigir cada uno de los asuntos que su líder no podía cuando este se encontraba fuera del planeta.

En cada viaje Kan y sus seguidores observaban y analizaban los avances que desarrollaban sus hermanos, luego ayudaban en todo cuanto le fuese posible y muchas veces hacían que enviaran al planeta en cuestión equipos de construcción, así como un sin número de herramientas y objetos que solo ellos poseían para agilizar los trabajos. Además, él mismo Kan ayudaba en cada labor haciéndolo ver como un ingente más, que como un líder de toda una raza. All'Al siempre vio a Kan como alguien capaz de sacrificar su propia vida para salvar la de cualquier otro, anteponiendo los intereses de los demás que los suyos propios, su cualidad de siempre ayudar lo convirtieron a ojos del Errante en un ser casi divinamente benévolo.

Las razas ingentes fueron avanzando a una velocidad constante, todos los planetas y sus habitantes disfrutaban de sus progresos y evolución, las generaciones más jóvenes podían elegir a que

dedicarse, si querían ser un político o un científico, guerrero, investigador, cazador o explorador, no importaba su decisión al llegar el tiempo el o la joven empezaría sus estudios de inmediato. El Alto Errante se sentía satisfecho, con cada viaje que realizaba encontraba un mundo mucho mejor que como lo había dejado, y lo mejor era que, en todos los hijos de los Dioses Ingentes se sentía como estos se respetaban y se valoraban, como el honor y los vínculos se hacían cada vez más fuertes. Los demás Errantes también lo sentían y veían de primera mano cómo crecían cada día.
Todo marchaba de manera rápida y ordenada justo como sus creadores lo querían, pero pronto las razas ingentes y los Errantes conocerían una pequeña parte del poder caótico y enfermizo de seres que solo buscaban la destrucción y aniquilación de todo.

LOS ERUDITOS DE ARKAN

Más allá de ser consejeros y pilares en la toma de decisiones importantes, los Eruditos se encontraban entre los Arkanyos más poderosos, solo por debajo de Kan. Las energías arcanas que eran capaces de manipular los dotaba de un poder superior, además de que eran en su mayoría maestros en el uso de sus habilidades.
Con el paso del tiempo, se creó un consejo donde estos podían discutir temas relevantes, además de ponerse al corriente sobre los estudios e investigaciones que realizaban. Entre los Eruditos más importantes se encontraban: Arklatón, Ark'Uditus, Karnya, Akar'Ael, Arkalia, Arkhos, Arkthagoras, Arlya, Sarkrates, Arken, Khaesar, entre otros.
El Consejo de Eruditos desempeñaba un papel fundamente para los Arkanyos y todas las razas ingentes. Sus ideas revolucionaban no solo al mundo en el que habitaban, sino a todos los demás.

LOS CRISTALES DE SABIDURÍA

Arklatón era un eminente erudito que se destacaba por sus estudios sobre la mente y las esencias que habitan en esta. Su conocimiento

y poder lo llevaron a fundar el Consejo de Eruditos y aunque ejercía el puesto líder ocupaba la mayor parte de su tiempo en sus experimentos, realizando investigaciones y en algunas ocasiones explorando en secreto los mundos restantes que orbitaban cerca de los demás.

En dichas exploraciones, Arklatón descubrió una caverna iluminada por una luz etérea. Dentro, una energía misteriosa fluía a través de las paredes y el aire mismo vibraba con un poder desconocido. En el corazón de la caverna, descubrió los Cristales de Sabiduría. Estos cristales emanaban una suave luz violeta y resonaban con una energía sobrecogedora. Al acercarse, sintió como una ola de conocimiento invadía su mente, revelándole saberes únicos. Arklatón entendió que los cristales eran contenedores de conocimientos capaces de almacenar y procesar información de maneras inimaginables.

Con el corazón lleno de júbilo, tomó varios cristales y regresó a su planeta. En secreto comenzó a estudiarlos y analizarlos, con el paso del tiempo daría con respuestas que ayudarían no solo a los Arkanyos sino a todas las razas ingentes.

LOS NÚCLEOS ARCANOENERGÉTICOS Y LOS ARKANISTAS

Para fabricar estos artefactos los Arkanyos necesitaban de tres materiales, los Cristales de Maná, gemas mágicas que se originaban en los bosques del planeta. Estos bosques eran lugares de suma importancia donde las energías mágicas del mundo brotaban como ríos luminosos. Los cristales se formaban cuando estas energías se concentraban y solidificaban en cuevas y cavernas. Para su extracción los Arkanyos realizaban estudios de las zonas mágicas y así poder utilizar su habilidad única, la metamorfosis material, de esa manera podían extraer los cristales sin afectar al planeta.

Los Zafiros Solares eran gemas únicas que se formaban en los desiertos de cristal, lugares de extrema irradiación solar, donde la arena mineralizada se transformaba en piedras preciosas gracias a la intensa exposición al sol. Estos zafiros acumulaban la energía durante años, almacenándola en su estructura cristalina. Cuando los Arkanyos analizaron estos materiales supieron que podían utilizarlos y sacarles provecho. Sin embargo, la extracción de estos zafiros era un proceso especial, ya que la única forma en la que se podía lograr era durante las noches de eclipse lunar, debido a que, bajo la luz de la luna llena, los Zafiros Solares emitían un brillo dorado que los distingue de otras gemas, facilitando su recolección.

El Acero Estelar, mineral que se extraía de los cañones resonantes, grietas profundas del planeta donde la gravedad del núcleo atraía minerales únicos. Allí, los terremotos naturales provocaban que las rocas estelares de las capas inferiores emergieran a la superficie. Estas rocas contenían compuestos con propiedades excepcionales, como resistencia extrema y capacidad para contener energía. Para extraer estos minerales, los Arkanyos pidieron la ayuda de los

Apolaris, ya que, para hacerse con ellos se debía descender a los cañones donde un calor intenso cargaba la atmosfera de energía.
Una vez obtenidos todos los materiales los Arkanyos conocidos como Arkanistas llevaban a cabo el procedimiento de metamorfosis material para crear los núcleos arcanoenergéticos. Los Arkanistas eran Arkanyos maestros que podían hacer uso de su habilidad única de una manera magistral, muy superior a muchos otros. Entre ellos se encontraba Kan y los integrantes del Consejo de Eruditos.
Con el tiempo, se integrarían Arkanyos de otras generaciones. Aunque no estarían al nivel del primer grupo de Arkanistas que siempre serian vistos por los demás como supremos maestros.
Las capacidades de los Núcleos Arcanoenergéticos de almacenar energía eran increíbles, permitiéndoles alimentar artefactos o maquinarias desde pequeñas, medianas, grandes, hasta colosales por periodos prolongados sin recargas frecuentes. Además, cada núcleo estaba diseñado para regenerar energía lentamente al exponerse a fuentes de energía ambiental como, la luz solar, viento mágico, corrientes subterráneas de maná, entre otras. También poseían un modo de estabilización permitiendo que sistemas complejos operaran a máxima eficiencia sin riesgo de colapso.
Gracias a inscripciones rúnicas en su superficie, los Núcleos Arcanoenergéticos se adaptaban automáticamente a los artefactos en los que se integraban, ajustando el flujo de energía según las necesidades. Estas runas fueron creadas por el Errante Kano, Kan y los Eruditos, sin ellas los núcleos no podían interconectarse con las maquinarias y su funcionamiento no sería el óptimo.

LA CREACIÓN DE LAS NUEVAS CIUDADES

Habiendo pasado cientos de años desde la partida de los Dioses Ingentes, sus hijos, los primeros cien de estos, eran considerados por las generaciones que les presidieron como semidioses, seres bendecidos directamente por sus creadores. Esto se debía en parte a la diferencia en cuanto al tamaño, poder y parentesco que poseían estos primeros ingentes en comparación con los que nacieron después por medio de la unión de dos ingentes, masculino y femenino, de la misma raza.

En cada planeta las razas ingentes se esparcían más y más erigiendo nuevas ciudades y pueblos en los territorios que se encontraban vacíos y habitándolas rápidamente. Por orden de All'Al, las nuevas ciudades serian dirigidas por uno de los primeros cien ingentes. Así cada vez que se construyera una, se elegiría a uno de ellos para que sea su líder y de esta manera guiara a los que allí decidieran vivir. Muchas de estas ciudades se convirtieron en grandes localidades importantes para todo tipo de asuntos, desde el comercio de productos que se elaboraban en dichas ciudades hasta la implementación de nuevos y elaborados equipos tanto de transporte como educación y demás.

En Arkan las ciudades de Ann'Ooke y Lapidem Atro fueron de las más importantes del planeta. La primera que se encontraba al este del reino de Arkania y era la mayor exportadora de herramientas y equipos de construcción rápida, el Arkanyo a cargo de esta ciudad y la mente maestras detrás de la creación de tales utensilios era Arn'Ok. Por su parte, Lapidem Atro se localizaba muy al oeste del reino principal en las costas del océano de Arak, allí, el Arkanyo conocido por sus gustos por la exploración, Yzard'Aran lideraba a los suyos de manera ecuánime, su ciudad se convirtió en la primera ciudad costera de entre todos los planetas y además fueron los pioneros en la navegación de los mares y océanos. En la ciudad se

instauró el Escuadrón de Exploración de Yzard donde se instruyeron a otros ciudadanos ingentes fuera de Arkan.
En Nyrvanos, el planeta azul, se erigieron ciudades y pueblos realmente increíbles y de entre ellas Nerya, la ciudad entre el bosque, situada al este de Nyr'Arvanor, a solo unos pocos kilómetros y nombrada así en honor a Nerya, la hija de la llama azul, quien comandaba la ciudad. Aquí se desarrolló la cacería y el adiestramiento de unas bestias salvajes conocidas como los Lobos Colmillos Turquesa, unas criaturas cuadrúpedas, con cuerpos enormes, de colas largas y peludas como el resto de sus cuerpos, orejas puntiagudas y hocicos largos. Estas bestias se convirtieron en los compañeros eternos de todos los Nyvios cazadores.
El planeta Eghyr no contó con el alzamiento de muchas ciudades debido a que la gran mayoría de los Ghyrios prefería vivir en la ciudad principal, pero de entre las pocas que surgieron la más destacada fue Ghruda, la ciudad de las montañas. El señor de los cielos Gharuda dirigía la ciudad desde lo alto con la confianza que solo los verdaderos líderes pueden gobernar. Gharuda guiaba a su gente quienes lo seguían sin oposición, se trataba de uno de los primeros cien ingentes, quien además había rechazado el derecho a liderar a toda su gente para vivir con más libertad pues, muy a pesar de todo, era un Ghyrio demasiado liberal como para dirigir a toda una raza. Con todo esto se instauró en unas montañas al suroeste del reino y allí levantó su ciudad recibiendo a muchos Ghyrios como ciudadanos. Pero lo que hizo de Ghruda una ciudad tan importante fue la creación de naves capaces de volar grandes distancias en corto tiempo. Estas máquinas voladoras fueron creadas y perfeccionadas por dos de los seguidores de Gharuda llamados Ghilbur y Gho'Orville. Con la ayuda de los Arkanyos sus naves se convirtieron rápidamente en uno de los medios de transporte más utilizados en todos los planetas ingentes.
Los Thargrym fueron de los que más ciudades o aldeas fundaron, no solo por ser el segundo planeta más grande, después del planeta Arkan, sino porque su nivel de reproducción era en gran medida mucho más rápido que el de todas las demás razas ingentes. Para los hijos de Leugimthar lo primero siempre sería el combate,

volverse más fuerte cada día, por eso en cada aldea fundada su principal actividad era el entrenamiento y para ello la creación de escuelas donde ejercitarse y adiestrarse para convertirse en Guerreros de las Llamas era primordial. Además, conforme pasaba el tiempo, se desarrollaban nuevos estilos y artes de combate de modo que los Thargrym dividieron dichas escuelas entre todas las ciudades siendo Tharkam la escuela más grande de todas y se hallaba en la misma homónima ciudad principal.

Entre las ciudades y aldeas más importantes se destacaron: Tharumar, localizada al norte de la ciudad principal y dirigida por Tharur y donde se desarrolló el estilo de combate Thung'Fu, un arte de combate que puede ser practicado desde temprana edad, este estilo se caracteriza por utilizar la fuerza del oponente a favor y derribarlo rápidamente. Otra aldea fue Thalydor, situada al suroeste del reino principal, allí su cabecilla Altharin creó el Thaikydo un arte marcial que se fundamenta en el control para esquivar, inmovilizar y atacar en puntos críticos. Agrym fue otra aldea que destacó bastante entre los Thargrym por su particular estilo de combate al que denominaron Argys convirtiéndose en los más diestros en el uso de armas, aunque también dominaban las técnicas de combate cuerpo a cuerpo como esquives y golpes, se ubicaba al este de la ciudad principal y estaba liderada por Rym. Por último, la ciudad de Yme dirigida por la Thargrym Thyme y situada al oeste del reino, desarrollaron el Ymer un sistema de combate cuerpo a cuerpo que combinaba varios estilos.

Pero sin duda alguna la ciudad más grande que surgió fue Magna Valde situada en una isla al noroeste del reino principal del planeta Apolos, allí los Apolaris dirigidos por la indomable Lumen Agnis, se dedicaron enteramente a la minería y la recolección de piedras y minerales enormes que procedían de grandes volcanes bautizados como Los Solaris, debido a uno de sus líderes, que se alzaban en el centro de la isla. Gracias a que los Apolaris poseían inmunidad al calor, las llamas y la lava del volcán no les afectaban en lo más mínimo.

Los minerales que procedían de los volcanes tenían un particular color carmesí, pero lo increíble de ello fue el mineral que

encontraron en las profundidades de los volcanes. Era un mineral que poseía una resistencia inimaginable resistiendo incluso a sus mejores herramientas. Para lograr obtener el robusto mineral pidieron ayuda a los Arkanyos y estos elaboraron varias formas para lograr extraerlo, aunque al principio no tuvieron éxito, luego con la ayuda de Kan, crearon una especie de artefacto el cual logró el objetivo. Ya con la extracción, los Apolaris se percataron de que el mineral podía regenerarse a una velocidad extremadamente rápida, lo cual era inaudito, con total asombro llamaron a Philios quien a su vez llamó a All'Al que tampoco podía creer lo que veía. Los Errantes analizaron el mineral y lo compararon con otros de los demás mundos ingentes, ninguno tenía tal particularidad regenerativa, aunque no era ilimitada su capacidad para reformarse no tenía precedentes. Aunque cuando vieron la verdadera naturaleza del material se quedaron aún más sorprendidos, pues la realidad era que podía adoptar muchas formas y fusionarse a cualquier cosa haciéndola impenetrable y con la habilidad de recomponerse.

Este hallazgo convirtió la ciudad de Magna Valde en el centro del comercio e hizo de Apolos uno de los planetas más importantes, pues con este material, al cual denominaron como Apolonita, en honor a su Dios Apolos, podían crear armaduras, armas, estructuras y un sin número de cosas. La Apolonita también tenía el color carmesí característico de los volcanes Solaris por ello todo lo que creaban a partir del material tomaba las mismas tonalidades de colores.

Con el tiempo, más ciudades fueron estableciéndose a lo largo y ancho de cada mundo, descubriendo nuevas tierras y con ellas nueva flora y fauna de todo tipo. De esta manera cada raza ingente creció no solo en número sino también en el dominio de sus planetas descubriendo grandes porciones de ellos y habitándolas.

Los Errantes siempre estuvieron observando y ayudando a los hijos de sus creadores, mientras All'Al mantenía la vista en alto llena de orgullo al ver como todo salía tal y como debería, el orden y la paz reinaba en todos los mundos ingentes y las nuevas generaciones crecían bajo la tutela de los primeros creados.

EL THRAG MAGÁ

El Thrag Magá fue el estilo de combate más perfecto y a la vez peligroso que los Thargrym idearon. Combinaba de una forma bastante eficaz una serie de estilos y artes de combate antiguos convirtiéndose en el más letal de todos. Quienes dieron origen a este estilo fueron los líderes de Leugimthar, Tharamor, Lumithar y Gim'Tahr. Su peculiar forma en la que contrarrestaba los movimientos del oponente, la manera en la que doblegaba no solo a uno sino a varios atacantes, abarcando técnicas sin armas, con armas de filo o contundentes. Los líderes Thargrym desarrollaron el Thrag Magá a partir de los primeros años desde su creación, siendo el estilo de combate más antiguo que existe. Solo unos pocos llegan a dominarlo y tienen totalmente prohibido utilizarlo contra otro a menos que sea en una práctica o entrenamiento. Quienes usen el Thrag Magá para dañar a otros seres ingentes serán penalizados y encarcelados.

LOS FORJADORES CARMESÍ

A pesar de que la Apolonita era el material más demandado en todos los planetas ingentes solo en Apolos se podía trabajar el robusto material pues allí se encontraban los Forjadores Carmesí. Los Arkanyos intentaron por muchos años estudiar la Apolonita, pero nunca dieron con su código material para utilizar su habilidad única en el mineral, solo los Apolaris que se dedicaron a la herrería y la forja fueron los únicos capaces de dar forma a la Apolonita convirtiéndolo en infinidades de objetos, desde joyas hasta armas y armaduras, además de eso podían crear piezas de ingeniería para implementarlas en maquinarias y estructuras.
Los Forjadores Carmesí crearon un sin número de armas hechas con Apolonita para los Guerreros de las Llamas, así como armaduras y equipamientos, los Apolaris también dotaron a los Ghyrios de mejoras para sus naves y maquinas, los Nyvios también recibieron equipos que les ayudaron en gran medida en sus avances tanto de investigación como de cacería, por su parte los Arkanyos idearon la forma de fusionar el material con varias de sus instalaciones de

energía indefinida haciendo que estas aumentaran sus capacidades, además de la creación de equipos para las embarcaciones.

LOS TEMPLOS DE LA ESENCIA

El auge y la expansión de las razas ingentes en sus respectivos mundos trajo consigo la necesidad de construir lugares donde sus habitantes pudieran rezar y honrar a sus creadores. All'Al compartía tal necesidad y junto a los demás Errantes y los líderes de las razas ingentes iniciaron las conversaciones para llevar a cabo la creación de dichas estructuras a las que llamaron Templos de la Esencia.

Los Arkanistas, liderados por Kan, realizaron investigaciones en cada planeta para determinar la mejor forma que debía tomar cada uno de los templos, además de los materiales que se utilizarían para su creación. El primer Templo de la Esencia en ser erigido fue en el planeta Apolos, allí los Apolaris le brindaron a los Arkanyos los detalles y especificaciones de la apariencia que deseaban tuviese el lugar. Con todo listo el Templo de la Esencia de los Apolaris fue creado, la arquitectura del lugar reflejaba colores rojos y carmesís, estaba adornado con delicados diseños que parecían moverse y resplandecer con luz propia. Sus altas columnas se elevaban hacia un techo abovedado, enormes estatuas de sus líderes se encontraban esparcidas por todo el templo y una de su creador Apolos se alzaba por encima de todas las demás. El centro de la estancia era tan amplio que las paredes se perdían en la distancia y unas escaleras ascendían hacia un altar, donde otra estatua del Dios Ingente creada con Apolonita por los Forjadores de la Llama parecía observar desde lo alto.
El planeta de los Thargrym fue el siguiente en ser visitado por los Arkanyos, sus líderes decidieron que el Templo de la Esencia debería estar ubicado justo en el centro de las ciudades, de este modo sus habitantes podrían llegar desde todas ellas sin mucho esfuerzo. Los Arkanistas crearon un santuario de una belleza etérea y enigmática, de líneas arquitectónicas limpias y una atmósfera de serenidad y espiritualidad. La estructura, de proporciones colosales, parecía emerger de la propia tierra, con columnas tan altas que se perdían en la penumbra. La luz, filtrada a través de una fuente celestial,

bañaba el recinto con un halo de misticismo. En el centro de la estancia, un altar adornado con símbolos ancestrales invitaba a la contemplación y la introspección. Los Apolaris dieron como regalo una estatua de Apolonita del Dios Ingente Leugimthar que fue situada en el centro del templo. La presencia de vegetación exuberante, que contrastaba con las paredes, aportaba una conexión profunda entre la estructura y el mundo.

Los líderes Nyvios, Ar'Vanyr y Nyrioss se contactaron con Kan y los Arkanistas para llevar a cabo la creación del Templo de la Esencia de su mundo. Sin embargo, cuando los Arkanyos llegaron al planeta azul se encontraron con la sorpresa de que los exploradores y cazadores habían descubierto un mineral único en sus tierras. Los Nyvios le dieron el nombre de Nyrvarium.

El Nyrvarium tenía la capacidad de afilarse automáticamente con el uso, manteniendo siempre un filo perfecto, además, a pesar de su dureza, era sorprendentemente ligero, lo que facilitaba su uso en armas y herramientas. Con el nuevo mineral se crearon armas imbatibles que eran prácticamente indestructibles y letales. Las herramientas creadas a partir del Nyrvarium eran ideales para la construcción, la minería y cualquier otra tarea que requiriera de durabilidad. Sin embargo, el mineral era escaso, raro y difícil de encontrar, los Nyvios solo habían localizado unos pocos yacimientos en todo el planeta, por tal razón el armamento y las herramientas de Nyrvarium fueron entregadas a los más expertos en el uso de estas. Kan y los Arkanistas analizaron el Nyrvarium y en poco tiempo dieron con su código material, gracias a ello pudieron ayudar a los Nyvios en la creación de los instrumentos que estos deseaban.

En cuanto al Templo de la Esencia, los Nyvios decidieron situarlo en las cercanías del reino principal, allí, los Arkanyos construyeron un templo de una belleza enigmática, donde la luz tenue y azulada del cielo creaba un entorno de misterio y solemnidad. Las columnas de piedra tenían escritos sobre la historia y cultura de la raza ingente, estas se elevaban hacia un techo invisible, creando un espacio infinito y majestuoso. En el centro, una escalinata conducía a una gran plataforma elevada, donde se erigía una estatua de Nyrvanos rodeada de otras más pequeñas que parecían alabarla. Las paredes

estaban cubiertas de símbolos y el aire estaba cargado de energía mágica. El amplio lugar estaba inundado de una brisa fría que acariciaba los rostros de aquellos que se adentraban en el lugar sagrado.

Los Ghyrios determinaron que la mejor ubicación para erigir el templo sería muy al norte de la ciudad principal. Gracias a la enorme extensión de terreno se pudo crear sin problemas el Templo de la Esencia. Los Arkanistas se pusieron manos a la obra y bajo la supervisión de los lideres Gal'Hamades y Harfyhr levantaron una construcción que parecía desafiar las leyes de la gravedad. Algunos lugares del templo parecían estar flotando y otras se perdían en su bastedad, sus paredes rocosas hacían ver el templo como una fortaleza imposible de quebrantar. Los pilares que sostenían la construcción tenían grabados de flamas y adornos dorados que le daban un brillo único. En el centro de la estancia se alzaba una escultura de la Diosa Ingente Eghyr empuñando una espada con una de sus manos y un escudo con la otra, los ojos resplandecían con tanta intensidad que iluminaban una dirección concreta, en dicho lugar los Ghyrios se podían arrodillar para rezarle a su creadora y ofrecerle ofrendas y alabanzas.

Una vez que Kan y los Arkanistas terminaron de construir los Templos de la Esencia de sus hermanos, se dirigieron a su mundo para llevar a cabo la creación del que sería uno de los lugares más sagrados. Antes de iniciar, el líder de los Arkanyos se dirigió a ver a su reina consorte, Akane, a quien tenía mucho tiempo sin ver. Luego pasó varios días en los que se dedicó a ponerse al tanto de los pormenores de su mundo y a realizar varias reuniones con los Eruditos, principalmente con Arklatón, el líder del consejo.

Cuando Kan finalizó con sus obligaciones reunió a los Arkanistas para iniciar la construcción del Templo de la Esencia del planeta Arkan.

Como todos los demás, el templo de los Arkanyos fue creado con forma de una enorme y vasta torre. Construido con el mismo mineral que la gran mayoría de sus ciudades, la Piedra Blanca, única en el mundo de esta raza, pero sin ninguna particularidad más allá que su dureza y característico color blanco que le daba un toque de belleza

a cada una de las cosas fabricadas con este material. Los Arkanistas hicieron uso de su habilidad para crear una gran estatua de su creador y debajo de ella otra de su líder. Aunque al principio Kan no estaba del todo seguro sobre la incorporación de una estatua suya, aceptó dejarla siempre y cuando sea la única que hubiese en todo el templo, después de todo, el mismo se veía como uno más entre los suyos. A pesar del hecho de que lo consideraran como su líder, siempre se veía a sí mismo como un igual ante todos.

Localizado al sur del reino principal, el Templo de la Esencia del mundo gris era, sin duda alguna, un reflejo del respeto, adoración, reverencia y fervor que los Arkanyos tenían hacia el Dios Semisupremo Arkan. El sagrado lugar desprendía un aura reconfortante, en cada una de sus estancias emanaba una tenue bioluminiscencia de las columnas que lo sostenían. El suelo estaba adornado con mosaicos orgánicos, compuestos de roca blanca pulida y gemas incrustadas en ellos. Cada paso sobre el suelo resonaba con un leve eco armonioso, como si el templo respondiera a la presencia de quienes lo visitaban.

LA AVANZADA K’MIR

Mientras las razas ingentes prosperaban y crecían tanto en número de habitantes como en civilizaciones, los K’mir continuaban con su cruzada eterna consumiendo mundos enteros, aniquilando a sus habitantes y devorando esencias para sus amos los Valak’Aghol. Con docenas de planetas ya erradicados, una pequeña avanzada de estas criaturas deiformes liderada por el despiadado K’edax se toparon con los mundos ingentes y vieron en ellos una enorme cantidad de energía la cual consideraron una gran ofrenda para sus creadores, pues jamás habían visto mundos con tanta energía.

K’edax y su patrulla primero posaron sus ojos sobre el planeta Arkan, al ser el que más energía irradiaba querían conquistarlo antes de que los generales K’mir llegaran para someter a los otros que se encontraban relativamente cerca. Además, aunque él y su escuadrón eran suficiente para invadir y arremeter contra un planeta, algo le decía que necesitaría ayuda para tener éxito.

Cuando llegaron al mundo y posaron sus enormes pies en la tierra, sintieron de inmediato el gran poder que había allí, tal y como pensaron. Aterrizaron en una zona con grandes montañas donde no muy a lo lejos se podía distinguir una especie de ciudad en crecimiento. Se trataba de una de las nuevas civilizaciones que habían creado y que el mismísimo Kan ayudaba a erigir, un pequeño grupo de Arkanyos se encontraban junto con Ka’Ngol quien sería el líder de la nueva ciudad.

Los K’mir miraban desde la distancia ocultos entre las montañas, como estos seres, para ellos primitivos, apenas se encontraban erigiendo ciudades, de todos los mundos que habían exterminado este se encontraban muy por debajo en cuanto a desarrollo se refería. El más desarrollado hasta el momento era un planeta donde sus habitantes ya se encontraban realizando exploraciones al universo, razón por la cual los K’mir pudieron encontrarlos y aniquilarlos. De todos modos, a K’edax no le importaba que tan evolucionados o avanzados estuviesen, lo único que le interesaba

era arrasar con todos ellos y consumir sus energías, un placer del que nunca se sentiría insatisfecho.
Entonces, se prepararon para eliminar la pequeña ciudad y sus habitantes, pensando que no supondría ningún problema arremetieron en carga contra el pequeño grupo de Arkanyos, un error que les costaría caro. Momentos antes, Kan ya había sentido su presencia, y aunque no sabía de quienes o que se trataba les habló de ello a todos para que de esa manera estuviesen preparados para lo que sea que se ocultaba tras las montañas, Ka'Ngol, y algunos otros Arkanyos estaban listos, mientras que los que no podían pelear se quedaron atrás.
Cuando los K'mir salieron a toda prisa en dirección a la pequeña ciudad, tanto Kan como todos los demás allí presentes quedaron impactados por las criaturas que vieron sus ojos, no se esperaban algo así, su tamaño era casi el doble al que tenían los primeros ingentes, sus cuerpos estaban cubiertos de unos tentáculos tan largos que algunos se arrastraban por el suelo, mientras que otros levitaban y se movían al son de sus movimientos, su piel era oscura y pálida, algunos observaban a través de sus dos ojos mientras que otros poseían más de cuatro que miraban en todas direcciones, aunque lo que más los atemorizó fue esa esencia putrefacta que despedían cada uno de ellos.
Pese al horror que le transmitían esas criaturas, Kan no dio ni un paso atrás, al contrario, cerró sus puños con fuerza y se llenó de valor para hacerles frente. Pero antes de que los K'mir y los Arkanyos se sumieran en batalla el gran Errante Kano apareció de la nada y tomó con sus enormes brazos a dos K'mir acabando con ellos al instante por medio de un fuerte apretón y el uso de su poder. K'edax y los demás se pararon en seco al ver semejante ser, la sorpresa de ver como eliminaba a dos de los suyos tan fácilmente los paralizó por un momento, era la primera vez que veían algo así.
Sin embargo, su asombro solo duró unos segundos y casi de inmediato la avanzada K'mir dirigió su mirada hacia Kano y lo empezaron a atacar todos a la vez, el Errante rugió de dolor al sentir como estos embestían contra él, paralizándolo y clavándole sus garras por todo el cuerpo, los Arkanyos no tardaron en reaccionar y

atacaron con todo, aligerando la carga de su Guardián para que pudiese moverse. Kan alcanzó a K'edax y ambos cayeron al suelo. El combate entre ambos comenzó tan pronto se pusieron de pie, K'edax no entendía como unos primitivos y pequeños seres podían hacerle frente, Kan se movía a una gran velocidad y sus golpes eran tan potentes que al impactar contra el K'mir desgarraban parte de su piel, aunque el Arkanyo también era impactado por los ataques de su enemigo este no cedía y mientras más tiempo pasaba más efectivos eran sus golpes.

El líder de los Arkanyos no era una presa fácil, su agilidad, fuerza, destreza y forma de pelear dejaron a K'edax con preguntas sobre quien era ese sujeto, que clase de seres eran esos individuos, miró a Kano y vio como entre él y el pequeño grupo de habitantes habían despachado ya a casi todo su batallón, se preguntaba porque tenían un guardián con semejante poder.

La pelea entre Kan y K'edax la estaba dominando el Arkanyo, dejando en un estado muy destrozado al K'mir. Toda la avanzada había sido eliminada y solo unos pocos cuerpos de los habitantes del planeta yacían muertos en el suelo, lo que significaba que los habían subestimado. Ya sin fuerzas y con su cuerpo yacido en el piso, vio cómo su adversario se posaba triunfante sobre él, mirándolo con unos ojos llenos de furia y rencor, K'edax le devolvió la mirada y comenzó a reírse con una voz desquiciada mientras decía en voz baja unas palabras que el Arkanyo no logró comprender y casi de inmediato su cuerpo se desintegró, al igual que el de todo su escuadrón.

Arkan se quedó parado allí observando como el cuerpo de la criatura se descomponía poco a poco, su risa antes de morir lo desconcertó y lo que parecían unas palabras en un lenguaje que no llegó a comprender también. Cuando volvió al lugar donde se encontraban los demás, vio los cuerpos fallecidos de algunos, entre ellos Ka'Ngol, lo cual lo puso muy triste, Kano que se hallaba herido, aunque no de gravedad y los demás se encontraban bien con pequeñas lesiones. Momentos después llegó All'Al y lo pusieron al tanto de la situación, el Errante Supremo se culpó así mismo por no haber estado cuando

más lo necesitaron y juró que no volvería a dejar que ocurriese una desgracia igual en ninguno de los mundos ingentes.
Al pasar el tiempo, el planeta Arkan se recuperó del ataque, la ciudad la cual terminaron rápidamente fue bautizada en honor al que se convertiría en su líder "Ka'Ngol" quien dio su vida para proteger a los ciudadanos de dicha ciudad incluso antes de que esta fuese una como tal.
Kan se sentía culpable por la pérdida de varios Arkanyos, y dejó el liderazgo por un largo tiempo en manos de su pareja Akane quien gobernaría junto con los Eruditos, mientras que él se enfrascó en un viaje hacia el Templo de la Esencia, donde permanecería durante mucho tiempo en silencio y en duelo.
Por otra parte, muy lejos del sistema solar que albergaba los planetas ingentes, en un planeta que se encontraba al borde de la extinción, varios generales K'mir recibieron el mensaje de uno de los suyos, más específicamente el mensaje de K'edax, donde este les decía que tanto el cómo su avanzada fueron vencidos por una raza que se encontraba en un planeta distante, el comunicado seguía mencionando que habían varios mundos cerca con grandes cantidades de energía y que debían enviar un ejército completo para conquistarlo, pues a continuación y por medio de imágenes los generales vieron como Kano aparecía en la escena y acababa fácilmente con varios K'mir, además prestaron atención a quien le quitó la vida a K'edax, ya que en él sentían un poder superior incluso al del Errante, luego el mensaje terminó con las coordenadas de los planetas ingentes y después las imágenes quedaron en negro.
De entre los generales K'mir que recibieron el mensaje de K'edax se encontraba uno de los más crueles y perversos que habían surgido de los Valak'Aghol, el despiadado Kerus'Trux conocido por ser uno de los primeros en ser general de uno de los ejércitos K'mir más grandes. Este repugnante ser junto a otros terribles K'mir tan pronto acabaron con el planeta que habían invadido se pusieron en marcha hacia los planetas ingentes, listos para sembrar el caos y la desesperación.

LA PROPAGACIÓN DE LOS K’MIR

El ejército de los K’mir se encontraba dispersado por varias zonas del universo, algunos planetas les servían de base luego de haberlos conquistado, convirtiéndolos en una versión retorcida de lo que fueron en el pasado.

La presencia de los K’mir impregnaba los mundos de sustancias mugrientas por casi toda la superficie, grandes masas de carne putrefacta se formaban en las cercanías de los lugares donde más permanecían, deformando aún más dichos mundos. Dentro de los planetas invadidos por los K’mir destacaba uno considerado la sede principal de sus operaciones, gracias a su tamaño y capacidad para alojar gran parte de los ejércitos, anteriormente este mundo era conocido como “Farfarout” por sus antiguos habitantes, ahora sus invasores lo habían nombrado “Amirghol”.

LA FUNDACIÓN DE LOS LEGIONARIOS

Poco tiempo después del desafortunado evento que marcó un antes y un después en todos los ingentes, varias reuniones de alto nivel tomaron lugar, en ellas líderes y altos mandos discutían un único tema, la protección contra amenazas extranjeras. Todos se encontraban de acuerdo en la necesidad de crear un ejército capaz de hacerle frente a cualquier cosa que los invadiera, los Errantes quienes escuchaban con atención a todos los presentes no tuvieron objeción, pues, aunque cada uno de ellos poseía un gran poder, quedó comprobado que podían ser destruidos.

Fue Arklatón quien les habló sobre los avances que él y Consejo de Eruditos habían logrado en los últimos años en la creación seres sintéticos a los que llamaron Androides Arkanicos.

El líder del Consejo de Eruditos contó a los que se encontraban presentes los detalles sobre los androides arkanicos. El material con el que estaban construidos era un metal que habían creado por accidente al que llamaron Orikalium. El metal contaba con una durabilidad inquebrantable incluso bajo las condiciones más extremas. Su dureza superaba incluso al Nyrvarium. También poseía conductividad mágica lo que le permitía ser usado como conductor excelente de energías proporcionándole a los Arkanistas la forma idónea de canalizarla por medio de runas arcanas. Además, poseía la increíble capacidad de autoregenerarse, volviendo a su estado original tras sufrir daños menores. Para que estos seres sintéticos funcionasen de manera íntegra y a su máxima capacidad los arkanistas crearon los núcleos de energía suprema que acumulaba cantidades de energía considerablemente mayor a los núcleos arcanoenergéticos convencionales.

Arklatón reveló el secreto de los Cristales de Sabiduría y como eran capaces de almacenar y procesar todo tipo de conocimientos, siendo estos cristales la clave para que los androides arkanicos fueran como duplicados de sí mismos, manteniendo en una especie códice de

información una copia exacta de todo cuanto creía el individuo ingente en el que estaba basado el androide.
Al principio muchos se mostraron escépticos, no creían que fuese una buena idea crear esos androides, réplicas de su propia gente, con la única finalidad que la de librar sus batallas, algunos lo veían como una especie de herejía u ofensa, mientras que otros pensaban que podían ponerse en su contra y atacarlos a ellos mismos. Pero Ark'Uditus los convenció con una demostración de lo que eran capaces de hacer, además les recordó la muerte de Ka'Ngol y otros Arkanyos, mencionando que con los androides no tendrían la necesidad de pasar otra vez por pérdidas como esas. Además, tanto las réplicas como ellos estarían en las batallas, solo que estas podían auto repararse y seguir en pie de lucha si sus núcleos no eran destruidos. Los presentes lo pensaron detenidamente y tras varios días de reuniones aceptaron poner en marcha el programa, el cual decidieron nombrar como los Legionarios.
Tan pronto terminaron las reuniones, todas las razas ingentes se movilizaron para poner en marcha la creación en masa de los Legionarios, primero crearon instalaciones conocidas como "Generadoras" en todos los planetas, la más grande se encontraba en Arkan donde el Arkanista maestro Arklatón supervisaba de primera mano todos los pormenores, las instalaciones de los demás mundos estaba inspeccionada por parte del Consejo de Eruditos, en el planeta Apolos se hallaba Ark'Uditus, en Eghyr Arlya, Khaesar se dirigió a Nyrvanos y Karnya y Arken al mundo de los Thargrym. Para mejorar la eficiencia de los Legionarios optaron por integrarles partes con la Apolonita, así como un núcleo de energía suprema secundario, el cual entraría en acción si el núcleo principal era destruido, estos ajustes potenciaron las unidades Legionarias haciéndolas mucho más poderosas. Para pasar la personalidad y conocimientos de los guerreros ingentes al códice de información de los Legionarios, se utilizaron capsulas que se conectaban entre sí, con la ayuda de los Errantes se mejoró el proceso de traspaso de información a los Cristales de Sabiduría agilizando su uso.
Arklatón había creado un sin número de máquinas, sistemas y artefactos arcanos que les permitieron realizar todos y cada uno de

los procesos para llevar a cabo la fundación de los Legionarios.
Por medio de tableros de mando y artefactos sintientes, los conocimientos de miles de guerreros fueron trasladados hacia los androides arkanicos. La actualización del códice de información se llevaría a cabo periódicamente para que los androides arkanicos mantuvieran un constante aprendizaje, así como el nivel adecuado de recuerdos, de esta forma se conservarían todas las memorias que hacían único a cada uno. Al crear un nuevo Legionario, el guerrero ingente en cuestión era conocido como "Generador" del androide en cuestión.
En poco tiempo el ejército de los Legionarios fue creado, posicionando a pequeños grupos de ellos en varios puestos de observación para contemplar los cielos y dar aviso en caso de avistamiento de cualquier anomalía. De esta manera las razas ingentes se prepararon para protegerse de todo invasor, con no solo los Guerreros de las Llamas ya esparcidos por todos los mundos sino también con la fuerza de los Legionarios.

LAS TRES TEMPESTADES

Cuando todos los Legionarios fueron creados y puestos en distintos puntos de cada planeta, una de las jóvenes Arkanistas del equipo de Arklatón le habló sobre una idea que tenía, se trataba de Annkares, una Arkanya procedente de Ka'Ngol que poseía en un nivel muy alto de inteligencia y que, a pesar de su edad, estaba entre los mejores candidatos a convertirse en una integrante del Consejo de Eruditos. Annkares tenía en mente la creación de varias naves espaciales tripuladas por los mejores guerreros Legionarios. Estas naves estarían navegando por el universo en busca de los horripilantes seres que atacaron su ciudad, Annkares era una de las protegidas por Ka'Ngol gracias a él, la joven Arkanya había logrado convertirse en la mujer que era y, con su muerte, había perdido a alguien invaluable para ella. Por eso, sentía un profundo rencor hacia los K'mir.

El Arkanista maestro pensó que sería una buena idea acabar con sus enemigos antes de que estos llegaran siquiera a sus planetas, así que pidió la autorización para crear dichas naves. Pero, si en la teoría era difícil, en la práctica lo era aún más, pues para crear las naves espaciales que proponía Annkares hacía falta muchos cálculos y fórmulas que no poseían. Sin embargo, para sorpresa de Arklatón, la joven ya tenía todo listo, desde los cálculos, formulas, niveles de energía, materiales y más.

Crearlas tardó varios años, pero gracias a los Ghyrios Ghilbur y Gho'Orville las naves fueron creadas más rápido de lo que ya tenían planeado. Cuando estuvieron listas, se necesitó del poder de colosales núcleos arcanoenergéticos con la fuerza de una estrella cómo motor para que pudieran volar. A bordo de cada nave se encontraban miles de nuevas réplicas de los androides Legionarios, entre ellas las de varios de los primeros ingentes más fuertes que accedieron a que se les creara un Legionario y que tomarían el mando de la misión. Annkares nombró a las tres naves como "Las Tres Tempestades".

Las Tres Tempestades salieron al espacio exterior a explorar el universo en busca de posibles amenazas para los mundos ingentes, cada nave contaba con tecnología de punta, potentes armas, sistemas de búsqueda y navegación, además de contar con una gran velocidad. Entre los materiales con los que las Tempestades fueron creadas se encontraban, la Apolonita, el Nyrvarium, el nuevo metal Orikalium. Estos tres materiales especiales convirtieron a las Tempestades en verdaderas armas de combate al poseer las particularidades únicas de cada uno de ellos.

Aunque se crearon otras naves espaciales que se mantuvieron en la órbita de los planetas ingentes, ninguna fue capaz de alcanzar el potencial que tenían las Tres Tempestades, consideradas como únicas a lo largo del tiempo.

LOS ORÁCULOS PENSANTE Y LOS MAESTROS DE LA INFORMACIÓN

En su laboratorio secreto, Arklatón había estudiado a fondo los Cristales de Sabiduría, descubriendo el potencial y las posibilidades que estos ocultaban. Tras años de análisis comenzó a crear artefactos que explotaban las capacidades de los cristales, entre ellos se encontraban los Oráculos Pensantes y los Maestros de la Información.

Los Oráculos Pensantes eran dispositivos arcanos que combinaban la tecnología de los Arkanyos con los Cristales de Sabiduría. Este artefacto podía procesar grandes cantidades de información, realizar cálculos complejos y emitir hologramas de datos que se reflejaban en una esfera. Sin embargo, a pesar de los resultados exitosos de su invento, Arklatón notó que la mayor parte del tiempo no daba soluciones precisas, y sus respuestas eran incomprensibles para él. Por esa razón creó a los Maestros de la Información.

Los Maestros de la Información eran autómatas que, al igual que los Oráculos Pensantes, fueron creados con partes de los Cristales de Sabiduría, esto hizo que las maquinas tuviesen una especie de vinculo la una con la otra. Los Maestros de la Información podían interpretar a la perfección las respuestas que generaban los Oráculos Pensantes y traducir sus datos para que los Arkanyos pudieran entender su significado.

Cuando se inició la fundación de los Legionarios, Arklatón reprodujo estos artefactos y suministró a cada raza ingente de varios de ellos. Cuando todo estaba preparado, el Arkanista maestro volvió a su laboratorio y continúo realizando estudios secretos.

LA LLEGADA DE LOS EKXULS

Tras finalizar la construcción de las últimas ciudades ingentes estos se tomaron un largo descanso bien merecido, la creación de docenas de estas localidades dieron a todos los mundos un esplendor de belleza y un ambiente mucho más vivaz. Cada ciudad estaba protegida por un escuadrón de Legionarios y a su vez había un puesto de vigilancia donde mantenían sus máquinas de observación pendiente a cualquier movimiento en el espacio, también contaban con varias naves que se mantenían orbitando los planetas y, además en cada puesto de vigilancia había un Maestro de la Información que operaba un Oráculo Pensante.

La paz y la armonía reinaron durante un largo tiempo, hasta que un día, en el mundo Nyrvanos, muy cerca de la ciudad Navylor, liderada por una de los primeros ingentes conocida como Nyria, el puesto de observación detectó movimiento a varios kilómetros de la órbita del planeta. Los radares mostraban como algo se iba acercando cada vez más a una gran velocidad. La noticia llegó a la gobernante de la ciudad y esta rápidamente le notificó a Ar'Vanyr quien se puso en marcha hacia el puesto de vigilancia de la ciudad principal Nyr'Arvanor, donde se compartía la transmisión y los datos que se obtenían desde Navylor a través de la conexión entre los Oráculos Pensantes.
La señal del objeto se acercaba cada vez más, mientras que Ar'Vanyr daba la orden de ataque a las naves de asedio de la órbita en caso de hostilidad. Los Errantes No'Mü y All'Al se encontraban también en las afueras del planeta para protegerlo. Poco a poco, la distancia fue disminuyendo hasta que, tanto los Legionarios que estaban a bordo de las naves como los Errantes, pudieron ver como aparecía en la distancia un halo de luz que se hacía cada vez más fuerte conforme pasaba el tiempo. Un momento después un inmenso vehículo espacial en forma de esfera se hizo visible y casi de inmediato en los ordenadores de las naves legionarias apareció un mensaje que los Legionarios no pudieron descifrar. La señal fue transmitida a los

Oráculos Pensantes en los puestos de vigilancia y de inmediato los Maestros de la Información comenzaron a procesar los datos contenidos en el orbe cristalino.
Se trataba de una nave Ekxul que había escapado de su planeta natal Exul, el cual se encontraba en una galaxia muy lejana. Los Ekxuls eran una raza que se dedicaba a la exploración espacial casi por entero, habían viajado a un sinnúmero de planetas en busca de artefactos mágicos y reliquias en planetas distantes de civilizaciones antiguas para luego venderlas a los interesados por un alto precio. En poco tiempo los Ekxuls se convirtieron en una de las razas más ricas de su galaxia, no solo gracias a la incalculable fortuna que poseían sino también debido a los secretos que habían encontrado en sus viajes, secretos que no compartían con nadie fuera de su civilización.
La nave esférica se acercaba a la órbita del planeta y el mensaje seguía repitiéndose en los ordenadores de los Legionarios. A unos pocos kilómetros de distancia la nave se comenzaba a ver con más claridad, notándose lo dañada que se encontraba. Ya muy cerca, los Maestros de la Información pudieron descodificar el mensaje, se trataba de una señal de ayuda del capitán de la nave Ekxul, que decía que buscaban refugio, no eran hostiles y que su sistema de guía y aterrizaje se habían dañado.
Cuando Ar'Vanyr escuchó el mensaje decidió no atacarlos, pero tenían otro problema, con los sistemas dañados la nave podía hacer un aterrizaje forzoso en cualquier lugar lo que significaba que tendrían que evacuar las ciudades cercanas a los posibles lugares de aterrizaje. Pero, por suerte para todos, All'Al hizo uso de sus poderes y condujo a la nave a un lugar muy alejado, cerca del gran océano de Nyras.
Un ejército compuesto por Legionarios, Guerreros de las Llamas y Nyvios esperaba en las cercanías de la costa, además, tanto All'Al como No'Mü se encontraban allí. A los tripulantes Ekxuls se les dio la orden de no salir hasta que Ar'Vanyr no llegase al lugar. El líder de los Nyvios llegó poco tiempo después junto a su escolta personal en un vehículo de propulsión que podía recorrer grandes distancias en cuestión de poco tiempo.

En cuanto el líder de los Nyvios dio permiso para que los Ekxuls salieran de su nave, estos comenzaron a bajar de ella, ninguno sabía que forma tenían estos viajeros, de modo que desconocían su apariencia, pero una vez que descendieron, todos se quedaron asombrados.
Los Ekxuls eran una raza de piel rugosa y con colores que variaban de tonos entre los que predominaban el blanco y el gris, siendo estos los de más alta cuna, los demás poseían colores azul, púrpura y verde, eran de extremidades largas, tenían tres dedos en sus manos y unas largas antenas en sus cabezas, sus pequeños ojos brillaban con tonalidades diferentes, pero lo más inusual era que no poseían boca o ningún orificio por el cual ingerir alimentos o comunicarse, de hecho tampoco tenían orejas. En su rostro, además de sus ojos, solo había una pequeña nariz. Todos portaban armaduras extrañas creadas a partir de tela y una especie de metal que resplandecía en determinadas partes.
El físico de los Ekxuls que salieron de la nave era extraño para los Nyvios, aunque no perturbador. Un total de cinco mil Ekxuls se encontraban en la nave, aunque en un principio solo salieron el capitán y sus asistentes, los Nyvios y todos los allí presentes se mantenían en cautela y preparados para cualquier situación.
Cuando el capitán Ekxul comenzó a hablar, se sorprendieron al notar que todos podían oírlo claramente en sus mentes. Su nombre era Valaral y explicó su situación de su pueblo y la razón por la cual habían llegado al planeta.
Resultó que habían escapado de su mundo porque este fue atacado por una horda de criaturas perversas que ansiaban la sangre y la aniquilación de planetas con suficiente energía para consumir, se trataba de un ejército de N’dac de la Senda Caótica, que había llegado a la galaxia donde se encontraba el mundo de los Ekxuls y que tan pronto arribaron comenzaron a absorber las energías de los planetas, no sin antes exterminar a sus habitantes consumiendo sus esencias, lo peor era que algunos de los caídos se transformaban en engendros consumidos por la locura y las ansias de matar.
Los Nyvios escuchaban horrorizados la historia que le contaba Valaral y creyeron que se trataba de las mismas criaturas horribles

que habían atacado a los Arkanyos hace tiempo. El capitán Ekxul continuaba diciendo que su planeta Exul fue uno de los últimos en sucumbir ante tal fuerza del mal, contó como unos pocos lograron escapar en la nave que se encontraba detrás de él donde ancianos, mujeres y niños esperaban por su solidaridad y ayuda, no pedían quedarse, solo permanecer en el planeta mientras intentaban reparar su nave, que había sido gravemente dañada en la huida. Al terminar, Valaral se puso de rodillas, seguido de sus ayudantes y les imploró misericordia.

Mientras All'Al escuchaba, también analizaba las esencias de los recién llegados en busca de algún indicio de maldad, y tras una larga observación no encontró ningún rastro de impureza, determinando que Valaral decía la verdad. Se acercó a Ar'Vanyr y le comentó su parecer, a pesar de que la voz del líder de los Errantes tenía un gran peso entre todos los ingentes no podía interceder en la decisión que estos tomaran, pero el líder Nyvio tampoco vislumbró malas intenciones en el extranjero o cualquiera de los que se encontraban a su lado.

El capitán Ekxul y sus asistentes permanecían de rodillas con sus cabezas mirando al suelo, esperando la respuesta de los habitantes del planeta al que habían llegado sin previo aviso. Antes vio como soldados que parecían réplicas de algunos otros les apuntaban con lo que parecían armas de energía, así como guerreros con armas de filo como espadas, lanzas, y demás. También notó como unos seres, de extremo tamaño y poder, los miraban como si los estuvieran examinando, sintiendo el peso de sus miradas, negándose a levantar la cabeza por vergüenza, pero más que nada por temor a haber llevado a su gente a un planeta donde perderían sus vidas.

Sin poder alzar la mirada escuchó como unos pasos firmes y seguros se acercaban a él, cerró sus ojos por unos segundos, segundos que le parecieron eternos y momentos después sintió como una mano se posaba en su hombro y escuchó una voz que le dijo: "*levántate Valaral, no debes temer más. Aquí obtendrás toda la ayuda que necesites de mí y mis hermanos*." Al escuchar esas palabras el capitán Ekxul cayó en lágrimas.

Con este gesto los Ekxuls que aún se encontraban dentro de la nave salieron y se arrodillaron ante Ar'Vanyr y todos los allí presentes en señal de gratitud, Valaral ya se encontraba de pie dándole la mano a Ar'Vanyr, sin dejar de agradecer y sonriendo de alivio.

LA GRAN MATRIARCA EKXUL

Entre los tripulantes Ekxul se encontraba Trekxa Xulta, la gran matriarca de los Ekxuls, era la líder política de toda la raza, además de ejercer control sobre gran parte de las decisiones que se tomaban día a día. Esta mujer, de edad muy avanzada y con conocimientos que abarcaban tiempos antiguos, fue la que predijo la llegada del ejército de N'dac y quien logró reunir a todos los sobrevivientes para escapar de una muerte segura.

Se dice que la gran matriarca fue una de los primeros Ekxul en nacer y la única que conocía el pasado de la antigua raza, además poseía el don de la premonición una habilidad que le permitía ver un posibles futuros por medio de visiones en sueños. Por desgracia estas visiones se estaban convirtiendo en nada más que sueños debido a su gran edad, pero, aún así, los Ekxuls prestaban alta atención a cada palabra que decía.

Trekxa Xulta tenía una hija, la cual se sacrificó para que ella y varios niños que tenía a su cuidado pudieran escapar. Como guerrera Ekxul y líder del escuadrón de combate de Valaral, ordenó a este último marcharse mientras ella se quedaba atrás con otros tantos que murieron protegiendo la nave mientras ellos escapaban.

LAS COLONIAS EKXULS

La noticia de la llegada de los Ekxuls al planeta Nyrvanos se expandió a los demás mundos ingentes quienes también les dieron la bienvenida a los nuevos habitantes. Los viajeros se asentaron muy cerca de la localización de su nave para así poder repararla más rápido.

Con ayuda de varios Arkanistas, los Nyvios construyeron una pequeña ciudad donde sus invitados podían descansar, además de convivir en el tiempo que durara su estancia. Para las razas ingentes fue una increíble sorpresa descubrir que los Ekxuls no alimentaban, al menos no como lo hacían ellos. Esta raza solo necesitaba de la luz de una estrella para conseguir las energías necesarias que les daban fuerzas cada día, mientras que en las noches la luz lunar les proveía otro tipo de energías que ellos denominaban como Ekxular que les otorgaba la habilidad de mover objetos con su mente.
Sus largas antenas les permitían hacer una especie de vinculo único con la que eran capaces de realizar una conexión telepática. Dormían muy poco y solo los niños tomaban periodos más largos de sueño.
El color de su piel no solo indicaba la clase social del Ekxul, aunque todos los que se encontraban allí compartían todo por igual, aún así, los que poseían una piel blanca o gris tenían un dominio del Ekxular mucho mayor que el de los demás, así como la capacidad de absorber más energía de las estrellas y lunas. Los Ekxuls con pieles azules podían realizar algunos hechizos mágicos, los de piel purpura controlaban los elementos y los verdes tenían una combinación de los Ekxul de piel azul y púrpura, pero todos poseían un don universal: la particularidad de detectar tesoros a largas distancias, razón por la cual se convirtieron en exploradores espaciales.
A pesar de las diferencias físicas, los Ekxuls y los ingentes tenían muchas cosas en común, ambas razas honraban el orden sobre todas las cosas, compartían el uso de la magia y otros poderes, entre otras cosas, de modo que se adaptaron fácilmente los unos

con los otros ayudándose mutuamente, descubriendo y aprendiendo muchas cosas juntos.
En el transcurso del tiempo, los Ekxuls intentaron por todos los medios reparar la nave, pero lastimosamente la tecnología de las razas ingentes no era compatible con la suya. Ar'Vanyr previó la situación y les ofreció una nave tan grande como la de ellos, equipada con lo necesario para que pudiesen encontrar un nuevo planeta, pero también les brindó un lugar en Nyrvanos para que empezaran de nuevo. El planeta era lo suficientemente grande para albergarlos, a pesar de que en el sistema planetario había otros cinco planetas sin habitantes, o razas inteligentes, que residieran en ellos estos estaban reservados para las otras razas ingentes que no pudieron ser creadas en su momento y esperando al regreso de sus creadores para así introducirlos en ellos.
Al principio los Ekxuls se mostraron indecisos. No sabían si debían partir y probar su suerte en el vasto universo en busca de un planeta con las condiciones necesarias que se convirtiera en su nuevo hogar o si por el contrario podían quedarse con los Nyvios y compartir el planeta. La decisión tomó varios días, pero al final los Ekxuls decidieron quedarse.
Poco a poco, la pequeña ciudad se convirtió en una muy grande próxima, al océano de Nyras, con una gran vista, muy cerca de todas las otras ciudades, además fue equipada con transporte y equipo con el que los Ekxuls pudieran recuperar la forma de vida que tenían antes de que su mundo fuera invadido.
Con el tiempo, el número de Ekxuls fue creciendo debido a la forma en la que se reproducían ya que eran una especie ovípara y la cantidad de huevos que ponían las hembras iba de entre dos a seis. De un momento a otro la ciudad no podía albergar a tantos de ellos. Por suerte los demás mundos ingentes les abrieron las puertas, recibiéndolos en varias ciudades y pueblos construidos para que los habitaran sin problema alguno. De pronto ya había varias colonias de Ekxuls en cada mundo siendo la principal de ellas la que se encontraba en Nyrvanos a la que nombraron como su antiguo planeta Exul.

Los Ekxuls siempre les estuvieron agradecidos a todos los ingentes que les abrieron las puertas y los acogieron, salvándolos de los incierto. El capitán Valaral mantenía constantes viajes a las diferentes colonias para supervisar que todo estuviera bajo control, además de tener reuniones con los líderes, altos mandos y cabecillas de las ciudades que visitaba. El capitán Ekxul sentía como una nueva era llena de prosperidad y dicha se acercaba para todos y cada uno de ellos.

LA CIUDAD DE TREKXXA XYLVIE

En el planeta Arkan se construyó la ciudad Ekxul donde la gran matriarca Trekxa Xulta se instaló, debido a que era el planeta donde más cómoda se sentía, no sabía la razón, pero allí podía percibir una gran energía que le daba cierta tranquilidad.
Los Ekxuls estuvieron de acuerdo en llamar esta nueva ciudad en honor a la hija de la gran matriarca, Trekxxa Xylvie. Gracias a los Arkanyos esta colonia Ekxul pudo convertirse en la más grande de todas, incluso que la mismísima ciudad de Exul, además fueron los primeros en realizar viajes de exploración a otros mundos y obtener reliquias que compartían con las demás razas ingentes.

LA ASCENSIÓN Y EL REGRESO DE KAN

Lejos de las bulliciosas ciudades de Arkan, en el templo de la esencia, a solas y meditando durante cientos de años, Kan por fin abrió sus ojos. En la mayor parte del tiempo que perduró en la gran estructura se mantuvo en silencio, concentrando todo su ser en un solo pensamiento, ser más fuerte para proteger a otros. Al principio la agonía y la rabia lo invadían, la muerte de su hermano Ka'Ngol y otros tantos Arkanyos lo mantuvo en un estado de impotencia que lo llevaba a romper en llanto cada vez que recordaba aquel trágico momento. Para Kan no había nada más importante que proteger a sus seres queridos, no haber podido cumplir con eso le afectó mucho más que al resto de su raza, además había algo en él que le hacía sentir aquella perdida en todo su ser.

Akane se trasladaba todos los días a ver su compañero, sin decir nada se sentaba a su lado y varias veces veía como las lágrimas de Kan salían de sus ojos cerrados, acto que la hacía llorar también. Siempre dejaba frutas a su lado para que las comiera cuando tuviese apetito, entre ellas Manganos, la favorita del líder Arkanyo, pero se sorprendía al regresar al día siguiente y verlas en el mismo lugar que las había colocado, solo en algunas pocas ocasiones la bandeja se encontraba vacía.

Mientras Akane junto al Consejo de Eruditos se hacían cargo de toda una raza, la mente de Kan se adentraba en un estado de meditación profunda, su respiración cambió, sus pensamientos se enfocaron, las imágenes del pasado desaparecieron y solo quedó en su mente una total claridad. Poco a poco sentía como las esencias de su creador lo cubrían por entero, sintiendo todas y cada una de las almas de los Arkanyos. Esta nueva sensación le desconcertó, abriendo sus ojos, sorprendido y sin saber que significaba, pero, casi de inmediato volvió a cerrarlos, esta vez preparado.

El líder de los Arkanyos desconocía que cuando el Dios Semisupremo les daba vida a él y a sus otros hijos ingentes, dotó a uno de ellos con una pequeña pero poderosa cantidad de esencia única que lo convertiría en un remanente del mismísimo Arkan. Esto significaba que todas y cada una de las vidas de los Arkanyos seria percibida por el favorecido con tal poder, en adición también sería capaz de blandir grandes cantidades de energía que estaría sellada en su interior, así como otras habilidades singulares. Kan fue ese elegido, convirtiéndose en el único de su clase, justo como lo era su creador.
El tiempo transcurrió, y Kan ya comenzaba a dominar la habilidad que le permitía sentir a sus hermanos y todo lo que estaba ocurriendo en su planeta, vio como todos los líderes de los planetas y las ciudades ingentes se reunían para iniciar la creación de los Legionarios, idea que le pareció acertada debido a las circunstancias. Luego contempló como se erigían las primeras estructuras generadoras y poco tiempo después sintió el dolor de una joven Arkanya, un dolor que recordaba muy bien. Se trataba de Annkares, muy en su interior notó como la joven sufría la muerte de Ka'Ngol, intentó darle fuerzas para que siguiera adelante, pero aún no tenía tal poder. Posteriormente, vio como Annkares dibujaba en bocetos lo que parecían naves espaciales de combate, así como fórmulas arcanas para su creación y funcionamiento. Para su sorpresa las tres naves se construyeron rápidamente y se lanzaron al espacio con soldados Legionarios dentro para ir en busca de sus enemigos.
Kan se sentía muy orgulloso no solo de los Arkanyos, sino también de todas las demás razas ingentes, ver el nivel de prosperidad que habían alcanzado solo hacía que el gran líder se llenara de alegría.
Tras todo lo transcurrido, el gran heredero de la esencia única de Arkan se mantuvo un tiempo meditando para sí mismo, explorando y estudiando su propia alma. Pasó años en ese estado. Sus sentidos se agudizaron a tal extremo que podía percibir el núcleo del planeta, luego el de los demás mundos ingentes y más aún otros planetas fuera del sistema solar en el que se encontraba, hasta que también sintió el alma del gran Errante, All'Al, quien rápidamente notó que alguien lo observaba, pero no supo de quien o que se trataba, aunque fue consciente de que no era un peligro, más bien se sentía

protegido. En ese momento, Kan había ascendido a un nivel de conciencia supremo.
La nueva naturaleza de Kan lo llevo a casi predecir la llegada de los Ekxuls al planeta Nyrvanos, de tal modo que cuando los Legionarios recibieron los datos en sus radares, él ya sabía con antelación de su venida. El líder Arkanyo quedó maravillado por el aspecto que tenían los recién llegados, así como por su forma de comunicarse, entre otros detalles, pero también le conmovió la historia que Valaral contó. En él y todos los demás Ekxuls vio individuos que debían de ser protegidos, por lo que fue un alivio cuando Ar'Vanyr los recibió con los brazos abiertos brindándoles todo su apoyo.
Al observar a los Ekxuls instalándose, construyendo la ciudad que se convertiría en su nuevo hogar y como los demás planetas les abrían sus puertas para que también pudiesen vivir en ellos sin problema alguno, Arkan supo que ya era hora de salir de su aislamiento en el Templo de la Esencia y regresar a liderar su mundo, así como darle la bienvenida correcta a los nuevos habitantes con los que compartían los planetas ingentes.
En el momento que el iluminado Arkan abrió sus ojos confirmó que no era el mismo, podía sentir como una inmensa e incalculable cantidad de energía, que antes no se encontraba en él, manaba desde su interior. Miró a su lado y vio una canasta llena de frutas, no recordaba que Akane había ido temprano en la mañana a verlo, aunque no tenía hambre se las comió todas, en especial los Manganos que tanto le gustaban. Las esencias que lo cubrían desde hace tiempo lo mantuvieron fuerte y sano, aún así, disfrutó de lo que su compañera le dejó. Acto seguido se puso de pie y comenzó a hacer algunos ejercicios de calentamiento para mover sus músculos que estuvieron por tanto tiempo en la misma posición. El entrenamiento le hizo bien, reparó en que su cuerpo era mucho más ligero y se sentía sumamente ágil.
Pese a que realizó el calentamiento por un rato, al terminar no se sentía nada cansado, entonces percibió a Kano adentrarse al templo, cuando estuvieron juntos el Errante le mencionó que sintió la presencia de un poderoso ser dentro, pero que no sabía que se trataba del líder Arkanyo. Al observarlo con detenimiento intuyó que

Kan no era el mismo, se había convertido en algo más que le resultaba muy familiar. Kan le contó a su amigo lo que experimentó mientras estuvo meditando, con cada experiencia contada Kano quedaba impresionado, ahora entendía porque se veía diferente y a quien le recordaba, era al propio Dios Arkan. Si antes tenía un parecido sin igual, ahora se podría decir que era la esencia misma del gran Dios Semisupremo.

Tras concluir su conversación el líder Arkanyo decidió ponerse en marcha, ambos salieron volando en direcciones distintas, el Errante partió al sur donde lo esperaban para llevar a cabo algunos arreglos y Kan en dirección al palacio donde sabía que se encontraba Akane. Mientras Kan sobrevolaba las tierras del planeta, varios Arkanyos se sorprendieron al ver a su líder, alegres por su regreso le brindaban un saludo y palabras afectuosas que Kan recibía con una sonrisa en su rostro. Una vez en los terrenos del palacio, se cuidó de no ser visto por nadie más, voló hasta sus aposentos y observó por una de las grandes ventanas. Akane se hallaba sentada frente a un espejo peinándose sus largos y plateados cabellos, estaba tan concentrada que no se dio cuenta cuando Kan entró a la habitación y con una voz se dirigió a ella.

Akane giró su rostro lentamente y cuando sus ojos se encontraron con los de Kan no tardaron en tomarse uno al otro, abrazándose y besándose apasionadamente. El rey de los Arkanyos le contó todo a su hermosa mujer quien, del mismo modo que el Errante, quedó maravillada. Cada vez que le hablaba de uno de los temas importantes que sucedieron en su ausencia la Arkanya solamente habría su boca en señal de asombro total. A pesar de todo, indudablemente lo que más le fascinó fue el hecho de que su rey había vuelto, extrañaba hablar con él, sus caricias y besos y sin duda sus actos de intimidad. Con el regreso de Kan, la reina Arkanya se sentía completa de nuevo.

El gran Kan había regresado a los brazos de su señora, durmieron como no lo hacían ya hace mucho tiempo. Al día siguiente se anunció su retorno y se realizó una enorme fiesta donde asistieron habitantes de todos los planetas, incluyendo los Ekxuls. En la fiesta el rey de Arkan les dio la bienvenida oficial a los nuevos ciudadanos.

Kan no mencionó nada de sus nuevas habilidades, así que fingía sorpresa cada vez que le contaban de algunos de los eventos sucedidos mientras estuvo meditando. La fiesta terminó tarde y cuando todos regresaron a sus respectivos hogares el líder de los Errantes y Kano fueron a hablar con Kan, cuando se encontraba ya a solas. Dialogaron largo y tendido sobre la nueva imagen que proyectaba, de cómo pudo llegar al nivel en el que se encontraba, sus nuevos poderes y más. All'Al entendió que Kan ya no era como el resto, a los ojos del líder Errante nunca lo fue, ahora se había convertido en aquello que siempre vio en él, en un protector capaz, con un poder mayor al que él poseía.

EL LEGIONARIO KAN

Al poco tiempo de volver, Kan pidió que se creara un Legionario de él y que sea enviado en una pequeña nave al espacio para encontrarse con las Tres Tempestades. Inicialmente fueron incapaces de crear una mente para el androide arkanico del líder Arkanyo, esto debido a su vasta experiencia, pero sobre todo al peso de sus recuerdos. Durante mucho tiempo crearon diferentes tipos de androides, pero todos quedaban destruidos una vez que se realizaba el enlace de conexión, hasta que los Forjadores Carmesí construyeron uno compuesto enteramente por Apolonita. Además, Arklatón diseñó un Cristal de Sabiduría Supremo único y exclusivamente para que el Legionario de su líder pudiera contener todos sus recuerdos. De esa manera pudieron enlazar la mente de Kan con la del Legionario que al fin pudo contener todo lo que había vivido el Arkanyo.
Cuando se determinó que estaba listo para partir, se hicieron los preparativos y despegó en su nave donde lo esperaban los demás Legionarios.

EL SUEÑO DE TREKXA XULTA

Conforme pasaban los años los habitantes de todos los planetas ingentes mantenían una armonía única, en especial el mundo de Arkan que, con el regreso de su líder, vio un nuevo amanecer trayendo consigo grandes cosas. La colonia Ekxul que residía en el planeta también floreció mucho. Como los exploradores de la ciudad de Trekxxa Xylvie que, con la ayuda directa varios Arkanyos, a menudo encontraban en sus viajes artefactos y reliquias antiguas que se convertían en objeto de estudio para los investigadores ingentes, en especial para los Arkanistas, además de abrir el comercio con otras razas en otros planetas, aunque el Consejo de Eruditos les avisó de no dar la ubicación donde se localizaban ellos o los planetas de sus hermanos, esto para mantenerse alejados de cualquier problema.

Por su parte, la gran matriarca llevaba una vida bastante enérgica y llena de emociones, sus días los pasaba junto a muchos niños Ekxuls, Arkanyos y demás razas ingentes que se apegaban a ella como si se tratara de una madre. Para Trekxa Xulta lo más importante siempre serían los niños, decía que ellos eran el futuro de toda sociedad y que debían ser cuidados y protegidos a toda costa.

Cuando llegaba la noche la gran matriarca dormía en su habitación, y durante mucho tiempo tuvo sueños que no significaban algo en particular, pero una noche, tras un largo día en el que visitó, junto a Valaral y otros Ekxuls, al rey Kan para hablar sobre algunos temas importantes, soñó algo que verdaderamente la desconcertó. En su sueño se encontraba rodeada de niños, como de costumbre, y cargaba en sus manos un bebé Arkanyo que tenía un gran parentesco con el rey y la reina del planeta Arkan. Todo iba normal, hasta que vio como una enorme sombra cubría el cielo casi por entero, el sueño pasó de repente a otra escena donde la gran matriarca se hallaba parada sobre una pila enorme de cuerpos tanto de su pueblo como de todas las razas ingentes, la imagen le hizo

temblar y caer al vacío. Al final cayó en un lago con un espeso líquido que no logró reconocer, cuando salió a la superficie de inmediato distinguió a lo lejos una figura imponente que sostenía en sus manos lo que parecía una cabeza de una extraña y misteriosa criatura que jamás había visto en su larga vida.
Despertó sudando, con el rostro perplejo y temblando de miedo. No alcanzaba a comprender nada de lo que vio en ese confuso sueño, pero sabía que se trataba de un mal presagio. Debía contárselo a todos cuanto antes, tenía el presentimiento de que una tormenta llena pesadillas que solo traería la destrucción de toda la vida estaba a punto de llegar.

LOS EXPLORADORES EKXUL

Este grupo de Ekxul se enfocaba en realizar viajes por todo el universo. Se dedicaban, junto a un pequeño grupo de Arkanyos, Nyvios y Apolaris a la búsqueda de objetos interesantes que vendían o intercambiaban en un planeta llamado Traddia, también conocido como el "Mundo del Comercio Intergaláctico". El líder de los exploradores era Vakxol Gama, el mejor navegador espacial Ekxul, conocido por muchos de los comerciantes de Traddia por los peculiares objetos que encontraba y su forma directa de negociar. Vakxol y su tripulación viajaban en una nave construida especialmente para sus fines comerciales a la que nombró Xao Gama, en honor a su padre y mentor. La Xao Gama era inmensa y robusta, capaz de navegar por el espacio estelar a una velocidad que asombraba a su capitán, además, estaba diseñaba para viajes largos, contaba con suficiente espacio para transportar a los cien tripulantes, almacenar los suministros y los tesoros encontrados, intercambiados o comprados. El grupo de Arkanyos estaba liderado por Arkaler. Estos se hacían cargo de mantener la nave en óptimas condiciones, así como servir de escoltas para proteger a la embarcación y sus miembros. Los exploradores Nyvios, guiados por Navíarall, ayudaban a los Ekxuls en la búsqueda de tesoros. Y los

Apolaris, con Arphos como su dirigente, ayudaban en las negociaciones y la elaboración de contratos.
Estos exploradores regresaban luego de varios años a los mundos ingentes donde entregaban los objetos de interés y compartían historias de sus aventuras.

EL ANUNCIO DE UN MAL AUGURIO

Cuando la gran matriarca de los Ekxuls se puso en contacto con Valaral, este no tardó en acudir con ella, tan pronto le expuso las visiones de su sueño y las posibilidades de que se hiciera realidad, se presentaron ante los reyes de Arkan para solicitar una reunión de emergencia con todos los líderes de cada planeta. La asamblea se dio con total premura y asistieron todos los lideres ingentes, así como los Errantes y varios Ekxuls de alto nivel.

Cuando Trekxa Xulta comenzó a anunciar lo que tenía que decir a todos los presentes, algunos no creyeron que se tratase de algo relevante, mencionando que se trataba solo de un mal sueño. Pero los Arkanyos que estaban allí le creyeron, así como el resto, entre ellos los Errantes. La gran matriarca continuó y con cada detalle los escépticos empezaron a tomarse en serio las palabras de la anciana Ekxul. Una vez que terminó de relatar los pormenores de su sueño hubo un largo silencio, las miradas de preocupación reinaban en el lugar.

Fue All'Al quien rompió el silencio preguntándole a Trekxa Xulta si tenía alguna idea de cuando esa oscuridad llegaría a ellos, a lo que no tuvo respuesta, señalando que solo sentía que una vez que llegase el momento, el caos reinaría. El líder de los Errantes no quería que se repitiese el día donde perdieron la vida varios Arkanyos, así que no vaciló en dar una orden directa a los líderes ingentes, todos comenzarían a construir máquinas de ataque, aumentar el número de Legionarios, así como Guerreros de las Llamas y más ejércitos ingentes, todos juntos se prepararían para afrontar la oscuridad y salir victoriosos de ella.

Dada por terminada la reunión todos se dirigieron a sus respectivos mundos, el mensaje se esparció por todas las ciudades y todos y cada uno de sus habitantes acudieron al llamado, algunos se incorporaron a las filas de los Guerreros de las Llamas, otros comenzaron a construir armas y equipos para protegerse, el número de Legionarios creció bastante, incluso fueron convocadas las Tres

Tempestades para que brindaran su apoyo, quienes se pusieron en marcha al recibir el mensaje. Los residentes de todos los planetas entrenaban y trabajaban día y noche, incluso los Ekxuls ayudaron en la construcción de varias nuevas máquinas con suficiente potencial como para repeler grandes números de enemigos.

Por otra parte, los líderes y reyes ingentes entrenaban con los Errantes para fortalecerse aún más, All'Al supervisaba directamente a cada uno de ellos, apoyándolos y brindándoles su conocimiento.

Los que no podían pelear, niños y ancianos, se esforzaban en ayudar todo lo que pudiesen, no había nadie en todos los planetas que no estuviera en movimiento debido al anuncio de la gran matriarca Ekxul.

ALL’AL Y LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES

Aunque All’Al ayudaba a los Errantes y primeros ingentes a mejorar y potenciar sus habilidades, algunas veces viajaba a los confines de diferentes mundos para así entrenar en solitario. All’Al no podía entrenar junto a los demás debido a su inmenso poder, además para entrenar sin restricciones, practicaba en uno de los planetas restantes que se encontraban vacíos y sin vida, salvo por los animales salvajes.

Pero en una ocasión, cuando llegó a uno de esos planetas inhabitados, se encontró con la presencia de la Providencia Elemental del fuego, Nusku.

Por primera vez en mucho tiempo, uno de los seres elementales más poderosos hizo acto de presencia, la razón fue el mismísimo All’Al que sin darse cuenta había llamado su atención debido a sus constantes visitas al planeta y al entrenamiento que realizaba en él.

El líder de los Errantes veía como la gran nube rojiza abarcaba grandes extensiones de la superficie del planeta, sorprendido, pero sin temor se le acercó para ver de qué se trataba, pero antes escuchó como una voz retumbó por toda la zona, se trataba de Nusku que rápidamente se volvió hacia él.

La Providencia Elemental del fuego estudiaba al Errante, mientras le preguntaba si era el quien había estado yendo y regresando al planeta, además de causarle grandes estragos producidos por su entrenamiento. All’Al sentía como una ardiente energía lo estaba envolviendo de a poco, así que habló con cuidado, escogiendo bien sus palabras. Nusku se detuvo una vez que lo escuchó mencionar a sus creadores, aunque la razón por la que no lo sumergió en un mar de llamas fue debido a las esencias que pudo sentir en él, las mismas que las del Dios Supremo Numen Caelestis.

Una vez que ambos seres se pusieron de acuerdo, All’Al le explicó la razón por la cual entrenaba en el planeta, aunque no era su intensión causar problemas, tenía que hacerse más fuerte para

proteger a los hijos de sus creadores. Tras escuchar con atención lo que sucedía en los mundos ingentes y con sus habitantes, Nusku decidió llamar a sus hermanos elementales para determinar que iban a hacer al respecto, ya que se habían mantenido al margen por orden del Dios Supremo.
Cuando las demás Providencias Elementales llegaron al despoblado planeta, All'Al quedó totalmente maravillado por cada uno de ellos. Tan pronto vieron a Nusku se acercaron a él y se colocaron de modo que el gran Errante quedó en medio de ellos. De inmediato comenzaron a hablar de los detalles más importantes.
A medida que las Providencias Elementales y el Errante conversaban, se dieron cuenta de que su total ausencia había puesto en peligro a los habitantes de los planetas ingentes, se sintieron avergonzados por su distanciamiento, pero a la vez complacidos de que All'Al y sus hermanos existieran. A pesar de todo, All'Al no los acusó por su abandono, sino que les pidió que los ayudara en la batalla que estaba próxima a ocurrir.
Las Providencias Elementales se sentían en deuda con estos seres, así que juraron prestarles su fuerza cuando llegara el momento, All'Al agradeció con mucho aprecio y se retiró para darles la buena noticia a sus hermanos Errantes y a todos los ingentes.

LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES DE LOS MUNDOS INGENTES

Las Providencias Elementales que moraban en el sistema planetario donde habitaban los seres ingentes eran:

Nusku — El Zar de las Llamas
Vulturnus — La ira del Viento
Kisar — La Madre Tierra
Suls — El Rugir de los Mares

LA BENDICÓN DE LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES

Antes de que All'Al se marchara, las Providencias Elementales le otorgaron poderes que le permitiría proteger a los mundos ingentes. Aunque al principio Suls se oponía, sus hermanos lo convencieron de acceder.

Las cuatro Providencias Elementales derramaron una pequeña parte de sus poderes sobre el Errante. Deslumbrante por la energía que le obsequiaron, el Alto Errante se convirtió en un inmenso ser de una gran majestuosidad. Esencias elementales multicolor resplandecían alrededor de su cuerpo con las tonalidades que poseían las Providencias Elementales.

A partir de ese día, All'Al seria conocido como el Errante Elemental.

LOS ERRANTES Y LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES

A medida que All'Al visitaba los planetas ingentes para darles la buena noticia, todos quedaban asombrados por la nueva imagen que exhibía y más aún por la fuerza que ahora poseía. La noticia de cómo conoció a las Providencias Elementales y como estas accedieron a ayudarlos cuando lo necesitaran alegraba a los habitantes de cada planeta, lo cual hizo que se esforzaran todavía más en sus labores.

Los demás Errantes veían a su líder como un ser totalmente diferente, las energías elementales que lo rodeaban le daban un aspecto superior al que tenía en el pasado y se preguntaban si alguna vez podrían aumentar sus poderes como lo hizo él. Para su sorpresa, un día las Providencias Elementales los visitaron en secreto y vieron como cada uno de ellos entrenaba con ahínco, luego de permanecer ocultos y de analizarlos salieron a la vista de todos.
Los cielos de Arkan, planeta donde se llevaban a cabo los entrenamientos, se tiñeron de los colores de los elementos, un espectáculo que todos los que se encontraban en el mundo ingente presenciaron.
Vulturnus se acercó al Errante Elemental para hacerle saber la razón de su presencia, mientras, los primeros ingentes y los Errantes observaban estupefactos desde lejos a las entidades en forma de neblina. Cuando terminaron de hablar, All'Al llamó a sus hermanos y estos se acercaron a él sin tener idea de lo que ocurría, pero que a juzgar por la sonrisa dibujada en el rostro de su líder debía de tratarse de algo bueno. Al llegar, las cuatro Providencias Elementales se colocaron delante de cada uno de ellos y tal y como hicieron con All'Al le otorgaron una pequeña parte de su poder.
Nusku bendijo a la Errante Gharya con el elemento del fuego, Kisar le otorgó a Rem'Thar el poder del elemento de la tierra, No'Mü obtuvo la gracia de Vulturnus y el dominio elemental del viento y

Suls favoreció a Philios con su protección dotándolo del poder elemental del agua. Por último, las Providencias Elementales observaron a Kano y sintieron en él las mismas esencias que en All'Al, las esencias del Dios Supremo, esto los llevo a otorgarle también un poco de las esencias de cada uno de ellos, así se convirtió en el segundo Errante en dominar los cuatro elementos.
El cuerpo de cada Errante estaba cubierto por la energía elemental que le fue otorgada, además de que su poder había aumentado bastante y sus cuerpos cambiado ligeramente. Cuando las Providencias Elementales finalizaron su benévolo acto, les recordaron su promesa de ayudarlos en los momentos de necesidad y así como llegaron se marcharon devolviendo el color habitual a los cielos del planeta ingente Arkan.
Los Errantes se miraban entre ellos sin decir una palabra, el poder que corría a través de sus cuerpos era increíble, incrementando el que antes poseían, All'Al permanecía detrás aún con su sonrisa, estaba entusiasmado y honrado por como las Providencias Elementales estaban ayudándolos, además de tener su apoyo directo en las posibles batallas que les esperaban. Los nuevos poderes elementales les serian de mucha ayuda, ahora solo tenían que dominarlos a la perfección y él se haría cargo de eso.

EL PODER DE LOS ELEMENTOS

Poco a poco All'Al y los demás Errantes comenzaban a dominar sus nuevos poderes elementales, el entrenamiento era fuerte y riguroso además de constante. Para dominar las habilidades que les ofrecían las energías de los elementos tenían que adiestrarse tanto física como mentalmente. Algunas veces las Providencias Elementales hacían acto de presencia y ayudaban a sus aprendices con consejos y conocimientos para que mejorasen su maestría en el uso de sus nuevos poderes elementales.
Uno de los primeros en obtener la capacidad para manipular a su antojo su elemento fue No'Mü. El Protector de los Nyvios controlaba el poder del viento con una destreza que sorprendió al mismísimo

Vulturnus. Luego la Errante Gharya hizo suyo el abrazador poder del fuego, llenando a Nusku de orgullo. El Guardián de los Thargrym, Rem'Thar tardó mucho en manejar el poder de la tierra, pero gracias a los consejos de Kisar pudo dominar las poderosas energías del elemento.

Pero, el que sin duda demoró mucho más fue el Errante Philios, quien por más que practicase no conseguía que las energías elementales del agua le brindaran su poder, a pesar de que estas se movían tanto en su interior como en el exterior de su cuerpo. Suls tuvo que instruirlo de forma directa para que el Defensor de los Apolaris pudiera manipular los poderes del elemento del agua y luego de varios años por fin lo logró. En el tiempo que permanecieron juntos el Errante y Suls se convirtieron en buenos amigos.

Por otra parte, All'Al y Kano, que poseían los poderes de los cuatro elementos, controlaban de manera paulatina el poder de cada uno de ellos. Primero se concentraron en el elemento del fuego, practicando con Gharya y Nusku, luego de aprender a manejarlo se dedicaron a dominar el poder elemental del viento con No'Mü y Vulturnus, por alguna razón este elemento les resultó más difícil de dominar que los demás. La energía del elemento de la tierra fue la siguiente y al lado de Kisar y Rem'Thar estudiaron su poder. Finalmente, junto a Philios y Suls llevaron a cabo el entrenamiento para dominar el agua.

Las Providencias Elementales vieron como sus discípulos se vincularon con las energías que les habían ofrecido y se sintieron satisfechos con cada uno, confirmando que la decisión de heredarles parte de su poder había sido la correcta, incluso Suls, que al principio se negó a hacerlo, admitió que estaba equivocado.

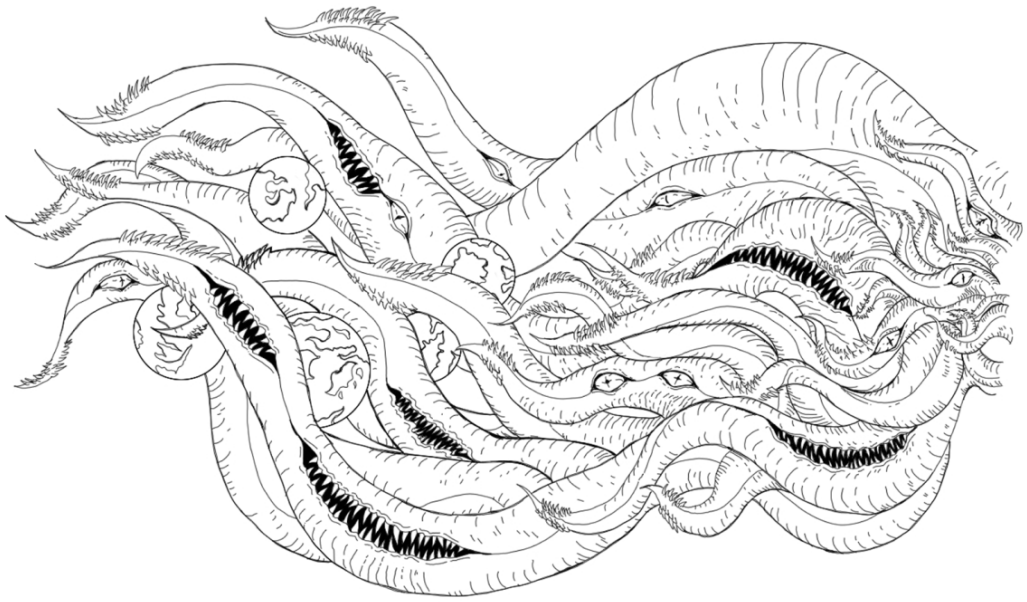
EL DESCANSO DE LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES

Luego de que todos los Errantes completaron sus entrenamientos, las Providencias Elementales se prepararon para tomar un descanso.

Las energías que les otorgaron a los guardianes de cada mundo ingente tenían que ser recuperadas y la única forma era entrando en un estado de reposo constante.
Ya que nunca se habían desprendido de parte de sus esencias, no sabían cuánto tiempo podrían permanecer inactivos, pero sabían que los Errantes estaban preparados para proteger a sus mundos y sus habitantes. Con esta decisión las Providencias Elementales desaparecieron y se adentraron en un largo sueño.

LAS ESENCIAS DE ORPHEM EN ALL'AL

El Alto Errante Elemental se sentía muy satisfecho con los nuevos poderes que él y sus hermanos habían adquirido. Aun así, sin saberlo, en su interior las esencias del Dios Ingente Orphem comenzaban a realizar cambios, al principio pocos notorios en él.
Con el tiempo, las esencias que el Vigía de las Llamas Violetas le otorgó le darían la capacidad de teletransportarse, muy parecido a como los Enarius se desplazaban por el universo. Esta nueva habilidad le seria de mucha ayuda en incontables ocasiones.
Las esencias de Orphem también transformarían su cuerpo, lo harían más grande, su piel tomaría tonalidades violetas en algunas partes de su cuerpo, pero el cambio más notorio serían las cuatro largas extremidades que aparecerían en su espalda. Tentáculos que le servían como extensiones o manos extras. Al principio All'Al se sentiría abrumado por los cambios, pero poco a poco los aceptaría sin agobio alguno. La aparición de los tentáculos en su cuerpo era obra de las esencias de la Reina de los Enarius, U'nni.



CAPÍTULO VI

LA INVASIÓN K'MIR A LOS MUNDOS INGENTES

LA LLEGADA DE KERUS'TRUX Y EL EJÉRCITO K'MIR

Conforme el tiempo pasó todos los que se estaban preparando para el día en que la profecía de Trekxxa Xulta se hiciera realidad, terminaron sus entrenamientos mejorando bastante, los que se encontraban trabajando en la creación de armas, equipos y máquinas de combate también finalizaron y solo daban toques de mejoras cada cierto periodo, además las Tres Tempestades ya estaban cerca y les faltaba poco para llegar, todos estaban listos para enfrentarse a la oscuridad que la gran matriarca Ekxul mencionó que llegaría.

Sin embargo, un día normal mientras los habitantes de cada planeta realizaban sus rutinas regulares, un inmenso ejército de K'mir apareció en el espacio, muy cerca de las naves que orbitaban cada uno de los mundos ingentes.
Liderados por Kerus'Trux, también conocido como el Emperador del Caos, el Primero de Todos y El Sultán de la Ruina, y otros generales como Kanngroth, el Devastador, Kasstar, el Señor de la Plaga, Manus'Kheilos, el Maestro de Gusanos, y Kolenthia la Madre de la Carroña. Los K'mir arrasaron con cada una de las naves sin darles tiempo a contraatacar. Criaturas con toda clase de formas y tamaños tomaban las naves y las abrazaban con fuerza destruyéndolas sin mucho esfuerzo, mientras miles de sanguinarios carroñeros y voraces agentes apocalípticos reducían a cenizas los cuerpos de los Legionarios que quedaban vivos.
El ejército invasor se dividió en varios grupos para atacar a cada planeta a la vez, el Emperador del Caos y sus tropas se dirigieron a Arkan, Kanngroth llevo sus huestes hacia Nyrvanos, Kasstar aterrizó junto a sus esbirros en Apolos, la horda de Manus'Kheilos arribó en Eghyr y Kolenthia y su legión invadieron Leugimthar, con el único fin de hacerse con todas las esencias de sus habitantes y las energías de los planetas.

Cada ejército se instalaría en una lejana región del mundo y allí levantarían sus cuarteles y sus puestos de combate. La información que K'edax les había suministrado les fue de gran ayuda. En el tiempo que tardaron en llegar idearon un plan para invadir cada uno de los mundos ingentes, sabían que no podían tomarlos como habitualmente lo hacían, por eso decidieron atacar con un gran número de soldados para distribuirse entre cada mundo y comenzar a aniquilarlos a la vez, de esta manera sus habitantes no podían ayudarse mutuamente y tendrían que concentrarse en sobrevivir por su cuenta.

Antes de llegar, Kerus'Trux les ordenó a los generales que no se confiaran y que al atacar lo hicieran en masa y con rapidez sin darles tiempo a pensar. Una guerra de magnitudes inconcebibles había llegado a cada uno de los planetas ingentes.

KASSTAR Y LA RESISTENCIA APOLARIS

Cuando los habitantes de Apolos vieron como las naves legionarias que orbitaban cerca del planeta fueron destruidas por un gran número de criaturas monstruosas, se prepararon rápidamente para el inminente asedio de las fuerzas enemigas.

Cientos de miles de K'mir aterrizaron en las lejanías del mundo rojo y se apresuraron a levantar sus asentamientos, el gran Kasstar les daba órdenes rápidamente y sus esbirros obedecían de inmediato. En poco tiempo convirtieron la zona en la que tomaron tierra en una base, mientras otros invadían las ciudades más cercanas. Los comandantes de los grupos eran Ikkmir, Kinis y Ossterno, tres de los K'mir más leales a Kasstar, se dividieron en diferentes direcciones junto a sus escuadrones de ataque. Los Apolaris de las primeras ciudades que fueron atacadas se organizaron en una resistencia para hacerle frente al violento asalto de los K'mir, entre los defensores se encontraban el hechicero de fuego Solem en la ciudad de Lumen Solis, la alta guerrera de las llamas Allaris en la aldea de Ardere, y Arlath y Garlath, dos hermanos Thargrym, que se encontraban en la ciudad de Picos de Fuego como maestros del estilo de combate Ymer. Estos cuatro héroes fueron los primeros en luchar contra los invasores.

Aunque en un principio la ciudad de Lumen Solis sufrió numerosas bajas a manos de las fuerzas enemigas, los Apolaris resistieron lo suficiente, hasta que Solem apareció en el frente de la batalla. Ikkmir vio cómo, con un solo hechizo, el Apolaris desató un mar de llamas sobre gran parte de sus fuerzas, reduciéndolas a cenizas en cuestión de minutos. Este ataque, no solo diezmó el número de enemigos, sino que también hizo que el comandante K'mir y sus tropas restantes huyeran a su base. Allaris también dio un giro en la batalla que se estaba librando en Ardere, la ruín y perversa Kinis se había adelantado y ella sola asesinó a docenas de Apolaris, cuando

su batallón llegó, se unieron a su líder, y continuaron con la matanza, hasta que la Guerrera de las Llamas llegó a la escena. Con un valor inquebrantable y su dominio del estilo de combate Argys, salvó la vida de Arens, líder de Ardere, y acabó con Kinis en un enfrentamiento sin precedentes. Sin su ama, los seguidores de la K'mir se retiraron mientras los soldados Apolaris que seguían en pie les daban caza. En agradecimiento, Allaris fue nombrada Guardia Personal del líder de Ardere y posteriormente se convertiría en la líder de su propio regimiento de combate. Por otra parte, los hermanos Arlath y Garlath se enfrentaron a Ossterno, y sus tropas evidenciaron porqué eran dos de los mejores Guerreros de las Llamas del estilo Ymer. A través de su maestría salvaron incontables vidas de la ocupación de los K'mir a la ciudad, dejando a Ossterno gravemente herido, este regresaría a la base con solo un puñado del gran ejército que había llevado consigo. Los hermanos Thargrym se convirtieron en enemigos jurados del comandante K'mir quien juró que se vengaría.
Cuando las fuerzas de apoyo Apolaris llegaron a las distintas ciudades, ya los primeros invasores se habían ido o fueron eliminados, sin embargo, los K'mir solo comenzaban con los preparativos de lo que estaba por venir.

LA FORTALEZA DE LUMEN AGNIS Y LOS HABITANTES DE MAGNA VALDE

Un grupo de K'mir, liderados por Ka'Lasstar y Kladess, dos de los comandantes más poderosos del ejército de Kasstar, se dirigieron hacia la isla donde se ubicaba la ciudad de Magna Valde. Los dos comandantes eran conocidos por su capacidad para absorber grandes cantidades de esencia y energía. Ambos fueron hasta la isla con un gran número de K'mir, por orden directa de su amo, para hacerse con las grandes cantidades de esencias que albergaba el lugar.
Los K'mir sobrevolaron la ciudad con el objetivo de aterrizar dentro de sus muros y sembrar el caos, sin embargo, no tuvieron tiempo de

hacerlo. Gracias a la rápida respuesta de ataque de Lumen Agnis y los ciudadanos Apolaris de Magna Valde, los invasores no lograron causar daños significativos. Los dos comandantes K'mir se retiraron, pero, a pesar de la derrota, sus ansias por destruir la ciudad solo aumentaron.

A lo largo del tiempo, Lumen Agnis y los Apolaris de Magna Valde serían asediados por los constantes intentos de los K'mir para destruirlos.

KANNGROTH Y LA INVASIÓN A NYRVANOS

Mientras tanto, en Nyrvanos, los Nyvios y los demás habitantes que se encontraban en el planeta azul, al ver como las naves legionarias eran arrasadas se pusieron manos a la obra para proteger su mundo de todo mal.

Las mortíferas fuerzas K'mir del gran Kanngroth cayeron directamente sobre una pequeña ciudad situada en las cercanías de la costa del mar y la destruyeron en poco tiempo, todos sus residentes sucumbieron ante las tropas usurpadoras que velozmente eliminaron a los protectores del lugar. El Devastador se enfrentó con el líder de la ciudad, uno de los primeros Nyvios, conocido como Nyrar, que a pesar de poseer una gran fuerza y poder no tuvo oportunidad contra su terrible adversario. Kanngroth era conocido como uno de los K'mir más fieros y atroces que jamás habían existido y su hueste, conformada por demenciales agentes apocalípticos, eran de los más sanguinarios.

Varios de los soldados del general K'mir salieron en busca de más presas, pero se toparon con el mismísimo No'Mü quien, a pesar de estar cerca de la ciudad donde aterrizaron los invasores, no pudo llegar a tiempo para salvar a sus desafortunados ciudadanos. El Errante heredero de las energías elementales del viento arrasó a los invasores con un fuerte tornado imbuido con las llamas estelares azules que los desgarró hasta la muerte. Conforme avanzaba, se topó con un enorme grupo de Nyvios dirigidos por Nes'Vor, un poderoso y experimentado cazador, junto a su leal compañero de cuatro patas Fenris, un Lobo Colmillos Turquesa, con quien había tenido un sin número de batallas contra peligrosas bestias que habitaban en los misteriosos bosques del planeta.

Cuando los Nyvios llegaron donde habían aterrizado los K'mir y vieron cómo toda la ciudad estaba sumergida en la ruina, con los cuerpos mutilados de muchos de sus hermanos, entraron en una

cólera imparable que, de no haber sido por No'Mü y sus palabras, habrían enloquecido de rabia.
Al explorar la devastada ciudad no encontraron rastros de sus atacantes, por donde sea que mirasen solo se topaban con cadáveres, incluso de niños. Pasados unos largos momentos, los Nyvios cavaron tumbas para sepultar a los muertos y de esa manera darles un digno descanso. El Errante y Nes'Vor, junto a un pequeño grupo, se adelantaron a seguir el rastro de los K'mir, mientras otra brigada esperaba las fuerzas del reino para ponerlos al tanto de la situación.
El ejército de K'mir ya se encontraba lo bastante lejos y se habían establecido en una profunda cueva a los pies de una enorme montaña, desde ese lugar Kanngroth comandaría a sus tropas para sembrar la destrucción del planeta.

LOS CAZADORES DE LA CIUDAD ENTRE EL BOSQUE

A pesar de las bajas que sufrió el planeta Nyrvanos, un grupo de Nyvios se enfrentó a la primera oleada de K'mir con uñas y dientes. Nerya y los cazadores de la Ciudad entre el Bosque, en compañía de sus Lobos Colmillos Turquesa, diezmaron el número de invasores con una maestría digna de ser admirada.
Los K'mir que se toparon con estos Nyvios eran un escuadrón de agentes apocalípticos encabezado por Krexthalis, una lugarteniente de Kanngroth, que disfrutaba desmembrando los cuerpos de sus víctimas, casi tanto como su amo.
Nerya y su Loba Colmillos Turquesa, Fydes, combatieron contra Krexthalis, hiriéndola de gravedad y obligándola a retirarse junto a sus soldados K'mir. La líder Nerya y su unidad élite de cazadores rastrearían a los invasores y se enfrascarían en combates reñidos que los llevarían a ganar varios de esos encuentros, pero también a perder otros.

MANUS'KHEILOS Y EL ASALTO A EGHYR

En el planeta amarillo, los Ghyrios montaron una defensa tan pronto vieron cómo sus naves legionarias fueron derribadas, sus ejércitos se movilizaron con total rapidez y pudieron contener la primera ola de la invasión.

Sin embargo, cuando Manus'Kheilos arribó al planeta se dirigió junto a su horda a unas tierras muy lejanas y solitarias, una región del mundo que era desconocida incluso por sus habitantes. Aquel lugar distante, se encontraba muy al norte de la capital de los Ghyrios. En aquella tierra olvidada, el general K'mir daría vida a nuevos y fieles soldados que se integrarían a sus filas, allí el Maestro de Gusanos establecería su puesto de control y comandaría a sus soldados.

Entre los integrantes más fuertes del ejército se encontraban Khenssen, Miner'Abus, Khulex, Ma'Khlades entre otros. Estos K'mir pertenecían a la casta de Manus'Kheilos, quien desde su creación engendró a muchos de sus hijos.

Una vez instalados, los invasores salieron en masa a varias de las ciudades más cercanas, mientras su amo y creador se quedó poniendo huevos tipo larvas. Al estar en esa situación el inmenso K'mir entraba en un estado vulnerable ya que, para que sus hijos nacieran fuertes y saludables, debía otorgarle parte de sus esencias a cada uno de los huevos, y eran miles de ellos. Por esta razón sus hijos y sirvientes más fuertes se quedaban a su lado para protegerlo en caso de ser necesario.

El grupo que salió en busca de destrucción y recolección de las esencias de sus víctimas estaba liderado por Khairals, una de las ultimas hijas del Maestro de Gusanos, al igual que sus hermanos era enorme, a pesar de su tamaño se movía muy rápido, en su cabeza una especie de corona protegía su rostro, además poseía cuatro extremidades que le servían de cuchillas en la parte superior de su cuerpo y más debajo se encontraban sus pequeñas manos. Khairals

se topó con una ciudad que levitaba en los cielos conocida como Ghyrmar.
Sin perder tiempo intentó invadirla, pero los Ghyrios de Ghyrmar se habían anticipado a su llegada y prepararon una ofensiva que eliminó a muchos de los soldados K'mir. En la batalla, que se dio en cielo y tierra, Ghaleyrus y su legionaria fueron la pieza clave para hacer retroceder al grupo invasor, su agilidad y dominio del vuelo y el uso de la Llama estelar amarilla pusieron en apuros a Khairals y sus fuerzas obligándolos a retirarse. La defensa de la ciudad era casi impenetrable.
A pesar de la victoria, algunos perecieron en la batalla. Ghyrmar era la segunda ciudad en ser atacada, no obstante, no sería la última, en el transcurso del tiempo, los Ghyrios serían atormentados por ataques constantes donde perderían a muchos de sus hermanos, los intentos de dar con el paradero del mismo Manus'Kheilos para poner fin a su invasión serian bastantes. La Errante Gharya buscaría por años al general K'mir por una inmensidad de territorios sin encontrar ningún indicio de su paradero.

LA IRA DE KHAIRALS

En la seguridad de su guarida, Khairals irradiaba una ira incontenible. Como hija del general K'mir, no podía permitirse no completar la misión que su padre le había encomendado. Para todos los K'mir pertenecientes al ejército del Maestro de Gusanos, la derrota no era una opción y la retirada se consideraba entre ellos la mayor de las deshonras.
Por esa razón no había vuelto al lugar donde el general K'mir se encontraba, no quería regresar sin antes destruir a Ghaleyrus y su legionaria.
Khairals no solo intentaría por todos los medios acabar con la Ghyria, sino que en sus intentos por hacerlo devoraría incluso a sus propios soldados para ganar más poder. En su desesperación se convertiría en una criatura más horrenda de lo que ya era, sin control, pero con un poder abrumador.

EL ATAQUE A LEUGIMTHAR DE KOLENTHIA Y SU LEGIÓN

En el planeta de los Thargrym, las fuerzas carroñeras de Kolenthia azotaron como un todo una de las aldeas más grandes llamada Ymithar. Lamentablemente, el poder de la Madre de la Carroña fue más que suficiente para hacer que gran parte de los residentes de la ciudad perecieran, gracias al sacrificio de los Guerreros de las Llamas que quedaban en pie unos pocos lograron escapar.

Los supervivientes fueron socorridos por un gran número de Thargrym de la ciudad más cercana que se había movilizado para ayudar a la aldea en peligro. Quien comandaba al grupo era uno de los primeros ingentes, conocido como Uthar, el Gigante. El reducido número de sobrevivientes se encontraba horrorizado por las imágenes que sus mentes aún recordaban, con sus rostros llenos de espanto narraban como las horripilantes criaturas engullían los cuerpos de los muertos, el sonido de sus dientes al masticar, la sangre que salpicaba alrededor, la incesante glotonería, todo eso y más fue suficiente para sumergirlos en un estado de espanto profundo.

Para cuando llegaron a Ymithar, la aldea parecía un pueblo fantasma. Todo estaba destruido o en llamas, pero lo peor eran los trozos de los cuerpos de las víctimas que se encontraban tirados por todo el lugar, desde manos, dedos, ojos y más, muchos suprimieron las ganas de vomitar y otros no lograron contenerlas. Uthar no podía creer que en tan poco tiempo los invasores pudieron arrasar con una aldea tan grande, donde más de cinco mil habitantes, sin contar a los Legionarios de la zona, vivían allí.

Algunas partes de los cuerpos de los enemigos se hallaban mutilados como si también hubiesen sido engullidos. Uthar decidió no seguir adelante pues sabía que no tendría oportunidad contra estos despiadados enemigos. Cuando llegó a su ciudad, Ulthar, Rem'Thar ya se encontraba allí junto con Lumithar.

Se reunieron en un consejo y Uthar informó a todos sobre lo que descubrió, la información sorprendió incluso al mismo Rem'Thar, mantuvieron las conversaciones por un largo tiempo, hablando sobre los posibles lugares donde se encontraban los invasores, así como los movimientos que harían, todo era cuestión de tiempo, ya habían perdido una aldea y con ella un gran número de sus habitantes.
Mientras tanto, muy lejos de todas las regiones pobladas del planeta, Kolenthia y su ejército se habían establecido muy en lo profundo de una caverna donde planeaban su próximo ataque.

REU Y EL LEGADO DE RYM

Después de que Kolenthia y su ejército de K'mir carroñeros arrasaron con la aldea de Ymithar, un grupo de sus esbirros se cruzó con un escuadrón de Guerreros de las Llamas, liderado por Rym. Una brutal contienda se libró entre ambos grupos. Los invasores se las ingeniaron para acabar con varios guerreros, mientras que Rym y los suyos eliminaron a gran parte de sus enemigos. La creadora del estilo de combate Argys, se movía con una agilidad única, haciendo gala de sus habilidades y cortando los cuerpos de los K'mir que se atravesaban en su camino. Los habitantes de la aldea de Agrym utilizaban el estilo de combate que practicaban y lo combinaban con las Llamas Estelares, diezmando al grupo invasor.
Sin embargo, cuando Rym y sus guerreros acabaron con el grupo de K'mir, vieron cómo una sombra se elevaba sobre ellos. Era Falenthria, una de las sirvientes más poderosas de Kolenthia, que había llegado al sentir cómo sus soldados eran eliminados. Falenthria era una enorme K'mir alada, de piel emplumada. De su cuerpo brotaba una sustancia espesa que al caer al suelo corroía todo lo que tocaba. Rym sintió la amenaza que representaba y dio la orden de atacar. El grupo de guerreros fue eliminado por Falenthria en poco tiempo. Gracias al sacrificio de Rym, Reu, uno sus soldados más valientes, pudo escapar.
Reu se mantendría entrenando y combatiendo a los invasores hasta encontrarse nuevamente con la K'mir que exterminó a todos sus

amigos y a su líder, en él viviría el legado de Rym y el estilo de combate Argys.

EL AZOTE DE KERUS'TRUX

De todos los planetas que el gran ejército K'mir atacó Arkan se llevó la peor parte, ya que el general de generales, la calamidad, uno de los más poderosos y primeros en surgir de las entrañas de los Valak'Aghol se adentró en el mundo gris. Kerus'Trux quería ver por sí mismo al causante de la muerte de uno de sus sirvientes, no solo para hacerse cargo, sino también porque deseaba consumir él mismo las esencias de aquel individuo.

Desde los cielos de Arkan, los Arkanyos contemplaron la llegada de un enjambre de criaturas retorcidas y horripilantes, con un parecido muy idéntico a las que habían atacado su mundo tiempo atrás. Kano sobrevoló junto a varias naves legionarias para no darles tiempo de aterrizar en su tierra, pero antes de entrar en contacto, una densa neblina cubrió toda la atmosfera dejándolos prácticamente ciegos. Rápidamente el Errante lanzó ráfagas de viento para disiparla, pero fue inútil era como si la nube tuviese vida propia y se negara a desaparecer.

Entonces, poco a poco, las naves que se encontraban a su alrededor fueron derribadas, Kano solo podía ver y escuchar las explosiones y el fuego que las envolvía al caer, pero no distinguía nada más allá.

En el momento en que la última de las naves cayó, el Errante sintió como una cantidad enorme de dientes afilados se le clavaban por todo el cuerpo, eran los colmillos de Kerus'Trux, que había capturado con una fuerza increíble a su víctima privándola de la libertad de sus movimientos y lentamente comenzaba a absorber sus energías y esencias. El físico del despiadado general K'mir era muy parecido al de un ciempiés, solo que en la parte inferior de su cuerpo poseía unos enormes y afilados dientes que clavaba en sus presas para de ese modo acabar con ellas mientras consumía sus energías.

El dolor que Kano sentía era inmenso, los intentos fallidos de liberarse lo desesperaron, sus fuerzas se desvanecían y aún así seguía soportándolo hasta que ya no pudo más y sus gritos de agonía se escucharon por casi todo el planeta. El mundo estaba

sumergido en una total penumbra, los Arkanyos tuvieron que encender grandes faros de luz para al menos ver unos pocos metros de distancia, sin embargo, y a pesar de ello no necesitaron ver lo que sucedía para saber que el Errante estaba sufriendo, una vez que escucharon sus gritos llenos de dolor. Todos y cada uno de ellos sintieron dentro de sí la angustia por la que pasaba su adalid, el sentimiento era desgarrador. Intentaron guiarse por el sonido para llegar a él, cada instante que pasaba era como si una lluvia de tormento inundara sus almas, entonces pasados unos momentos su aflicción pasó de dolor a un vacío sin igual.

El Errante Kano había dejado de existir, toda sus esencias y energías fueron drenadas, hasta la última chispa por el general de los K'mir, el cuerpo enorme de su víctima caía sin vida paulatinamente. En esa precisa ocasión la niebla empezó a disiparse y los Arkanyos vieron horrorizados como el cadáver de Kano descendía de los cielos. Al final los restos del Errante cayeron al suroeste de la capital, en el océano de Aran que se conecta con el océano de Arak. La muerte de uno de los seres más poderosos con los que contaban los habitantes de Arkan supuso un duro golpe para todos, pero lo peor solo estaba por suceder, ese era solo el preámbulo del azote del Sultán de la Ruina y sus fuerzas K'mir.

LA IRA DE KAN

Desde la llegada de los invasores K'mir al planeta de los Arkanyos, estos últimos no tuvieron la oportunidad de enfrentarse al cruel y atroz general Kerus'Trux. La muerte del Errante Kano produjo en cada uno de ellos un sentimiento de derrota y fracaso, sentían que todo lo que hicieron para prepararse antes de que llegara el día de la batalla fue en vano, sin embargo, cuando la esperanza parecía esfumarse en cada uno de ellos escucharon la voz de Kan que se mantenía con la cabeza en alto ante la aparente derrota.

Kan estaba más devastado que cada uno de sus hermanos, ver el cuerpo sin vida del que fue su amigo le generó un dolor insoportable, pero algo en su interior ardía con tanta fuerza que no le permitía derramar una lagrima, sentirse perdido o triste, estaba

tan furioso y lleno de ira que cuando habló, su voz podía ser escuchada hasta por los invasores que se mantenían en los cielos esperando la señal para atacar. No obstante, las palabras del rey Kan hicieron mella en los corazones de los Arkanyos y aliados que se encontraban en el campo de batalla y con un rugido ensordecedor encararon sus miradas hacia sus enemigos con sus espíritus y mentes preparados para defender su hogar.

Kerus'Trux dio la orden a su ejército para atacar, pero al hacerlo una pequeña figura apareció frente a él, se trataba de Kan que, desde la muerte del Errante, había estado manteniendo su mano izquierda cerrada, apretando el puño con tanta fuerza hasta tal punto de sangrar y con todo su poder, ira y dolor golpeó a la gigantesca criatura en la cara. El golpe fue tan fuerte que generó una onda expansiva alrededor e hizo volar varios metros a los K'mir que se encontraban cerca. Por otro lado, Kerus'Trux salió disparado a una gran velocidad impactando contra una enorme montaña.

El general de los K'mir no entendió como fue que Kan se pudo mover tan rápido y mucho menos como un ser tan pequeño pudo hacerle tanto daño, tenía el rostro desfigurado, sangraba a borbotones y para su sorpresa su cuerpo no podía regenerarse, además el dolor del golpe aumentaba a cada momento, no entendía como, pero ese ataque lo dejó vulnerable en todos los aspectos, tanto que sentía como su cuerpo seguía estremecido.

El ejército de invasores mantenía una lucha con los habitantes del planeta, pero cuando el cuerpo de su líder comenzó a desintegrarse lentamente, todos salieron corriendo a su rescate dotándole de esencias tan rápido como podían para que de esa manera pudiera sanar, sin embargo, la situación había dado un giro inesperado haciendo que Kerus'Trux y su ejército huyeran de la batalla por el momento.

El cuerpo de Kan, que al atacar a Kerus'Trux brillaba con un aura sin igual, se había atenuado y vuelto a la normalidad. El ejército defensor de Arkan sufrieron su primera derrota, y con ella tuvieron una gran pérdida.

LA DESTRUCCIÓN DE ANN'OOKE

La ciudad de Ann'Ooke sufrió una brutal aniquilación. Todas las máquinas y equipos de construcción rápida fueron destruidos en cuestión de momentos por los K'mir.
Arn'Ok y los ciudadanos de la ciudad intentaron por todos los medios repeler el ataque de los invasores, pero no pudieron hacer nada frente a las fuerzas destructivas de Kaexorus, uno de los comandantes de Kerus'Trux. Ann'Ooke quedó en ruinas el mismo día que Kaexorus lo invadió. Ninguno de sus ciudadanos sobrevivió, murieron intentado proteger su hogar.

LA DESESPERACIÓN DE ALL'AL

Por otro lado, All'Al se encontraba entrenando en uno de los planetas más alejados del sistema solar cuando dejó de sentir a Kano, de inmediato se puso en marcha y se dirigió al mundo de los Arkanyos lo más rápido que pudo.

En el camino, el Alto Errante vio como los escombros de las naves legionarias vagaban por el espacio en las cercanías de los demás mundos inhabitados, pedazos enormes de ellas y cuerpos de algunos Legionarios que flotaban y se movían lentamente habían llegado hasta allí. Viendo las naves destruidas y con una impaciencia sin igual se apresuró para llegar lo antes posible a su destino, tenía el presentimiento de que la oscuridad que aseguraba la anciana Ekxul ya había llegado.
Cuando llegó a las proximidades de Arkan confirmó sus sospechas. El planeta se encontraba sumergido por una oscuridad sin precedentes.
All'Al aceleró el paso para entrar en el planeta y ayudar a los Arkanyos a erradicar el mal que había llegado, pero algo totalmente inusual ocurrió cuando se acercó lo suficiente al mundo ingente.
Una fuerza increíble repelió al poderoso ser, como si le negara la entrada, el Errante Elemental no podía entender lo que estaba ocurriendo, intentó varias veces, pero el resultado era el mismo, trató de ponerse en contacto con Kan u otro Arkanyo, pero tampoco pudo. Entonces tuvo una idea, atacar al planeta con una pequeña fracción de su poder para así crear una especie de abertura en el campo de fuerza que le impedía acceder a él, aunque era posible que el plan resultara, si lo hacía podría dañarlo. Para que su ataque no afectara demasiado al planeta ingente se ubicó en una zona que sabía que estaba inhabitada y concentró su poder para atacarlo, un orbe de energía fue apareciendo en sus manos, conforme iba creciendo sus colores cambiaban poco a poco de tonalidades entre azules, grises, rojos, amarillos y violetas, entonces cuando sintió que

era suficiente lo lanzó con fuerza hacia el planeta, lo que ocurrió fue inaudito.
A pesar de que el orbe de energía impactó de lleno con el campo de fuerza este no obtuvo ningún rasguño, All'Al creía que al menos abriría una grieta que le permitiera entrar, pero no fue así, entonces volvió a lanzar otro orbe de energía, esa vez más grande y con mucho más poder que el anterior, pero tampoco dio resultados, el campo de fuerza permanecía intacto.
La desesperación comenzó a invadir al líder de los Errantes, quien en su frustración se desplazó hacia Apolos, el planeta ingente más cercano a Arkan. Al llegar vio como también se encontraba custodiado por un campo de fuerza idéntico al del mundo de los Arkanyos, se dirigió a Eghyr, lo mismo, en Nyrvanos igual, Leugimthar también, todos los mundos ingentes estaban envueltos por la misma fuerza que le impedía adentrarse en ellos. Sin saber qué hacer y con la angustia que crecía dentro de si All'Al salió en busca de las Providencias Elementales para pedir su ayuda, el problema era que, las poderosas entidades elementales habían desaparecido sin dejar rastro y el Alto Errante no sabía por dónde empezar.

EL CONFINAMIENTO DE LOS MUNDOS INGENTES

Desde la llegada de los cinco generales K'mir a los planetas ingentes, estos inmediatamente crearon un hechizo que encerraba a los planetas en un campo de contención que impedía a cualquier ente entrar o salir. Este confinamiento afectaba por igual a los portales que se encontraban dispersos por cada mundo, desactivando su energía y por consiguiente inhabilitando su uso. La única forma de destruir el hechizo era si cualquiera de los generales moría, todos los mundos serían liberados, ya que el hechizo funcionaba de forma conjunta a través de la unión de sus mentes.

LA SITUACIÓN DE LOS MUNDOS INGENTES

La llegada del ejército K'mir a los mundos ingentes supuso un golpe más duro que el que pudieron imaginar, a pesar de los preparativos que hicieron para protegerse del mal presagio que Trekxa Xulta había anunciado que pasaría. El número de criaturas que invadieron sus mundos era descomunal, además de que poseían una brutal fuerza, resistencia y poder.

Desde su llegada los K'mir ya habían destruido ciudades de distintos tamaños y asesinado a muchos de los ingentes de cada planeta, haciéndose con sus esencias. La muerte más impactante fue la del Errante Kano a manos del general Kerus'Trux. Los Arkanyos intentaban desesperados proteger lo mejor que podían su mundo, pero las fuerzas invasoras resultaron ser bastante agiles y astutas, huyendo cuando los aliados llegaban a la batalla o cuando sentían que el líder de los Arkanyos estaba en camino. Desde el primer encuentro nadie había visto a su general, muchos lo daban por muerto, pero Kan sabía que aún seguía con vida.

Por su parte, Leugimthar se había mantenido a la defensiva, después de la perdida de la primera ciudad en ser atacada por los K'mir. Gracias a la ayuda de Rem'Thar y del mismísimo Lumithar, consiguieron varias victorias frente a los ataques de los invasores, por desgracia no lograban dar con el paradero de Kolenthia, quien se mantenía oculta en un lugar muy lejano y desconocido para sus enemigos.

En cuanto al planeta Eghyr, la situación de los Ghyrios empeoraba conforme pasaba el tiempo. Al principio los ataques a varias ciudades eran repelidos con rapidez, sin darle tiempo a los K'mir de causar daños significativos o de acabar con alguna vida, pero poco a poco el número de los invasores aumentaba haciendo que los ataques a las ciudades fueran más difíciles de rechazar.

Los Nyvios se organizaron para hacer frente a los invasores, gracias a dos hermanos gemelos conocidos como Nyros y Vyros, el planeta Nyrvanos pudo mantenerse en pie. Nyros era un poderoso hechicero que siempre tuvo una fascinación por aprender sobre su creador, sus poderes ayudaron a proteger muchas ciudades convirtiéndose en una molestia constante para Kanngroth y sus fuerzas. Vyros por otro lado no poseía poderes mágicos, por alguna extraña razón, no podía canalizar las energías que permitían desarrollar tales talentos, pero eso no lo detuvo para convertirse en uno de los cazadores más fuertes del planeta. Junto a su Loba Colmillos Turquesa, Kyra, ayudó a eliminar a muchos de los invasores. Durante un tiempo estos dos hermanos se convirtieron en los pilares de salvación muchos Nyvios.

En el mundo rojo, los Apolaris se habían agrupado luego de un tiempo, prepararon un ejército lo bastante grande como para atacar a Kasstar y sus tropas en la base que levantaron cuando invadieron el planeta. Las fuerzas Apolaris embistieron contra los K'mir logrando reducir sus números, a pesar de todo, el Señor de la Plaga no fue tan fácil de enfrentar, solo el Errante Philios pudo combatirlo. Los dos se sumergieron en un combate en el que ninguno cedía, la pelea acabó sin ningún vencedor, pero si con ambos seres heridos. Kasstar se marchó con su ejército en una oportunidad, mientras Philios y los Apolaris se recuperaban del gran combate.

El estado de los mundos ingentes se iba deteriorando debido a la presencia de los K'mir, algunos más que otros, pero todos comenzaban a tener cambios significativos en sus superficies. Las esencias caóticas de los invasores se extendían lentamente incluso bajo tierra, algunos animales con los que entraba en contacto las esencias de los K'mir morían al instante, pero otros se transformaban en criaturas deformes quedando a merced de sus nuevos amos.

EL ORIGEN DE LOS TRENNTS

Los trennts fueron una vez animales salvajes que habitaban los mundos ingentes, pero, debido a las viles esencias de los K'mir, sus

cuerpos fueron transformados en horripilantes bestias. Aunque mantenían una figura parecida a la que tenían antes de su alteración, el cambio de esencias los alteró agregándoles a sus cuerpos ojos, extremidades, colas e incluso nuevas cabezas. Aunque la variación más significativa se vio en sus pieles que adoptaron una forma idéntica que la de los K'mir.

Los Trennts se unieron a las filas de los ejércitos invasores, los K'mir le dieron la bienvenida a los nuevos integrantes y junto a ellos aumentaron sus números. A pesar de que las nuevas bestias obedecían a sus creadores, tenían que mantenerlas encadenados debido a su comportamiento excesivamente hostil. Los trennts que nacieron en Nyrvanos eran mucho más feroces que todos los demás, dado que los animales que moraban en los bosques del planeta azul eran de por si criaturas extremadamente fuertes y solo los mejores cazadores podían enfrentarse a ellas.

YZARD'ARAN Y LOS EXPLORADORES ARKAEDENTES

Durante la invasión, la ciudad de Lapidem Atro fue atacada en reiteradas ocasiones por varios grupos de K'mir. Yzard'Aran y sus exploradores no solo repelían a los invasores, sino que los eliminaban con tal ferocidad que los pocos K'mir lograban escapar se negaban a volver a la ciudad costera.

Los Exploradores de Yzard no tenían piedad. La forma en la que luchaban dejaba en claro la fiereza que estos Arkanyos tenían. Además, entre los exploradores había un grupo conocido como "Los Arkaedentes", una brigada de exploradores que se dedicaba a rastrear a los K'mir que escapaban, para rematarlos a todos. Yzard'Aran lideraba a estos Arkaedentes, demostrándoles a los invasores la determinación, fuerza y coraje de los habitantes de Lapidem Atro.

LA MUERTE DE TREKXA XULTA

La gran matriarca Ekxul falleció en la tranquilidad que le ofrecía el reino principal de los Arkanyos. Antes de morir, susurró para sí misma "esta no es la oscuridad que vi llegar en mis sueños". Nadie la escuchó. Sus restos fueron enterrados y una pequeña ceremonia se llevó a cabo en su honor.

VALARAL Y SU BRIGADA DE ATAQUE

La invasión de los K'mir a cada uno de los mundos ingentes había dejado una catástrofe sin igual en todos ellos, varias ciudades desaparecieron con el tiempo y con ellas sus habitantes y aunque algunas otras fueron salvadas de la destrucción el precio fue demasiado alto. Las colonias Ekxul aún se mantenían en pie en cada planeta, sirviendo de refugio para muchos de los ingentes que habían perdido sus hogares. Mientras, algunos guerreros se preparaban nuevamente para entrar en batalla.

Valaral, que se encontraba en Arkan, vio como los habitantes del planeta sufrieron la muerte de su guardián y, aunque habían pasado varios años, no se habían recuperado de lo que significó su perdida, aunque todos daban lo mejor para proteger su planeta. El capitán de los Ekxuls, junto a varios de sus mejores soldados, se puso en marcha hacia una ciudad que había sido atacada tiempo atrás y que gracias a sus protectores pudo sobrevivir al asedio de las fuerzas K'mir, pero que a pesar de ello necesitaban de defensores para resistir otro ataque.

En el camino dieron con una pista que los llevó hasta el escondite de un grupo muy grande de las fuerzas enemigas, los Ekxuls estaban acompañados por varios Legionarios, así como un grupo de Arkanyos y otras razas ingentes como Nyvios, Thargrym y Ghyrios, era una brigada de ataque completa comandada por Valaral. El grupo de defensores contaba con varias naves de asedio, así como armas de alto calibre, los ingentes portaban armaduras que, aunque no estaban creadas con Apolonita eran bastante resistentes, con esta fuerza de ataque arremetieron contra el ejército K'mir.

Ambos grupos se enfrascaron de inmediato en un increíble combate. Gracias al ataque sorpresa, Valaral y su ejército tenían la ventaja y eliminaron rápidamente a muchos soldados de las fuerzas enemigas. Pero, aunque los K'mir estaban perdiendo, estos no se retiraban de

su posición, la defendían con sus vidas y se mantenían atacando sin cesar, en especial uno de ellos, que no habían visto hasta ese momento, pero que tenía un parentesco idéntico al general K'mir. El comandante Ekxul no entendía la razón por la cual las horrendas criaturas protegían aquel lugar, a primera vista no tenía nada en especial, excepto por el hecho de que servía muy bien como base o escondite. Entonces, cuando la batalla parecía estar llegando a su fin un, rugido intenso se escuchó debajo de la tierra, en ese preciso instante Valaral supo la razón por la cual los K'mir no se retiraban de aquel lugar por más perdido que tuviesen el enfrentamiento.

Debajo de todo el lugar se encontraba durmiendo el general del ejército K'mir, quien aún se estaba recuperando de las heridas generadas por el primer encuentro contra Kan. Al ser interrumpido de su sueño, chilló con fuerza y levantó su enorme cuerpo haciendo que muchos de los que se encontraban allí perdieran el equilibrio, a excepción de sus soldados. Con el despertar del descomunal Kerus'Trux un grupo de la brigada de Valaral cayó en sus fauces, mientras que otros se salvaron por poco.

Las naves de asedio fueron destruidas con un solo movimiento del cruel y despiadado K'mir y todos los Legionarios quedaron dañados sin la posibilidad de reconstruirse. Valaral, que veía como sus compañeros morían, tomó una decisión y reunió a los pocos soldados que aún quedaban con vida dándoles la orden de retirada, cada uno se puso en marcha hacia la nave de transporte con la que se movilizaron, pero el comandante Ekxul se quedó atrás, junto con los Legionarios que aún quedaban en pie y cuando todos estuvieron a bordo de la nave, ejecutó los comandos para que regrese a la ciudad más cercana vía control remoto.

Los soldados no se dieron cuenta de que su comandante se había quedado atrás hasta que fue demasiado tarde.

Valaral había dado con una idea para hacer estallar todos los depósitos de energía de los Legionarios, incluso los que ya habían caído en la batalla que no utilizaron el segundo núcleo, aunque necesitaba hacerse manualmente y la explosión destruiría toda la zona y sus alrededores, pero era un precio a pagar para aniquilar de una vez por todas al causante de tanto daño y muertes.

La nave puso una distancia considerable en corto tiempo, Valaral se mantuvo vivo lo más que pudo, mientras uno de los Legionarios iba conectando todos los núcleos de energía para que al hacer estallar uno todos reaccionaran a la vez, cuando terminó el comandante de los Ekxuls estaba muy mal herido y a duras penas seguía con vida, pero se mantuvo en pie hasta el final y logró destruir uno de los depósitos de energía con éxito.

Los suministros de energía indefinida de los Legionarios comenzaron a brillar uno a uno, todos emitían un leve sonido, los K'mir y su general no entendían lo que estaba ocurriendo hasta que fue demasiado tarde.

La explosión destruyó casi la totalidad de los soldados K'mir que quedaban, además de que, como dedujo el gran Ekxul, diezmó todo el lugar y mucho más, las energías liberadas por los núcleos de energía acabaron con toda la vida, tanto vegetal como animal. Al noreste, los tripulantes de la nave contemplaron como el estallido de energía iluminaba el horizonte, no solo ellos, sino que algunas ciudades también vieron y sintieron la gran explosión.

Pero, y a pesar del daño causado, el Primero de Todos y una minúscula parte de su ejército seguían con vida, aunque no los mató, la explosión lo dañó los suficiente como para debilitarlos aún más. Kerus'Trux se encontraba tirado en la devastada tierra, había perdido gran parte de su enorme cuerpo y para regenerarse le tomaría aún tiempo más, pero para su suerte, en todo el tiempo que estuvo bajo tierra pudo encontrar la manera de llegar al núcleo del planeta, aunque le tomaría más tiempo llegar debido al daño que la explosión le generó una vez que diera con él podría absorberlo. De ese modo el temible Kerus'Trux se adentró nuevamente hacia el interior de la tierra con el objetivo de hacerse con las energías del corazón de Arkan.

La muerte de Valaral seria honrada y reconocida por todos los Arkanyos, quienes gracias al sacrificio del Ekxul podían vivir un día más para continuar luchando.

ALARAL

La noticia de la muerte de Valaral llegó hasta su esposa e hijo, Alaral. El pequeño Ekxul aún se encontraba en su juventud, pero a su edad poseía un dominio de las energías Ekxular tan alto que superaba el de muchos. Alaral crecería con resentimiento a todos los K'mir y con el tiempo se convertiría en un guerrero Ekxul, dirigiendo su propio pequeño escuadrón de ataque.

EL VERDADERO EJÉRCITO DE KERUS'TRUX

Aunque los K'mir que Valaral encontró era un ejército muy grande, la gran mayoría del ejército de Kerus'Trux se encontraba en otro lugar. Los pocos que sobrevivieron, incluyendo el K'mir idéntico al general, se pusieron en marcha hacia el lugar donde convergía el verdadero ejército del Sultán de la Ruina.

LA ÚLTIMA BATALLA ENTRE LOS NYVIOS Y EL EJÉRCITO DE KANNGROTH

Al principio, la invasión por parte de Kanngroth y sus fuerzas al planeta turquesa avanzó de tal forma que, el general K'mir pensó que no le tomaría mucho tiempo acabar con sus habitantes pero, conforme pasaban los años, el número de sus tropas fue decreciendo de a poco y cuando Grothak, uno de sus comandantes más poderosos, cayó durante uno de los últimos enfrentamientos de la guerra a manos de los gemelos Nyros y Vyros, todo fue a peor.

Kanngroth, que estaba seguro de su poder, comenzó a salir para hacerse cargo él mismo de aniquilar a aquellos que se interponían en su camino. Con sus propias manos destruyó ciudades enteras, sin dejar nada ni nadie en pie, mientras sus despiadados agentes apocalípticos recolectaban las esencias de las víctimas que dejaba a su paso. Los ataques del atroz general K'mir llamaron la atención de No'Mü quien, junto a un ejército compuesto por los mejores guerreros, cazadores, magos y Legionarios que aún se mantenían en pie, se pusieron en marcha para acabar con los invasores de una vez por todas.

Entre las filas de los defensores de Nyrvanos se encontraban Ar'Vanyr y su mano derecha Nyrioss, que se habían sumado a las batallas, hacía tiempo ya que no podían quedarse de brazos cruzados mientras su gente perdía sus vidas intentando proteger su planeta. El encuentro entre ambos grupos se dio en las cercanías de una ciudad a la que Kanngroth se dirigía, pero el ejército Nyvio llegó primero al lugar gracias a No'Mü y su poder elemental del aire que empujaba a sus aliados con corrientes de viento para darles más velocidad.

Cuando Kanngroth vio que lo estaban esperando incitó a su ejército a acabar con todos y cada uno de ellos. Entre los K'mir que seguían

al despiadado general se encontraban Ann'Goroth, Ghorr, Grathal y Rokann, todos ellos comandantes que servían a su amo desde su creación.
El choque entre los dos ejércitos comenzó con batallas por todos lados, los magos más poderosos concentraron su poder para proteger a sus aliados, ya que en otras batallas aprendieron que entre los invasores existían seres que absorbían las energías mágicas sin dañarlos en lo más mínimo. Se trataba de los agentes apocalípticos que, gracias a su naturaleza caótica y su forma espectral, tenían la particularidad de ser inmunes a cualquier tipo de magia.
Nes'Vor y Fenris se encontraron cara a cara con Ghorr y de inmediato comenzaron una pelea única e individual. El cazador y su compañero rodearon al comandante K'mir que los observaba a cada uno con sus seis ojos. Los ataques de Ghorr eran rápidos y violentos, pero Fenris los evadía con una agilidad sin igual, mientras Nes'Vor hacía gala de su experiencia cazando monstruos feroces y atacaba con su espada ligera hecha de Apolonita. Gracias a los movimientos coordinados y a su fuerza, Nes'Vor y Fenris acabaron con Ghorr.
Entretanto, Nyrioss y Ann'Goroth se enfrascaron en una batalla de ataques mágicos, desatando sus poderes entre ellos. Rayos y fragmentos de energía colisionaban y provocaban destellos de luz que ocasionalmente iluminaba con fuerza partes del lugar. Los poderes del Nyvio no cedían ante el empuje del comandante K'mir que presionaba cada vez más, pero lentamente fue desgastando al mago que estuvo a punto de casi perder la vida de no haber sido por la intervención de Vyros. El audaz cazador hizo uso de sus habilidades y dominio del arco y con varias flechas cegó a su presa quien gritó de dolor, Nyrioss no dejó escapar la oportunidad que su hermano Nyvio le había dado y con un gran esfuerzo reunió todo su poder en un solo ataque que acabó con Ann'Goroth.
Mientras, Grathal eliminaba a muchos soldados Legionarios y guerreros que osaban enfrentarlo, se trataba de uno de los comandantes más fuertes de todo el ejército K'mir que invadió los mundos ingentes, su poder vil y maligno no tenía comparación. Los

únicos que pudieron hacerle frente fueron el poderoso mago Nyros acompañado de su Legionario. Los dos luchaban lado a lado protegiéndose entre sí. Pero, aun así, no podían derrotar al gran Grathal, que les estaba dando más pelea de la que hubiesen imaginado. Para acabar con la amenaza que significaba el K'mir, el Legionario se sacrificó para que Nyros hiciera uso de ambas fuentes de energía, sin tener opción el hechicero extrajo los núcleos arcanoenergéticos del cuerpo metálico de su compañero que, tan pronto se quedó sin energías, se apagaron sus circuitos mágicos. Cuando Nyros por fin pudo controlar la increíble cantidad de poder que le otorgaron los depósitos de energía lo liberó todo en una descarga que no solo acabó con Grathal, sino que también erradicó miles de fuerzas enemigas. Al final el poderoso mago quedó inconsciente debido al extremo poder que utilizó.

Por otro lado, Rokann se enfrentó a un grupo de cazadores que provenían de la Ciudad entre los Bosques. Aunque al principio parecía que los cazadores tenían la ventaja frente al K'mir, todo era una trampa, mientras lo atacaban, el K'mir adentraba sus largos tentáculos por debajo de la tierra hasta que vio la oportunidad de atacar. Rokann agarró un puñado de Nyvios junto con sus Lobos Colmillos Turquesa y les drenó las esencias en un abrir y cerrar de ojos, los pocos que sobrevivieron al ataque sorpresa vieron como sus hermanos se marchitaban frente a sus ojos. El gran cazador Nes'Vor vio como sus hermanos morían frente a la gran criatura y corrió junto a su compañero de cuatro patas al lugar donde se estaba llevando a cabo la batalla. Al llegar solo quedaba un puñado de Nyvios y Rokann se mantenía en pie, los pocos cazadores sintieron un valor ardiente cuando vieron a Nes'Vor avanzar y acercarse hasta donde ninguno de ellos pudo, montado en Fenris y portando su espada, ambos saltaron hacia Rokann, pero este abrió sus enormes fauces y los engulló vivos. Con un rugido de ira los pocos cazadores se abalanzaron sobre Rokann, atacaron con sus lanzas, hachas, espadas, arcos y flechas y otras armas, además de las fuertes mordeduras de los lobos, pero ninguno pudo hacer un daño significativo al comandante K'mir. El esfuerzo fue en vano, Rokann los tomó a todos con sus largas extremidades y cuando

estuvo a punto de drenarles la vida chilló de dolor soltando a sus presas, en su estómago se podía ver como un bulto se formaba y se alargaba, los alaridos del K'mir se hacían más fuertes y luego de varios momentos la hoja de una espada carmesí salió de su vientre, se trataba de Nes'Vor que había sobrevivido y desde el interior de Rokann se las ingenió para utilizar su espada y salir al exterior, lamentablemente Fenris murió. Rokann fue eliminado por el gran cazador que se encontraba delante de su cuerpo bañada en su sangre.

FYDES Y LA NECROPLAGA

Luego de muchos enfrentamientos entre Nerya y Krexthalis, la cazadora por fin derrotó a la K'mir, sin embargo, el precio que tuvo que pagar la perseguiría por el resto de su vida. En la última pelea, Krexthalis bañó con su sangre a Fydes y la infectó con esencias necróticas, lo que convirtió a la Loba Colmillos Turquesa en una criatura no muerta.

Fydes escapó de Nerya y se sumergió en lo más profundo de un recóndito bosque del planeta. Su presencia influiría en el estado del entorno e infectaría con la Necroplaga a los animales que habitaban en él.

LA DERROTA DE KANNGROTH Y LA MUERTE DE NO'MÜ

Kanngroth observaba como sus súbditos caían a manos de los Nyvios y sus defensores, aunque muchos de ellos tampoco tuvieron tanta suerte y perecieron ante su ejército. Era imposible pensar que él y sus fuerzas podían ser derrotadas por alguna civilización mortal, pero, lo cierto era que, a pesar de las muchas ciudades y vidas que habían aniquilado, los habitantes del planeta que invadió no flaqueaban en combatir una y otra vez. Nunca pensó que le tomaría tantos años aniquilar a los habitantes de cualquier mundo.

El poderoso general K'mir mantenía una ardua batalla contra No'Mü, aunque sus poderes estaban casi igualados, ninguno de los dos cedía, pero ya avanzada la pelea el Errante sintió como su adversario acumuló una exorbitante cantidad de esencias que provenían de los Nyvios asesinados por las engendras fuerzas de los invasores. Con la absorción de las esencias Kanngroth obtuvo un poder mayor que utilizó para casi exterminar a su adversario, el cuerpo de No'Mü salió disparado luego de recibir un golpe combinado con energías caóticas, los defensores de Nyrvanos vieron como su protector cayó al suelo abatido. Inconsciente y en peligro, el Errante se encontraba a merced de Kanngroth que caminaba hacia el para absorber sus esencias y matarlo en el proceso.

Ar'Vanyr se encontraba cerca del cuerpo del Errante cuando quedó inmóvil y rápidamente se movió hacia él para tratar de despertarlo lo cual fue inútil. Kanngroth se acercaba poco a poco y el líder de los Nyvios se sintió desesperado y atacó al general K'mir con tanta fuerza que sorpresivamente lo hizo retroceder unos pasos, aunque no lo suficiente como para detenerlo del todo.

Las Llamas Estelares azules de Ar'Vanyr frenaban a Kanngroth por momentos, pero pese a que el poder de las llamaradas cubría gran parte de su cuerpo estas no lograban detenerlo por completo, aún

cuando el poderoso líder expulsó una vasta cantidad de fuego azul capaz de ralentizar el tiempo de una ciudad entera.
Detrás de Ar'Vanyr, No'Mü recobraba el conocimiento, su mirada aún confundida trataba de adaptarse a la luz de las llamas que chocaban con el cuerpo de Kanngroth generando un intenso y acalorado destello. El Errante miró a su alrededor y vio como las fuerzas invasoras eran reducidas, los Nyvios y demás defensores de Nyrvanos prevalecían sobre sus enemigos aminorando sus números. Un intenso calor, más fuerte que el que sentía hace solo unos momentos, hizo que No'Mü volviera su vista, ya normal, hacia delante, el general K'mir se encontraba cerca del líder de los Nyvios dispuesto a acabar con él.
Aunque Ar'Vanyr sabía que no le estaba haciendo ningún daño se mantenía con los brazos extendidos hacia adelante lanzando sus llamas azules, tenía que darle tiempo a No'Mü para que se recuperara y pudiera volver a combatir, el Errante era la única esperanza que tenían de derrotar por completo al ejército que les había quitado tanto durante años, sin su apoyo era más que probable su derrota total. Cuando Kanngroth se acercó lo suficiente, permaneció frente al Nyvio un momento y alzó su colosal mano derecha para propinarle un zarpazo que lo apartara del medio, pero al hacerlo su ataque solo golpeo el aire, su sorpresa al ver como Ar'Vanyr desapareció de su vista fue inmediata, pero lo fue aún más el golpe que recibió después.
Cuando el Errante vio que Ar'Vanyr estaba a punto de ser impactado por el golpe, rápidamente lanzó un hechizo de viento hacia él que lo movió hasta un lugar seguro y tan pronto Kanngroth falló, se movió y le propinó un fuerte golpe. No'Mü había vuelto al combate y esta vez tenía la intención de salir victorioso.
La batalla entre el Protector de los Nyvios y el general K'mir se reanudó a favor del Errante que mantenía a raya a su adversario con ataques físicos y tornados que lo desorientaban, pero en un momento dado, Kanngroth lo azotó con su enorme cola y de inmediato se le abalanzó encima clavándole sus garras en el pecho, en seguida No'Mü sintió como un dolor desgarrador y ardiente lo invadía.

Tirado en el piso, con el cuerpo pesado de Kanngroth sobre él y sus garras hundidas en su piel, el Errante gruñía por el daño que le estaba causando su enemigo, pero lo que sucedió momentos después hizo que No'Mü comenzara a moverse frenéticamente para intentar liberarse del K'mir. Kanngroth estaba absorbiendo las esencias de su oponente lentamente, mientras lo hacía una siniestra sonrisa se dibujaba en su rostro, a medida que drenaba sus esencias, su semblante se volvía más despiadado y su mirada se iba tornando cada vez más excitada.

No'Mü no podía librarse de su captor que mantenía su cuerpo inmovilizado con una de sus manos, mientras la otra se encontraba incrustada en su pecho y con la cola le envolvía el cuello asfixiándolo. Al darse cuenta de que no podría escapar y sintiendo como le robaban sus energías solo le quedaba una cosa por hacer.

El general K'mir se deleitaba con las esencias que absorbía del Errante, nunca había consumido una esencia tan embriagadora, se encontraba tan extasiado que no notó cuando comenzó a elevarse hasta los cielos y cuando se dio cuenta ya era demasiado tarde. Momentos antes No'Mü decidió sacrificarse para derrotar a Kanngroth. Poco a poco comenzó a volar, creía que su enemigo se daría cuenta, pero este estaba tan absorto que no lo hizo, entonces cuando se encontró lo suficientemente lejos de la tierra comenzó a concentrar toda la energía vital y elemental que podía, su cuerpo comenzó a brillar con tanta intensidad que hizo que Kanngroth abriera sus sorpresivos ojos, este miró confundido el rostro sonriente del Errante. No'Mü descargó todo el poder que pudo acumular en una cegadora y descomunal explosión que estremeció todo el planeta.

En tierra, Ar'Vanyr y los demás presenciaron el estallido y sintieron como la fuerza de la onda expansiva los llevo a caer de rodillas. Cuando todo se calmó vieron como su protector ya no se encontraba y tampoco el cuerpo de Kanngroth. Con la muerte de su general los K'mir que aún quedaban en pie fueron derrotados por las fuerzas restantes de los defensores de Nyrvanos, terminando con su invasión después de tantos años.

Ahora que el poderoso Kanngroth había muerto el campo de energía que mantenía a los mundos aprisionados desapareció, el hechizo que hacía posible el confinamiento se había roto y gracias al sacrificio de No'Mü las razas ingentes podían ayudarse mutuamente para poner fin a la pesadilla que estaban viviendo.

LA LLEGADA DE LAS TRES TEMPESTADES Y EL DESCUBRIMIENTO DE ALL'AL

Tiempo atrás, mucho antes del sacrificio del Errante No'Mü, las Tres Tempestades se encontraban muy cerca de llegar al sistema planetario que albergaba los mundos ingentes, el Legionario Kan temía lo peor ya que desde hacía tiempo que no lograban comunicarse con los puestos de comunicación de ningún planeta.

En el camino se encontraron con los restos de las naves que orbitaban en cada mundo y al llegar a Arkan vieron como el campo de fuerza que lo cubría les impedía el acceso. Hicieron varios intentos para lograr entrar, justo como el Alto Errante, pero fue inútil, así que se mantuvieron intentando comunicarse con las bases de control.

A medida que pasaba el tiempo, dos de las Tempestades se dirigieron a los demás planetas para comprobar si se encontraban en el mismo estado, confirmando y comunicándole a la nave principal sus condiciones. Nada podía hacerse y se dispusieron a esperar en las cercanías de los planetas, rotando y viajando hacia cada uno cada cierto período. En un momento dado, varios Legionarios acudieron a Kan para notificarle sobre una señal que se percibía en uno de los planetas no habitados, así que un grupo liderados por Kan se dirigió al lugar para ver de qué o quién se trataba.

Para su sorpresa, encontraron al líder de los Errantes All'Al que se hallaba en un estado de concentración pura, su cuerpo inmóvil desprendía las esencias de las que estaba hecho e incluso las que los elementales le otorgaron épocas atrás. El Alto Errante Elemental mantenía sus ojos cerrados mientras una oleada de esencias lo cubrían. Sin saber que hacer, los Legionarios decidieron no intervenir, ya que no sabían lo que podía ocurrir si lo hacían salir del estado en el que estaba.

El grupo de Legionarios se quedó junto al Errante en caso de que despertara, se mantuvieron no tan cerca, pero tampoco tan lejos de él, de modo que pudieran observarlo sin interrumpirlo. Los años pasaban y nada cambió, todo se mantuvo igual, desde los campos de fuerza que impedían la entrada a los mundos ingentes hasta el estado de All'Al. Hasta que el líder de los Errante por fin abrió sus ojos, al hacerlo liberó una enorme cantidad de energía. Cuando los Legionarios vieron al poderoso ser consciente, estos le preguntaron sobre la situación por la que estaban pasando los mundos ingentes, El Errante respondió todas sus preguntas y les contó todo.

A pesar de su naturaleza artificial, los Legionarios experimentaron una gran aflicción al escuchar los eventos que habían ocurrido en su ausencia. Con todo dicho All'Al les relató la razón por la que se encontraba en ese planeta y era que, allí fue donde se encontró por primera vez con la Providencia Elemental del fuego Nusku y creía que si se mantenía en aquel lugar podía encontrarlo de nuevo, a él y a sus hermanos elementales. Pero, en todo el tiempo que permaneció tratando de percibirlos, no pudo dar con ellos, sin embargo, aunque no podía sentirlos notó una sutil presencia de sus espíritus.

Ese descubrimiento lo llevó a sumergirse completamente en una meditación que iba más allá de lo normal, separando su propio espíritu de su cuerpo. Al principio no consiguió alcanzar tal nivel de concentración, pero continúo intentándolo sin descanso, mantenía su cuerpo inamovible con un solo pensamiento en su mente: encontrar a sus maestros elementales. Tras mucho tiempo All'Al por fin pudo llevar a cabo la materialización de su espíritu.

Para proteger su cuerpo físico, en ausencia de su espíritu, el Errante se envolvió con esencias que sirvieran de escudo ante cualquier ataque, además de que al ser la primera vez que se encontraba en ese estado no tenía ni la más mínima idea de lo que podía llegar a pasar si su espíritu no volvía a su cuerpo físico. Con su espíritu fuera de su cuerpo All'Al podía sentir a las Providencias Elementales aún más que antes, pero a pesar de ello desconocía su ubicación, era como si estuviesen en todos lados, aunque invisible a sus ojos. Entonces se le ocurrió una idea, estando frente a su forma física, se

colocó en la misma posición y se preparó para cerrar sus ojos inmateriales y concentrar su mente espiritual.
All'Al sentía como cambiaba lentamente el entorno en el que se encontraba, percibió las esencias de sus maestros elementales, pasaron varios momentos y entonces cuando abrió sus ojos vio como todo el lugar había cambiado por completo. Ya no se encontraba en aquel planeta vacío, su espíritu se hallaba en una dimensión que Providencias Elementales habían creado y que utilizaban cuando necesitaban descansar y renovar sus fuerzas.
Conocida como El Descanso de los Cuatro, esta dimensión tenía forma de un gran salón con forma circular, el suelo estaba decorado con un símbolo que representaba los cuatro elementos, al fondo se podían ver cuatro entradas enormes que daban a un lugar diferente. En la primera se podían ver volcanes en erupción que rugían formando mares de lava ardiente, en la segunda entrada se alcanzaban a ver áridos desiertos de arena, así como montañas rocosas, el tercer portal poseía extensos mares y océanos y en la última entrada se observaban amplios cielos cuyas nubes cubrían el firmamento. Cada una de las puertas pertenecía al lugar de descanso de una de las Providencias Elementales.
El Alto Errante se encontraba justo en el centro del gran salón asombrado por la magnitud de aquel lugar, después de tomarse unos momentos para asimilar la situación procedió a acercarse a una de las entradas, pero antes de llegar un ser extraño apareció ante el impidiéndole el paso.
Se trataba de Almiron, el Guardián del Descanso de los Cuatro, un poderoso ente espiritual creado por las Providencias Elementales, su labor era la de despertarlos cuando hubiesen recuperado sus energías, además de proteger las entradas a cada uno de sus dominios. Almiron tenía un yelmo que le cubría completamente el rostro, de este sobresalían cinco puntas afiladas que parecían cuernos, la parte superior de su cuerpo estaba cubierto por una armadura robusta y la inferior por una especie de túnica. Además, portaba lo que parecía una poderosa lanza en una de sus manos.
Almiron se dirigió a All'Al con una voz que resonaba en todo el lugar, preguntándole quien era. El líder de los Errantes se presentó ante el

Guardián y este caminó hasta él para analizarlo. La punta de la lanza se iluminaba conforme la desplazaba apuntando hacia el visitante. Almiron identificó las esencias de sus creadores en el misterioso recién llegado y luego de comprobar su naturaleza se mostró menos amenazador.

El Guardián le preguntó al Errante cual era la razón por la que estaba allí y All'Al le respondió sin perder tiempo alguno, cuando Almiron escuchó lo que el espíritu de aquel visitante tenía que decir, de inmediato negó con su cabeza, mencionando que era imposible que las Providencias Elementales fueran en su auxilio, All'Al no podía creer lo que estaba escuchando, pero cuando terminó de escuchar supo cuál era la razón.

Desde hacía ya un tiempo que las Providencias Elementales habían desaparecido. Cuando llegaron a la dimensión, fueron recibidos por Almiron como de costumbre, luego de adentrarse en sus respectivos territorios para sumirse en su sueño todo iba normal, hasta que llegó el momento de despertarlos, cuando el Guardián fue a la primera zona para llamar a Nusku vio que no estaba, lo buscó por todo el lugar y no había rastro de él, lo mismo paso con los demás, Kisar, Suls y Vulturnus, ninguno se encontraba en sus dominios. Desde entonces Almiron había permanecido solo sin tener idea de lo que había ocurrido con sus creadores.

All'Al le mencionó que antes había sentido las esencias de las Providencias Elementales y como estas lo habían guiado hasta ese lugar, pero Almiron le dijo que las entradas a los territorios poseían las esencias de cada uno de ellos, haciéndole saber que tal vez esas eran las esencias que sintió antes.

Con las malas noticias el Errante perdió toda esperanza y la confianza en sí mismo, esto hizo que su espíritu flaqueara, de modo que comenzó a desvanecerse de aquel lugar regresando lentamente hasta su cuerpo físico. Almiron que lo miraba atentamente percibió el dolor y la desesperanza que habitaba en el interior de aquel individuo y por un breve momento sintió empatía por él. Entonces, antes de que desapareciera completamente, le dijo algo que hizo que All'Al no se sintiera perdido del todo.

EL DESTINO DE LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES

Tiempo después de que las Providencias Elementales se dirigieran a sus territorios y se adentraran en sus sueños, sin saberlo habían sido invocadas a la dimensión de las Tierras Elementales por sus creadores, los Elementales Esenciales de fuego, aire, tierra y agua.

Los Soberanos Elementales no solo habían invocado a las Providencias Elementales de los planetas ingentes, sino que también llamaron a muchos más de otros mundos y universos. La razón de ese evento fue la invasión que tuvieron por parte de los Elementales Salvajes.

Tanto Nusku como los demás, despertaron junto a otras Providencias Elementales, quienes de inmediato reconocieron a sus creadores. La ayuda brindada por todos ellos fue crucial para acabar con los caóticos invasores y para poner orden a las Tierras Elementales.

Desafortunadamente muchos elementales y Providencias Elementales perecieron, entre los que se encontraban Nusku y sus hermanos, y aunque sus muertes no fueron en vano, dejaron muchos mundos sin su protección.

LA CAÍDA DE KOLENTHIA Y SU LEGIÓN

Cuando en Nyrvanos se preparaban para tener la última batalla contra los invasores K'mir y su general, los Thargrym ya habían comenzado la suya. Desde hacía ya un tiempo que los protectores del planeta Leugimthar se encontraban enfrascados en peleas constantes contra sus enemigos.

Desde el último ataque de Kolenthia y su legión de K'mir carroñeros, los Thargrym se habían organizado en un solo ejército para atacar como un todo el escondite de la Madre de la Carroña, el cual pudieron encontrar gracias a un cazador Nyvio que se encontraba tomando su entrenamiento en combate Thrag Maga con los líderes Thargrym, el nombre de este cazador era Nyvorion, uno de los más grandes entre los primeros ingentes.
Cuando el gran ejército, conformado no solo por los Thargrym, sino también por un sin número de guerreros de otras razas hermanas, Legionarios y Ekxuls, llegó a la entrada que daba a la cueva donde las fuerzas K'mir se escondían, un enjambre de criaturas salió de inmediato a combatir contra ellos. A pesar de poseer una sustancial ventaja numérica contra el grupo de K'mir, no les fue tan fácil derrotarlos, perdieron a más de los que imaginaban en tan solo una pequeña batalla. Al cabo de unos momentos otra muchedumbre salió y de igual forma tardaron en ser derrotados, y así sucedió varias veces, donde en cada enfrentamiento se reducía el número en el ejército de los Thargrym.
Rem'Thar que se sorprendió del poder que ahora poseían los invasores, sabía que, si Kolenthia no salía de su escondite, entonces perderían a muchos más incluso antes de que la verdadera batalla diera inicio, así que reunió todo el poder elemental que pudo y con el destruyó toda la cueva dejando un agujero inmenso y profundo donde antes había montañas y laderas. Todos los presentes quedaron atónitos por la magnitud de los poderes que poseía el

Errante, sabían que era bastante fuerte, pero al ver de lo que era capaz sintieron que podían ganar.
Con la cueva, y toda la zona destruida, el silencio reinó por un largo momento, no hubo sonido alguno y mucho menos movimiento, muchos pensaron que los K'mir quedaron aplastados por los escombros de rocas que cayeron, los cuales fueron muchos, pero en un instante ese pensamiento desapareció de sus mentes.
Un chillido de dolor bastante estruendoso hizo que casi todos se llevaran las manos a sus oídos para protegerse, el grito provenía de la mismísima Kolenthia que poco tiempo después surgió con lo que quedaba de su legión desde las profundidades del agujero. Hasta ese momento, las fuerzas carroñeras de Kolenthia no se habían enfrentado a un ejército organizado tan grande, aun así, tenían la ventaja numérica al menos con el doble de soldados.
Rem'Thar miró fijamente a la responsable de tanto dolor, muerte y desesperación, al verla por primera vez, trató de identificar qué clase de criatura era, tenía una cabeza parecida a la de un ave, pero con seis ojos, una especie de pico que poseía dientes, su enorme cuerpo, de la cintura para arriba, estaba totalmente cubierto por plumas negras tan grandes que a su espalda podía notarse como se formaba una capa que le llegaba hasta los pies, un par de alas enormes, del doble de su tamaño, también tenía cuatro extensos brazos casi tan largos como su cuerpo, a excepción de dos de ellos que eran un poco más pequeños que los demás, cada uno de sus brazos terminaba en unas manos con garras como dedos. A pesar de parecer un ave, sus piernas igualmente enormes poseían una forma digitígrada, sin plumas, pero como un caparazón lo bastante duro como para resistir cualquier ataque. Para los ojos de Rem'Thar y todos los allí reunidos, Kolenthia era totalmente un monstruo.

KOTHAR, KOLTHIA Y LOS NECRÓFAGOS

Dentro de los K'mir que albergaba la legión de Kolenthia, existían unos que eran sumamente despiadados y hambrientos. Nombrados

por su madre creadora como los Necrófagos, estos K'mir eran afines a Kolenthia, como una extensión directa de ella.
El parecido físico entre la general K'mir y los Necrófagos era casi exacto, pero con algunas diferencias. Poseían un rostro con menores rasgos de ave, su pico no estaba lleno de colmillos, pero letal, poseían cuatro ojos, tenían solo dos extremidades, aunque igualmente con unas garras enormes en sus manos, no eran alados y sus patas estaban emplumadas, como casi todo su cuerpo.
De entre todos los Necrófagos existían dos que destacaban del resto, Kothar y Kolthia, quienes físicamente eran más grandes que los demás y poseían una fuerza y resistencia abrumadora en comparación a sus hermanos. Fueron de los primeros en nacer de las entrañas de Kolenthia y de los pocos que sobrevivieron a las tantas guerras en las que habían estado desde su nacimiento.
Ambos eran considerados entre la legión de K'mir como subcomandantes y en algunas ocasiones lideraban las invasiones a pequeños mundos.

Con otro rugido, esta vez lleno de furia, la Madre de la Carroña ordenó a su legión a atacar. Toda la legión se lanzó en picada hacia el ejército enemigo y rápidamente comenzaron los enfrentamientos entre ambos bandos. Antes de que los K'mir se acercaran, los magos Apolaris ya habían elaborado un hechizo que activaron creando un muro de fuego que calcinó a miles en un abrir y cerrar de ojos. Pero de la nada un rayo de energía atravesó las llamas y alcanzó a los magos Apolaris extinguiendo las llamas y sus vidas.
El enfrentamiento directo se dio en los alrededores del gran agujero, algunos atacaban con magia, otros con poderes extraños y muchos más combatían cuerpo a cuerpo, chocando sus armas o sus puños.
Por un lado, Tharamor se enfrentaba solo a un gran número de necrófagos que fueron directamente hacia él, aunque era superado en número sus oponentes se vieron en problemas cuando el líder Thargrym repelió todos y cada uno de sus ataques. Por más que los necrófagos intentaban acertar un ataque, Tharamor lo evadía o lo bloqueaba con suma facilidad, si bien los movimientos del gran

maestro de Thrag Maga daban de lleno contra sus enemigos estos parecían no hacer mucho efecto en ellos.
En otro lugar del gran enfrentamiento, Lumithar y Gim'Tahr combatían contra Kothar y Kolthia. La pelea de estos cuatro producía ondas de choque tan poderosas que muchos de los que se encontraban alrededor de ellos se alejaron, dejándolos solos en un área del territorio. La manera en la que los dos antiguos necrófagos luchaban era muy extraña para los dos líderes Thargrym, tanto que no solo les era difícil leer sus movimientos, sino que también los confundían, pues ambos necrófagos poseían formas diferentes de pelear, así que cuando Lumithar se enfrentaba a Kolthia y trataba de entender su patrón de ataque, de repente estaba peleando contra Kothar que luchaba de manera muy distinta, mientras que Kolthia se encontraba con Gim'Tahr quien antes se medía contra Kothar.
Ya en su mayoría, todos los demás se batían en encuentros grupales, a excepción de algunos casos, como con algunos líderes de ciudades entre ellos, Tharur, Thyme y Altharin que, aunque si bien se enfrentaban a grandes enemigos como los Carroñeros de Sangre, unos K'mir que se especializaban en drenar la sangre de sus víctimas haciéndose cada vez más fuertes, o los Devoradores de Hueso, carroñeros que, como su nombre indicaba, rompían los huesos de sus enemigos para comerlos incluso en combate.
Pero de entre todos los enfrentamientos el que más sobresalía sin duda alguna era la pelea entre el Errante Rem'Thar y la general K'mir Kolenthia. El furioso combate entre ambos seres sucedió en los cielos, una ventaja para la Madre de la Carroña, ya que su adversario no podía utilizar todos sus poderes en el aire. Al comienzo, la extrema agilidad y velocidad de Kolenthia evadió los ataques constantes de Rem'Thar, pero más allá de sentirse abrumado por la destreza de su enemigo y gracias a cada fallo de sus ataques, el gran Errante dio con un plan. Kolenthia, que en un principio se dedicó únicamente a esquivar los ataques de su oponente, se cansó y arremetió contra él, embistió su cuerpo a una velocidad cegadora impactando su enorme pico contra el pecho de su presa, de no haber sido por la armadura que cubría gran parte de su cuerpo lo hubiese atravesado con facilidad, en cambio solo

destruyó el peto del Errante. La general K'mir volvió a cargar contra Rem'Thar por segunda vez, pero fue esquivada en el último segundo, así continuo hasta que alcanzó uno de sus brazos, arrancándoselo en el acto.

El Errante gruñó de dolor, sabía que no podía durar mucho tiempo, pero su plan aún no estaba listo. Rem'Thar había llevado la pelea muy cerca de una zona montañosa, más específicamente a la montaña conocida como La Espada de Leugimthar, la cual estaba repleta de rocas con extrema dureza y tan afiladas y puntiagudas que podían desgarrar la piel de cualquiera que no tuviese cuidado. Lo que el Errante Elemental de la Tierra planeaba era utilizar esta montaña para empalar con sus rocas a la malvada criatura alada, solo necesitaba acercarse un poco más para hacer uso de su poder elemental arrancando tantas rocas como pudiera y dirigirlas rápidamente hacia Kolenthia.

Pasaron varios momentos para que la general K'mir por fin se posicionara donde el Errante la quería, de inmediato utilizó todo su poder para arrancar de la montaña enormes pedazos de rocas y las dirigió hacia Kolenthia que se encontraba de espaldas y no veía lo que sucedía detrás de ella. De las docenas de rocas que pudo extraer solo tres acertaron, la primera que la alcanzó dio en una de sus alas perjudicando de una vez por todas su capacidad de vuelo, la segunda atravesó sus piernas que fueron destrozadas al instante y la tercera pudo impactar cerca de su abdomen. Parecía que Rem'Thar había ganado, se encontraba agotado y casi sin fuerzas, pero se sentía satisfecho, ya que solo tenía que dar el golpe de gracia para acabar con la general K'mir. Sin embargo, al poco tiempo vio como las partes destruidas de Kolenthia se regeneraban lentamente, lo cual lo inquietó. Rápidamente y sin pensar en nada más, Rem'Thar concentró toda su fuerza y energía en un último ataque, desprendió un enorme trozo de roca, la más afilada, y la dirigió rápidamente hacia Kolenthia, pero está ya se había percatado de su movimiento y se comenzó a mover lentamente para evadir el impacto, pero el Errante no lo permitió y se acercó tan rápido como pudo a ella, abrazándola para que no se pudiera mover y redirigiendo la roca hacia ellos.

Mientras la Madre de la Carroña se movía a diestra y siniestra intentando soltarse, sin resultado alguno, sus miembros aún no se regeneraban completamente y temía que no lo hicieran antes de que la roca la alcanzara, miró con uno de sus ojos y vio cómo se acercaba rápidamente, entonces comenzó a morder a su captor y a clavar su pico en él. Sin embargo, aunque este gruñía de dolor no la soltaba. Kolenthia se dio cuenta de que si bien moriría allí también lo haría el Errante. Y así fue, la roca puntiaguda atravesó ambos cuerpos abriéndolos desde el abdomen, pero no solo eso, para garantizar su victoria, Rem'Thar detuvo el movimiento de la enorme piedra para que se mantuviera en sus cuerpos, además de que antes de morir hizo un hechizo para petrificarse asimismo y a Kolenthia, de esta manera no habría forma en la que pudiera recuperarse.

No tan lejos de la pelea de ambos seres, el ejército de los Thargrym y la legión de K'mir de Kolenthia seguían enfrentándose, ambos grupos tenían numerosas bajas, pero ninguno se daba por vencido. Pero, cuando el Errante y la Madre de la Carroña murieron y sus cuerpos petrificados atravesados por la gran roca cayeron al suelo, todos los que se encontraban en los alrededores sintieron como la tierra se estremeció debido al impacto de la colosal estatua que, a pesar de caer desde una gran altura, no se destruyó en lo más mínimo dado que era extremadamente resistente.

Los K'mir fueron los primeros en sentir la muerte de su creadora. Su vínculo directo con Kolenthia hizo que, desde el momento en que murió, los soldados carroñeros enloquecieran entrando en un estado aún más caótico y frenético que antes atacando con mucha más fiereza. Pero los Thargrym tampoco se quedaron atrás, cuando dejaron de percibir la presencia de Rem'Thar, percatándose de su muerte, no demoraron en afrontar la horda de enemigos que se les venía encima, con determinación y coraje.

Sin embargo, conforme pasaba el tiempo, los K'mir se iban debilitando poco a poco, algunos perdieron las fuerzas y cayeron al instante, otros se desintegraron lentamente, solo un puñado de ellos permaneció de pie, aunque no pudieron resistirse a los ataques de los enemigos, quienes, a pesar de no quedar tantos del gran ejército que eran, seguían en pie de lucha. La legión de carroñeros sabía lo

que estaba pasando, cuando Kolenthia murió las esencias que les dieron vida a cada uno se comenzó a esfumar, debido a ello sabían que perecerían al igual que su madre, por tal razón intentaron acabar con tantos como pudieran antes de que llegara el momento.
Una vez que el último de los K'mir murió, un grupo de sobrevivientes se dirigió al lugar donde se localizaban los cuerpos petrificados de Rem'Thar y Kolenthia, mientras que los demás se quedaron en el campo de batalla para identificar los cuerpos de los que habían fallecido. Entre el reducido grupo que marchó hacia la estatua de los dos seres se encontraba Lumithar a quien le faltaba uno de sus brazos, Tharamor que estaba muy herido, Nyvorion que lamentablemente había perdido a su Lobo Colmillos Turquesa en la pelea contra un gran número de enemigos, varios Apolaris y otras razas, así como un Ekxul de nombre Akxzal que fue un excelente guerrero y eliminó a muchos en el combate. Cuando llegaron al lugar vieron como la colosal estatua se había enterrado en la tierra quedando casi derecha, logrando ser capaz de ver el último momento de la pelea entre el Errante y la general K'mir, donde se podía ver cómo se dibujaba una pequeña sonrisa de triunfo en el rostro de Rem'Thar.
Todos quedaron sorprendidos al observar la manera en la que murió su protector, sacrificando su vida para acabar con el mal que representaba Kolenthia, pero en vez de entristecerse o apenarse por él, se sintieron orgullosos de haber tenido un guardián con tanto valor como para hacer el máximo sacrificio por ellos.
El Errante, portador de las esencias elementales de Kisar, murió casi al mismo tiempo que su hermano, el Errante elemental del viento No'Mü en el planeta Nyrvanos, sus sacrificios al dar sus vidas para acabar con los generales K'mir no solo despejaron los mundos del campo de fuerza que impedía la entrada o salida de ellos, sino que también elevó la valentía de los que aún seguían luchando al enterarse de sus muertes.

EL NUEVO ESTILO DE COMBATE AR'RYM

En la batalla, Reu se vio cara a cara con Falenthria, quien reconoció al único Thargrym que escapó de ella años atrás. Reu no había olvidado su desprecio a la K'mir y con un grito de guerra se lanzó hacía ella dispuesto a vengarse.

Falenthria no esperaba que un solo individuo pudiera tener tanto coraje y fuerza, los ataques del Thargrym eran efectivos y veloces. Además, blandía dos espadas que imbuía con el poder de sus Llamas Estelares, cortando y cercenando con explosiones parte del cuerpo de la K'mir. Reu, en su deseo de venganza, no solo había perfeccionado el estilo de combate Argys, sino que desarrolló otro a partir de las enseñanzas de su maestra. Reu llamó al nuevo estilo de combate Ar'Rym.

El enfrentamiento entre ambos se prolongó debido a que Falenthria llamó a sus seguidores para que la ayudaran, pero fue inútil, Reu los redujo a todos a cenizas. Con sus espadas, decapitó a la comandante K'mir e hizo estallar su cuerpo completamente.

MONUMENTO AL VALOR Y EL SACRIFICIO

El lugar donde se encontraba la colosal estatua que representaba la victoria de Rem'Thar sobre Kolenthia, fue convertido con el tiempo en un cementerio en el que fueron sepultados los cuerpos de los que cayeron en la batalla. La estatua era para los Thargrym un monumento que representaba el valor y el sacrificio, un recordatorio de que morir por una causa justa siempre será un triunfo.

LA MUERTE DE GIM'TAHR

Entre los que fallecieron en la última batalla de los K'mir y el ejército de los Thargrym se encontraba el líder Gim'Tahr, que murió a manos de Kothar y Kolthia mientras protegía a su hermano de un ataque combinado que realizaron sus rivales en el último momento, antes

de desaparecer tras la muerte de Kolenthia. De no haber sido por la intervención de Gim'Tahr, Lumithar hubiese muerto al instante.
El ataque de los necrófagos dejó al líder Thargrym muy mal herido y aunque los sanadores llegaron para tratarlo, no pudieron hacer nada para curarlo. Gim'Tahr falleció entre los brazos de Lumithar, que lloraba su muerte. Fue enterrado justo al lado de la estatua de Rem'Thar como un honor y tributo a su ser.

LA ESPERANZA DE LOS APOLARIS

En el planeta rojo, los Apolaris llevaban años combatiendo las fuerzas destructivas de Kasstar. Luego del último ataque de los Apolaris y demás defensores donde parecían haber hecho mella en el ejército K'mir liderados por El Señor de la Plaga, la resistencia Apolaris se vio envuelta en un sinfín de pérdidas y combates, de los que tenían que retirarse debido a la avasallante cantidad de enemigos que inundaban el campo de batalla.

A pesar de todo, los hijos del Dios Ingente Apolos, nunca se dieron por vencidos y continuaron defendiéndose de la calamidad que los había invadido lo mejor que pudieron.
Con el pasar del tiempo, poco a poco fueron muriendo en combate algunas figuras importantes, como el líder Apsol, que falleció luchando contra uno de los comandantes de Kasstar conocido como Kravuss. En el combate ambos se enfrascaron en un duelo de ataques mágicos, el choque de sus poderes hizo temblar toda la zona donde se libraba una batalla entre defensores e invasores. Aunque ninguno de los dos cedía, a pesar del desgaste de energías. La lucha estaba siendo ganada por los K'mir, lo cual hizo que Apsol redirigiera parte de sus ataques mágicos hacia un grupo de enemigos que estaba a punto de embestir a varios de sus aliados, en ese momento Kravuss aprovechó para lanzar todo el poder que le quedaba acabando con la vida de Apsol al instante.
Cuando Solaris y el resto de los líderes se enteraron de la muerte de su hermano, lideraron un ataque donde pudieron acabar con Kravuss, vengando así la vida de Apsol.
Otro de los defensores que murió fue el Thargrym Garlath, a manos de Ossterno, donde el comandante K'mir se enfrentó a él y su hermano Arlath en un combate sin igual. Al final Garlath cayó en las artimañas de Ossterno que le atravesó el pecho con sus garras y para horror de Arlath, se lo comió, tragándoselo entero. Por desgracia, Arlath no pudo vengar a su hermano de inmediato ya que el grupo de defensores se retiraba de la batalla. No fue hasta más

tarde cuando el comandante K'mir y el Thargrym se encontraron nuevamente que Arlath acabó con el ruin comandante Ossterno.
Por otra parte, Philios no se recuperaba de las heridas que le produjo su combate contra Kasstar, por alguna extraña razón no sanaban, resultándole imposible entrar en el campo de batalla debido a su condición. Philios se mantenía gran parte del tiempo en el Templo de la Esencia de Apolos, donde trataba con todas sus fuerzas de no ceder a lo que sea que le estaba pasando.
Lo que el Errante no sabía era que las heridas que Kasstar le provocó estaban infectadas con sus esencias caóticas, las cuales lo mataban por dentro. El dolor y la agonía que Philios sentía le hicieron desmayarse por varios días, pero al despertar recordó una de las cosas más importantes que podía realizar con el poder que Suls le había otorgado: sanar heridas. El Errante portador de las esencias de la providencia elemental del agua comenzó su proceso de sanación, aunque le tomaría tiempo recuperarse por completo esperaba que los Thargrym y todos los demás pudieran aguantar hasta su regreso.
Philios le informó la buena noticia a los Thargrym cercanos a él, para que la comunicaran a los demás en todos lados. De esta manera, al escuchar la nueva buena, todos y cada uno de los protectores de Apolos retuvieron en sus corazones la esperanza de prevalecer y ganar la guerra que creían perdida.

LA UBICACIÓN DE KASSTAR

El Señor de la Plaga, luego del enfrentamiento que tuvo contra Philios, huyó muy herido junto a su ejército a otro lugar lejano donde reagruparse y planear otra estrategia de ataque. Para su sorpresa y satisfacción, en la zona que se asentaron podía sentir las esencias del núcleo del planeta palpitar.
De inmediato Kasstar les dio órdenes a sus comandantes de liderar los ataques, mientras él se internaba en lo más profundo de la tierra para dar con el corazón del mundo y absorber sus energías. Aunque, él no era capaz de contener tal cantidad de esencias como el gran

general Kerus'Trux, al menos podría consumir lo suficiente para sanar y destruir a todos los Thargrym, en especial al Errante que le causó bastante daño.
A Kasstar le tomó mucho tiempo llegar al núcleo del planeta Apolos, pero cuando llegó y lo vio su naturaleza hambrienta salió a la luz y clavó sus enormes garras en él, El gran K'mir tardaría un largo periodo para consumir las esencias necesarias para resurgir a la superficie, mientras tanto, confiaba en que sus soldados mantendrían a raya a los habitantes del mundo que ansiaba destruir.

EL CORAZÓN DEL PLANETA APOLOS

Los núcleos de los mundos ingentes poseían energías singulares que lo hacían distintos a muchos otros, sin embargo, el corazón del planeta Apolos era, de entre todos, el más extraño. La energía que desprendía el núcleo del planeta rojo poseía una vibración sutil que impregnaba cada rincón del mundo, en especial a sus volcanes, convirtiéndolos en montañas de fuego que ardían con su fuerza. Esta energía era la causante de que muchos de los volcanes del planeta desarrollaran el extraño y poderoso mineral que los Apolaris llamaron Apolonita.

EL ELIXIR DE PHILIOS

Pasaron varios años para que Philios sanara completamente sus heridas, así como la infección causada por Kasstar. El poder elemental del agua no solo lo curó, sino que también le ayudó a recuperar las energías perdidas casi al instante. El Errante se dio cuenta que podía utilizar ese poder para ayudar a los demás.

Con total ingenio y maestría, Philios creó una poción que contenía agua imbuida con su esencia elemental y luego se hizo un corte para probar su eficacia, aunque tenía la certeza de que funcionaria quería estar seguro antes de que los demás la utilizasen. Bastó solo un poco del fluido para que sanase casi al instante. Philios estaba satisfecho y salió de inmediato del Templo de la Esencia, hacia los centros de sanación para hacer uso de su pócima con los enfermos y heridos.

En el lugar se encontraban Ignis y Sol, considerados como los mejores magos entre todos los Apolaris que podían utilizar hechizos de curación. Ambos hacían lo mejor que podían para curar a los heridos, pero, así como Philios, muchos estaban contaminados con la misma infección que él tenía y los dos hermanos magos no poseían poder alguno para eliminar tal afección. Cuando vieron al Errante, se sorprendieron de verlo totalmente sano, pero se sorprendieron aún más al observar cómo uno de los heridos se ponía de pie tras tomar una poción que Philios le había dado.

Una vez que todos los heridos y enfermos se recuperaron, Philios procedió a darles la buena noticia, todos se encontraban atónitos, la poción era lo más cercano a un milagro que jamás habían visto, si bien no podía reconstruir partes del cuerpo, era capaz de sanar todo lo demás, enfermedades, cortes, dolores, infecciones y entre otras cosas.

El Errante Elemental del Agua convocó una reunión urgente con todos los líderes Apolaris, cabecillas de grupos, jefes de escuadrón y primeros al mando para contarles a todos sobre su creación. La noticia había viajado rápido y casi todos los presentes ya sabían

sobre la poción milagrosa que salvó la vida de miles. Lo primero que establecieron fue su uso, ya que se trataba de una medicina única y limitada solo la utilizarían en aquellos que no pudieran ser tratados con los métodos convencionales, después acordaron mantenerla guardada en un lugar fuertemente protegido, pero sin que llamara la atención, se elegirían los mejores guerreros para ello. También acordaron con Philios para que creara la mayor cantidad que le fuese posible, sin comprometer su pureza ni eficacia y siempre velando por su bienestar. En honor a su creador, la llamaron "El Elixir de Philios"
De esta manera los Apolaris y el ejército defensor obtuvieron no solo la mejor pócima jamás creada, sino que por fin podrían hacerles frente a los invasores luchando sin temer a su plaga infecciosa.

ASALIA

Al pasar el tiempo, Ikkmir y Solem se volvieron a encontrar y tuvieron un combate singular en el que ambos desataron todo su poder. Ikkmir había estado oculto de todos por un largo periodo, centrando todos sus esfuerzos en consumir las esencias de un sin número de criaturas y animales, además de que en su desesperación por obtener más poder consumió a todos los integrantes de su escuadrón, una práctica más que habitual entre las fuerzas K'mir. Solem, quien a pesar de ser uno de los hechiceros de las llamas rojas más poderosos, no pudo con la evolución de Ikkmir y en su enfrentamiento perdió contra él. La noticia de la muerte de Solem llegó a Asalia, su compañera y la líder de la ciudad, que en el momento de su muerte se hallaba en Leugimthar terminado sus entrenamientos en el estilo de combate Argys y posteriormente apoyando las fuerzas defensoras del planeta.
Asalia lamentaría la muerte de Solem y no haber tenido la oportunidad de vengarlo, pero en su dolor descargaría su ira en la última batalla contra la invasión K'mir.

LA ÚLTIMA BATALLA ENTRE LOS APOLARIS Y LAS FUERZAS DE KASSTAR

Con la ayuda del Elixir de Philios, todos los guerreros, que estaban heridos o infectados por el virus que Kasstar y sus soldados K'mir infligían, sanaron por completo y retomaron sus puestos en la batalla. Para muchos, que creyeron morirían, era una segunda oportunidad para pelear por su mundo.

Los líderes Apolaris prepararon el ejército para, tan pronto los Nyvios encontraran el escondite de los K'mir, atacarlos con todas sus fuerzas, esta vez tenían que acabar con todos y cada uno, incluyendo a su líder Kasstar. De entre los pocos Nyvios que se encontraban en el planeta rojo sobresalía Natya, hija de Naraymar y Nytos, dos de los primeros ingentes. Natya aprendió de sus padres todo lo que se necesitaba para ser una buena cazadora y, luego de obtener su Loba Colmillos Turquesa, Varyamar, se convirtió en una de las mejores cazadoras de su mundo. Los Nyvios solían cazar, explorar y rastrear en grupo, salvo en algunas excepciones, como había un reducido número de ellos decidieron ir por separado para dar con el paradero de los K'mir. Fueron Natya y Varyamar quienes localizaron su escondite muy en lo profundo de un bosque conocido como La Fronda de Fuego, debido a que los árboles tenían hojas rojas como llamas.

Natya volvió rápidamente y notificó el hallazgo, sus hermanos y hermanas Nyvios ya se encontraban de regreso y de inmediato marcharon a pelear.

Normalmente se tomaban de entre tres a cuatro días para llegar desde el reino principal hasta la Fronda de Fuego, sin embargo, el ejército Apolaris llegó en tan solo un día y medio. Dispersos por todo el lugar, rodeando el bosque y sus alrededores, los Apolaris, junto al ejército defensor atacaron, sorprendiendo a los K'mir que no

esperaban que se reagruparan tan rápido. La batalla entre ambos bandos comenzó con una imponente llamarada de parte de los poderosos magos que diezmó gran parte de las fuerzas enemigas, los demás sobrevivieron de alguna forma y atacaron al instante.
A unos pocos kilómetros de la batalla, se encontraba la base de operaciones de los Apolaris, donde tenían una gran cantidad del Elixir de Philios para usarlo en los heridos al instante y que así pudieran continuar combatiendo.
Philios se asombró de no ver por ninguna parte a Kasstar, solo sus soldados estaban allí y aunque parecía que tenían la ventaja, algo le decía que no podía ser tan fácil su victoria. Después de todo, los K'mir eran unas criaturas muy astutas y poco predecibles. El Errante no estaba equivocado, dado que no todos los soldados de Kasstar se encontraban en el bosque, un reducido número se encontraban posicionados en lugares estratégicos esperando el momento para ejecutar un plan.
Aunque muchos murieron con el ataque sorpresa del ejército Apolaris, todo formaba parte de una trampa que idearon los K'mir luego de percatarse de la presencia de Natya, fingieron que no la vieron y una vez que se marchó comenzaron a maquinar su artimaña.
Rass'Ghar, que era de los más fieros, pero también, el más astuto de todos, formuló el plan perfecto para acabar con todos de una vez, pero, para lograrlo muchos de los soldados K'mir tendrían que sacrificar sus vidas, lo cual aceptaron sin vacilar. Así que, Rass'Ghar y dos comandantes conocidos como Assvar y Varatrass, junto a un pequeño grupo, se alejaron del bosque, dejando el ejército atrás. Una vez que estuvieron ubicados en la distancia correcta, dibujaron unos extraños símbolos con su propia sangre y esperaron la llegada de los Apolaris.
Lo que Rass'Ghar y demás K'mir planearon fue la creación de un mortal y sangriento hechizo que podía desatar una monumental cantidad de energía producida por las esencias de los muertos en determinada área, mientras más fallecieran más poderoso sería el hechizo. Los tres comandantes esperaban dentro del símbolo

sangriento a que aumentara el número de muertes para activar su sanguinario hechizo.
Mientras los K'mir esperaban el momento adecuado, el ejército Apolaris luchaba sin cesar, pocos habían muerto, y otros eran retirados heridos a la base para volver a pelear al cabo de unos pocos momentos.
Para cuando la batalla avanzó, los líderes Apolaris, Philios y varios defensores más comenzaron a percatarse que algunos K'mir sonreían al caer abatidos, como si estuvieran esperando su muerte. Aunque sospechaban que algo no estaba bien, continuaron luchando. Solaris, que tuvo varios encuentros a lo largo de los años con Rass'Ghar, se percató que desde que inició el asalto no lo había visto por ningún lado, lo cual era extraño, ya que en todos los encuentros era uno de los primeros en saltar a la batalla y más aún cuando veía al Apolaris con el que había desarrollado cierta obsesión, diciendo que era él quien acabaría con su vida.
El combate estaba llegando a su fin y solo una pequeña cifra de Apolaris yacían muertos en el campo, mientras que, por el contrario, los cuerpos de los K'mir se contaban por montones. De entre los K'mir que aún quedaban con vida, Kassgar, uno de los comandantes de las fuerzas del general Kasstar, se encontraba acorralado por Ignis y varios soldados más. El comandante K'mir tenía una sonrisa desquiciada, con sus pequeños ojos veía como los últimos de su especie caían ante aquellos que se resistían a ser conquistados y erradicados, entonces de la nada comenzó a reír con fuerza, tanto como para poder ser escuchado a varios kilómetros de distancia. Ignis, que no toleraba ver al K'mir reír después de todo lo que había pasado, concentró un ataque de fuego en un pequeño orbe y se lo lanzó a Kassgar para que por fin muriera, pero antes de que la esfera roja lo alcanzara gritó algo con aún mucha más intensidad que la risa que manifestaba y unos segundos después el ataque impactó en su pecho ardiendo de inmediato.
Kassgar no falleció hasta pasados unos minutos, en el tiempo que permaneció con vida entre las llamas esperaba la activación del hechizo que sus hermanos habían preparado, pero nunca llegó. Kassgar murió con una mirada llena de confusión, ira e indignación,

era el único de todos los cadáveres de los K'mir que en su rostro no tenía dibujada una sonrisa.
Aunque el ejército defensor de Apolos ganó la batalla, Philios, que no vio por ninguna parte de Kasstar, se preguntaba dónde podría estar y que estaría haciendo.

EL SACRIFICIO DE LUMEN AGNIS Y SUS SOLDADOS

La situación de la ciudad de Magna Valde empeoró con los años. A pesar de que recibían apoyo del reino principal, Fogos, enviándoles refuerzos y provisiones cada cierto tiempo, los K'mir no cedían en su empeño de acabar con sus habitantes y hacerse con las esencias que emanaban en el centro de la ciudad. Para Ka'Lasstar y Kladess era una cuestión de orgullo y soberbia. La actitud de los dos K'mir frente a la defensa de los ciudadanos de Magna Valde estaba marcada por la ira y la necesidad de volver con su amo solo una vez que alcanzaran su objetivo.
Lumen Agnis decidió enviar a Fogos a los ciudadanos que no podían luchar, desde entonces Magna Valde se había convertido en un bastión de resistencia contra los invasores. En algunas ocasiones parecía que los K'mir lograrían adentrarse en la ciudad, pero, gracias la rápida respuesta de los Lumen Agnis y sus soldados, repelían la acometida.
Sin embargo, todo cambió cuando un día vieron como varios enjambres se aproximaban a toda velocidad. Los muros de fuego surgieron tan pronto los K'mir estuvieron al alcance de los Apolaris, pero, a pesar de que eliminaban a muchos de ellos, los que lograron acercarse estallaron en una erupción de energía caótica que aniquiló a los defensores y gran parte de la ciudad. Lumen Agnis y una docena de magos de la Llama Estelar roja sobrevivieron a la explosión, y sin entender la razón detrás del ataque suicida se reagruparon como pudieron.
Los cuerpos calcinados de un sin número de sus soldados se encontraban por todos lados, pero no hubo tiempo para lamentos ya que, Kladess y Ka'Lasstar habían aparecido frente a ellos con una

sonrisa en sus rostros. La líder de Magna Valde desconocía la razón por la cual los K'mir tenían tanto interés en la isla, pero algo le decía que si lograban el propósito que perseguían, serian una amenaza mucho mayor para todos los Apolaris.

Los dos comandantes K'mir saboreaban la victoria, mientras observaban el reducido número de sobrevivientes, pero no contaban con la resolución y determinación de los Apolaris. Con determinación, Lumen Agnis instó a sus soldados a concentrar toda su energía, al instante, Kladess comprendió lo que querían hacer e intentó llegar a ellos, pero antes de alcanzarlos, los cuerpos de los sobrevivientes brillaron con un color rojo intenso y al cabo de un instante explotaron en un mar de llamas que destruyó toda la isla. Kladess y Ka'Lasstar murieron junto con Lumen Agnis y sus soldados. La explosión se sintió incluso a lo lejos. Cuando los líderes del planeta Apolos recibieron la noticia de la destrucción de la isla, creyeron que fue obra de los K'mir, aún así, honraron a los caídos y juraron vengar sus muertes.

Los Apolaris nunca se enteraron de que, gracias al sacrificio de Lumen Agnis y los suyos, habían asegurado que los K'mir no obtuvieran las esencias que surgían del núcleo del planeta directamente hacía los volcanes de la isla, lo cual habría tenido un impacto negativo considerablemente alto en todos.

LA LLEGADA DE LOS REFUERZOS A APOLOS

Justo cuando el ejército Apolaris llevaba ya un día de viaje en su camino a la batalla, los refuerzos llegaron a la ciudad capital de Apolos. Para ese momento, No'Mü había derrotado al general K'mir Kanngroth, gracias a ello, el hechizo de encarcelamiento fue deshecho y la Tempestad que se encontraba orbitando el planeta rojo por fin pudo entrar en su auxilio. Los Legionarios de la líder Ghillya y el difunto Apsol, llegaron con un batallón listos para sumarse al ejército defensor y entrar en combate. En su arribo fueron, recibidos con la noticia de que casi todos los guerreros habían marchado hacia la Fronda de Fuego para enfrentarse al ejército invasor.

Dividiendo el batallón en varios grupos, los Legionarios dejaron la Tempestad con un pequeño número soldados para defender la ciudad en caso de un ataque sorpresa por parte de sus enemigos y se dirigieron de inmediato hacia el gran bosque, a pesar de que tenían un día de desventaja, sabían que eran capaces de llegar y apoyarlos en la batalla. Tanto los Legionarios de Apsol y Ghillya se adelantaron y llegaron a los alrededores de la Fronda de Fuego mucho más rápido que los demás, pero, para su sorpresa, ambos se encontraron por casualidad con Rass'Ghar que estaba esperando, junto a otros K'mir, a que llegase el momento de activar el hechizo de muerte.

Ambos Legionarios no se detuvieron y atacaron sin dilación al comandante K'mir, que no esperaba ser encontrado y fue tomado por sorpresa por los dos androides arkanicos.

Rass'Ghar y los demás K'mir se apresuraron a defender su posición, pero no contaban con la fuerza de los dos Legionarios. Ghillya era muy diestra en el combate cuerpo a cuerpo y Apsol poseía ataques a distancia de fuego, justo como su generador, los dos hacían un excelente equipo y derrotaron fácilmente a los K'mir que

acompañaban a su comandante. Pese a que Rass'Ghar estaba solo, confiaba en que podía llegar hasta el símbolo y activar rápidamente el hechizo, sabía que la batalla en el bosque estaba próxima a acabar y que en sus tierras yacían muchos muertos, la mayoría hermanos K'mir. Sin embargo, Ghillya lo mantenía a raya con sus ataques de golpes directos de fuego y Apsol esperaba para lanzar sus llamaradas.

Entonces, Rass'Ghar hizo uso de casi todo el poder que tenía y comenzó a moverse tan rápido que los ojos de los dos Legionarios no pudieron seguirlo, en fracción de segundos el comandante K'mir llegó hasta el símbolo y de inmediato dijo las palabras para activarlo, pero nada pasó, rápidamente repitió la frase y, al igual que la vez anterior, no ocurrió nada. Rass'Ghar, que no entendía lo que estaba pasando, miró el símbolo y casi al instante apareció Apsol que si sabía lo que ocurría.

Antes, en medio de la batalla, Apsol se percató del símbolo y de cómo parecían estar protegiéndolo, dedujo que se trataba de algo importante por lo que con su fuego lo borró y dibujó otro casi al lado. Cuando Rass'Ghar se dio cuenta ya era demasiado tarde, Apsol le prendió fuego al comandante K'mir, acabando con la amenaza que suponía aquel hechizo sin siquiera saberlo.

Cuando el grupo de legionarios alcanzó a Apsol y Ghillya la pelea había acabado de modo que todos siguieron su camino hasta adentrarse en lo profundo del bosque.

A pesar de que los refuerzos mantuvieron un buen ritmo, no pudieron llegar a tiempo al campo de la gran batalla que tuvieron ambos bandos y aunque los defensores de Apolos habían ganado, por desgracia muchos murieron de camino a la base y otros perecieron de inmediato. Aun así, fue una victoria de la cual se sentían orgullosos, pero, Philios no dejaba de preguntarse dónde se encontraba Kasstar, ya que no apareció en ningún momento, lejos de sentirse triunfante, el Errante estaba siendo consumido por el temor y las dudas.

Al regresar a la ciudad principal, todos se reunieron e informaron de los eventos que tanto los Legionarios, llegados en la Tempestad, como los residentes de Apolos desconocían. Uno de ellos fue

conocer la razón por la cual no podían comunicarse con ninguno de los demás planetas, así como la imposibilidad de utilizar los portales, dándose cuenta de que los invasores ya sabían cómo funcionaban sus defensas. El Legionario Apsol fue informado de la muerte de su generador y como su sacrificio salvó la vida de muchos.
Toda información crucial era enviada de inmediato a los demás planetas, algunos tardaban en responder y otros, donde la invasión ya había acabado, como Nyrvanos y Leugimthar, daban respuesta mucho más rápido. Cuando toda la información se transmitió a cada mundo, todos y cada uno lloraron las muertes de No'Mü y Rem'Thar, aunque gracias a ellos ahora podían vencer a los invasores. Sin embargo, la muerte de Kano en el gran planeta gris fue la más dolorosa de todas. Por tal razón varios escuadrones se dirigieron a Arkan para suministrar la ayuda necesaria contra las hordas de invasores que aún seguían atacando.
Philios, que seguía con dudas del paradero del general K'mir se mantuvo patrullando por varias zonas junto con la Tempestad y un sin número de soldados ya que, aunque habían ganado la batalla contra el ejército invasor, aún no se deshacían de su líder.

ASSVAR Y VARATRASS

Los dos comandantes K'mir esperaron por mucho tiempo a que Rass'Ghar activara el poderoso hechizo, pero nunca sucedió y de inmediato se dirigieron con precaución a su localización. Ambos se encontraron con el grupo aniquilado. Los dos grupos liderados por Assvar y Varatrass decidieron alejarse lo más posible del bosque y viajaron más al suroeste, donde podían percibir las esencias de su amo y se adentraron en un conjunto de cuevas subterráneas, esperando a que su líder Kasstar surgiera para sumarse a la batalla.

EL FIN DE IKKMIR

En la última batalla entre las fuerzas K'mir de Kasstar y los defensores del planeta Apolos, Ikkmir cayó a manos de varios

Legionarios, entre ellos se encontraba el androide arkanico de Solem. En el enfrentamiento, Ikkmir derrotó a varios con suma facilidad, pero la valentía y el coraje de los Legionarios determinó el fin del K'mir. Los pocos androides que quedaban decidieron sacrificarse. Detonaron sus núcleos arcanoenergéticos sobre el K'mir, consumiendo toda su energía en una explosión.
Ikkmir murió junto al grupo de Legionarios que dieron sus vidas sintéticas para proteger a los Ghyrios de la amenaza que representaba el evolucionado K'mir.

ALL’AL Y ALMIRON

Tiempo atrás, antes del sacrificio de No’Mü y Rem’Thar, por orden de All’Al, cada una de las Tempestades se encontraba orbitando un planeta, cambiando tiempo después para dirigirse a otro de los mundos que no había sido vigilado antes, las tres enormes naves se mantenían turnándose para observar cada uno de ellos, tratando de cubrirlos sin dejarlos solos por mucho tiempo, para que en cualquier oportunidad de entrar, lo hicieran sin demora alguna.

El líder de los Errantes ideó este plan porque tenía que volver a la dimensión del Descanso de los Cuatro, donde Almiron se hallaba. Debido a las últimas palabras que el extraño ser le mencionó antes de que el espíritu del Errante desapareciera de aquel lugar. All’Al se mantenía con el pequeño grupo de Legionarios liderados por el poderoso Kan, quienes tenían la tarea de proteger su cuerpo físico mientras él se adentraba en forma de espíritu a la dimensión donde las Providencias Elementales descansaban.

Gracias a los Legionarios, el Alto Errante no tenía por qué gastar energía formando un escudo para protegerlo, de modo que le fue mucho más fácil llegar al estado espiritual y luego adentrarse en la dimensión donde Almiron ya lo esperaba.

El ente dirigió a All’Al hasta el centro del gran salón, donde el símbolo de los cuatro elementos se encontraba y allí le explico la razón por la cual le dijo que volviera. Almiron sabía que, si el Errante hubiese encontrado a las Providencias Elementales, estas lo ayudarían, por tal razón, sentía que era su obligación apoyar en lo que pudiera y para poder hacerlo necesitaría la ayuda de aquel que fue bendecido por sus creadores. El guardián expuso el plan que tenía en mente, la idea era simple; para que pudiera salir al universo físico necesitaría del poder que las Providencias Elementales le otorgaron a All’Al en el pasado, de esta manera, tendría la capacidad de imbuir su cuerpo espiritual de suficiente energía para recrear un cuerpo físico que pudiera existir fuera de la dimensión a la que estaba atado.

Al principio, All'Al no entendía como Almiron iba a ser capaz de hacer tal cosa, no tenía idea de que un espíritu podía volverse material o físico. Pero luego, Almiron le recordó que los elementos estaban conectados por dimensiones, que el poder elemental llegaba de un lugar a otro por medio de vínculos y entre esencias tanto físicas como espirituales, de modo que, si lograba imbuir su cuerpo espiritual con la suficiente esencia elemental, tal vez podría recrear su cuerpo en el mundo físico utilizando tales energías. El Alto Errante no conocía del todo los principios fundamentales de cómo funcionaban los elementos en el universo, pero, en el tiempo que Nusku y las demás Providencias Elementales estuvieron entrenándolo le habían mencionado algo muy parecido a lo que Almiron le acababa de contar, por lo que entendió que podía llegar a funcionar. Además, aunque las Providencias Elementales no estaban allí, si el plan daba resultados tendrían un poderoso aliado que se uniría a sus filas.

Aunque, Almiron le explicó al Errante que había un problema, y era que, si el traslado de esencias no se hacía bien, su espíritu se quedaría en la dimensión sin forma alguna de volver a su cuerpo físico y, por consiguiente, nunca volvería a despertar. Así que, para que todo saliera bien, Almiron instruiría a All'Al en dicha habilidad el tiempo que fuese necesario.

EL ENTRENAMIENTO DE ALL'AL

Para capacitar al Errante y que pudiera realizar el traslado de esencias correctamente, Almiron lo llevo a las recamaras de las Providencias Elementales, allí aprendería a controlar las esencias de cada uno de los elementos a voluntad sin perder el equilibrio entre ellos. A pesar de que All'Al poseía un gran talento para utilizar los elementos, gracias a que sus maestros elementales lo adiestraron muy bien, el Alto Errante no sabía cómo transferir las esencias elementales fuera de sí mismo hacia otro ser, es decir que, aunque podía controlar los elementos, su capacidad para conceder tales energías a otro ser estaba fuera de su entendimiento.

Poco a poco All'Al pasaría de una recamara a otra, tratando de llevar a cabo su entrenamiento, sin muchos resultados, pero con la guía de Almiron, ambos tenían la esperanza de lograr algún día alcanzar el objetivo que tenían por delante. Pasarían años en el universo físico, y se darían los eventos como la muerte de No'Mü y Rem'Thar, así como la liberación de los mundos ingentes. Mientras, All'Al se encontraría entrenando junto a Almiron.

LAS ALTERACIONES DEL PLANETA APOLOS

Llegado un tiempo, los Apolaris y todos los que se encontraban en el planeta rojo comenzaron a sentir como el mundo entero se agitaba, terremotos de grandes magnitudes, seguidos de maremotos, así como enormes fisuras, comenzaron a producirse a lo largo y ancho del planeta. Nadie lograba entender la razón de tales desastres naturales, lo único que podían hacer era socorrer a los afectados, así como intentar dar con la razón de las alteraciones por la que atravesaba el planeta, pero sin dar con el verdadero origen de estas.

EL RESURGIR DE KASSTAR

A medida que pasaba el tiempo, Philios se sentía cada vez más intranquilo, el hecho de no encontrar a Kasstar por ninguna parte lo desesperaba e impacientaba, hasta que llegó un punto donde pensó que tal vez el mortal enemigo había huido del planeta, pero esa idea no anidó en su mente por mucho tiempo.

Lejos de toda civilización Apolaris, desde los más profundo de la tierra, Kasstar se preparaba para volver a la superficie, habiendo devorado bastantes energías del núcleo del planeta, siendo él, el causante de toda la devastación por la cual pasaba el mundo, debido al robo de energías que atravesó el corazón de este, haciéndolo sufrir y clamar por ayuda de la única forma que podía. Con un nuevo poder y sintiéndose capaz de destruir todo a su paso, El señor de la Plaga, Kasstar resurgió como un ser totalmente diferente.

Con el surgir de Kasstar, el planeta rugió de dolor y de inmediato los Oráculos Pensantes de los centros de observación detectaron una gran fuente de energía proveniente de las lejanas tierras del planeta, muy al oeste del reino principal. Philios supo al instante que se trataba del general K'mir y, junto a la Tempestad y el ejército que estaba con él, se dirigieron hacia su ubicación, mientras otra gran tropa se movilizaba junto a los líderes Apolaris desde la capital.

Por otro lado, Assvar, Varatrass y el pequeño escuadrón que lideraban sintieron como su amo salía de entre las profundidades y se dispusieron a su encuentro a una monstruosa velocidad.

Kasstar, que había comenzado a destruir la zona, dejando todo el lugar en una total desolación, vio a lo lejos como el Errante Philios se acercaba. Antes de devorar las esencias del núcleo del planeta, el físico del Señor de la Plaga era de lo más parecido a una serpiente humanoide, pero ahora en su cabeza, unos cuernos enormes tenían bastante presencia, así como unos tentáculos desfiguraban su rostro, además le salieron alas en su espalda y su cuerpo se había vuelto mucho más grande que antes. A la vista de Philios, Kasstar se había convertido en una verdadera monstruosidad.

Con su mirada fija en el Errante, el transformado K’mir voló a toda velocidad, de igual forma Philios hizo lo mismo, sus cuerpos colisionaron y Kasstar ganó el enfrentamiento directo, mandando a su adversario al suelo, quien de no haberse recubierto por un escudo de agua habría recibido un daño mayor. Sin pasar mucho tiempo, Kasstar se lanzó sobre el derribado Errante, pero antes de llegar a él, un disparo de energía procedente de la Tempestad lo alcanzó, dándole tiempo a Philios para levantarse.

Con rapidez, el ejército de Apolaris y demás defensores se posicionaron en lugares estratégicos para ayudar en la batalla, algunos magos crearon cuanto antes hechizos para repeler al Señor de la Plaga, otros prepararon armas de ataque y la Tempestad se movilizó para servirle de cobertura al Defensor de los Apolaris, ya que por desgracia el único capaz de rivalizar con el poder que ahora poseía su enemigo era él.

Enfurecido por el ataque que recibió antes, Kasstar se levantó y antes de moverse un destello lo iluminó desde arriba, era uno de los hechizos de fuego de los magos Apolaris, una enorme llamarada casi lo cubre por completo, pero justo antes de alcanzarlo sus alas de movieron como por intuición propia y lo apartaron del peligro, los magos fallaron el ataque y perdieron una oportunidad. Sin dilación el general K’mir atacó con magia caótica en dirección al ejército, pero ahí estaba Philios que elevó un muro de agua que sirvió de protección, aunque algunos fueron alcanzados y murieron al instante.

El poder de Kasstar había aumentado bastante, y aprovechó el momento para seguir atacando en la distancia y eliminar a las fuerzas que el Errante tenía de apoyo.

La Tempestad, que se mantenía fuera del rango de visión del K’mir, cargó nuevamente otro potente disparo, pero esta vez Kasstar lo sintió incluso antes de que lo descargaran y rápidamente se movió hasta acercarse a ella y le propinó un duro golpe directo que hizo que la nave cayera en picada hasta impactar con el suelo, explotando casi al instante. Con la Tempestad y el gran número de Legionarios que había abordo fuera de combate, el ejército de los defensores de Apolos perdió una de sus piezas más importantes.

El Señor de la Plaga no esperó y se movió en dirección a Philios, su intención era acabar rápidamente con él, primero porque ya sabía que varios de los generales K'mir habían caído, dando paso a la disolución del hechizo de encarcelamiento, por lo que, tenía que deshacerse del adversario más fuerte antes de que llegaran otros refuerzos, y segundo porque deseaba matarlo con todas sus ansias.
La velocidad a la que Kasstar se movió sorprendió a Philios, quien se vio atrapado entre las fauces del general K'mir sin poder hacer nada para impedirlo. Sin darle tiempo a nadie a reaccionar, Kasstar se elevó al cielo, mientras el Errante gruñía de un dolor intenso e intentaba escapar de la mordedura golpeando a su captor como podía, pero era inútil, entonces en un momento sintió como sus energías iban desapareciendo, Kasstar estaba absorbiéndolas con locura. El Errante Elemental del Agua no podía hacer nada, entonces de un momento a otro un resplandor iluminó el cielo, de nuevo eran los magos Apolaris, solo que esta vez habían llegado sus líderes, Solaris, Ignis y Sol, potenciando aún más el hechizo. Philios conocía muy bien el alcance y el poder que tenían los tres líderes, principalmente Solaris, así que rápidamente se cubrió con un escudo de agua de varias capas de protección y de inmediato una enorme e intensa llamarada bajó de los cielos en dirección a él y Kasstar.
El general K'mir no tuvo tiempo de escapar esta vez, el hechizo impactó de lleno en su cuerpo, y en el de su presa, sin soportar el dolor que las Llamas Estelares rojas le generaron, abrió sus enormes fauces y chilló de dolor, soltando a Philios que empezó a caer desde las alturas. Gracias a su escudo, el Errante pudo salir ileso del flameante ataque, pero debido a la potencia de este todas sus barreras fueron desechas, y no tenía las fuerzas suficientes como para crear otro antes del impacto. Pero rápidamente vio un lago cerca y sin perder un segundo acumuló las fuerzas que le quedaban para atraer el agua que estaba acumulada en él. Justo antes de la colisión, Philios pudo mover el cuerpo de agua y lo ubicó justo debajo de a él, aminorando en gran medida el choque y salvándose por muy poco. De inmediato, todos se reunieron alrededor del Errante y comenzaron a rociarlo con el elixir que él mismo había creado, curándole sus heridas y devolviéndole las energías perdidas.

Pero, aunque el ataque que recibió Kasstar era uno de los más poderosos jamás creados en la historia de las razas ingentes, este a pesar de tener quemaduras que desgarraron su piel y destrozaron casi por completo sus alas, no fue eliminado. Pese a que se encontraba herido, su furia contra los Apolaris no hizo más que incrementar, no recordaba una sola invasión que tanto a él como a los demás generales les haya costado tanto realizar, no entendía que hacía a los seres que habitaban esos planetas tan diferentes de los demás. Kasstar rugió de cólera y tanto su piel como sus alas se regeneraron por completo, las esencias del núcleo del planeta rojo habían mejorado por mucho sus cualidades curativas. El general K'mir aún se encontraba volando a una gran altura, entonces decidió acabar con todo con un solo ataque que destruyera todo el planeta, no le importaba perder las esencias que aun podía proveerles, así comenzó a cargar su poder en un orbe de energía caótica que aumentaba su tamaño de forma continua.

El ejército de defensores de Apolos observaba como una gran esfera oscura, con rayos de color violeta, comenzaba a cubrir el cielo, asumiendo de inmediato que se trataba del invasor K'mir, los magos volvieron a crear otro hechizo para impedir lo que sea que estuviese tramando Kasstar, pero justo cuando iban a lanzarlo aparecieron Assvar y Varatrass con un puñado de seguidores impidiendo que frenaran el ataque de su amo.

A pesar de que eran un pequeño grupo, tanto Assvar como Varatrass pudieron acabar con varios de los soldados defensores, así como los demás K'mir que los acompañaban, dándole el tiempo necesario a Kasstar para terminar la carga de su ataque. Para cuando los soldados K'mir fueron eliminados, El Señor de la Plaga ya había lanzado la enorme esfera de energía caótica, su rango era descomunal y su poder devastador, si ese ataque tocaba la tierra sería el fin de todos los Apolaris y de su planeta por completo.

Philios era incapaz de creer lo que sus ojos veían, el inmenso tamaño del orbe de energía no era algo que pudiera repeler, aun habiéndose recuperado, pero tenía que intentarlo. Sin pensarlo dos veces, salió volando hasta alcanzar el ataque, los Apolaris y demás soldados del ejército veían como el Errante colocaba sus manos

sobre la inmensa bola de energía oscura, pero sin resultados, ya que mantuvo su curso sin aminorar la velocidad. Philios intentaba soportar el peso con los ojos cerrados y con un tremendo esfuerzo de todas sus fuerzas, pero era inútil, no lo lograría, su mente solo veía un final, uno muy triste y desolador, se avergonzaba de no poder llevar a cabo la tarea que le fue encomendada por su creador de defender a sus hijos, Kasstar había ganado.

Mientras el general K'mir veía a lejos con una sonrisa demoniaca en su rostro, se regodeaba al ver como el Errante era incapaz de impedir su destino, observaba como las miradas todos los que se encontraban en el suelo se llenaban de horror y desesperación, lanzando ataques y hechizos, intentando en vano revelarse contra la fatalidad que él les había creado.

Al ver que la gran energía ya se encontraba cerca, todos bajaron la mirada, cerraron los ojos y se prepararon para lo peor, pero pasados unos momentos nada ocurrió. Justo antes de abrir sus ojos, escucharon una voz que hacía mucho tiempo no oían. Se trataba de All'Al, quien junto a Almiron y su poder erradicaron el ataque de Kasstar justo a tiempo.

El general K'mir no podía creer lo que sus ojos veían, dos nuevos seres habían llegado al campo de batalla, destruyendo su ataque mortal con suma facilidad, desconocía de quienes se trataban, pero con solo verlos sabía que no era rival para ninguno de ellos.

LA DESAPARICIÓN DE KASSTAR

Con la llegada del Alto Errante y el Guardián del Descanso de los Cuatro, la batalla había dado un giro enorme a favor del ejército protector de Apolos. La repentina aparición de All'Al y de Almiron, un ser desconocido por los presentes, infundió confianza en los corazones de todos los que allí se encontraban, quienes momentos antes se habían resignado a su funesto destino.

Philios, que se encontraba observando a ambos seres, no podía creer que el descomunal ataque que Kasstar había lanzado hace unos momentos y que suponía la destrucción total, no solo de él y los demás seres vivos, sino de todo el planeta, pudo ser suprimido por su líder y su misterioso acompañante. Sabía que All'Al era más poderoso que él y sus hermanos, incluso que todos juntos, pero no tenía idea de que fuese capaz de tal cosa. En ese momento, Philios entendió la razón por la cual All'Al fue nombrado líder de los Errantes y supo que ahora todo estaría bien.

Kasstar, que no tenía idea de cómo iba a enfrentar a semejantes adversarios, no tuvo más opción que escapar a toda velocidad. Mientras volaba grandes distancias, su mente se encontraba preguntándose de dónde habían salido esos dos seres que a simple vista sobrepasaban su poder. Por primera vez en mucho tiempo, Kasstar había sentido miedo.

Poco tiempo después, el general K'mir decidió que era hora de partir de aquel planeta y de volver con su amo para darle las malas noticias de su derrota, aunque conociendo su postura con aquellos que fracasaban, sería un suicidio. Sin embargo, antes de comenzar a elevarse, los dos Errantes y Almiron aparecieron justo frente a él. Frenando de repente y confundido por la presencia de los tres individuos, Kasstar se dispuso a darse la vuelta, pero antes de hacerlo, Philios se interpuso, trató de tomar otra ruta, pero entonces Almiron lo bloqueó, estaba acorralado sin ningún tipo de escapatoria.

EL DESPERTAR DE LAS ESENCIAS DE ORPHEM EN ALL'AL

Tras completar el entrenamiento para otorgarle las esencias elementales a Almiron y luego de realizar con éxito el traslado de estas, ambos salieron de la dimensión del Descanso de los Cuatro. All'Al había perdido sus poderes elementales, pero con su ofrenda ganó un poderoso aliado. El líder de los Errantes llamó al Legionario Kan junto con todo el escuadrón que se encontraba en el planeta y les presentó al ser que les ayudaría en la invasión. Pero, y a pesar de que todos los soldados estaban asombrados con el poder que irradiaba aquel desconocido ente, le dieron las malas noticias que tiempo atrás habían recibido de las razas ingentes y la situación en cada planeta.

Al escuchar sobre la muerte de No'Mü y Rem'Thar, asimismo de aquellos que habían muerto hasta el momento, además del estado de los mundos, All'Al sintió como un dolor que quebrara su alma se extendía por todo su ser, nunca sería capaz de perdonarse por haber fallado tantas veces en protegerlos, pero en aquel momento haría todo cuanto pudiera para salvar a los hijos de sus creadores. Precisamente en esos instantes, las esencias del Dios Ingente Orphem despertaron en su interior, y con ello la habilidad única de teletransportarse.

Almiron miraba a su amigo, y colocó una de sus manos en el hombro del Errante para consolarlo. El Legionario Kan estaba terminando de informarle sobre la situación de Apolos y de cómo el ejército defensor se dirigió a enfrentar al líder de los invasores del planeta, mientras el Legionario hablaba, All'Al se concentró en Philios, no quería perder a otro hermano más y tampoco que murieran más hijos de los Dioses Ingentes. Entonces, con sus ojos cerrados sintió las esencias del Errante y en un abrir y cerrar de ojos se teletransportó junto con Almiron justo al lugar donde se encontraba Philios, dejando Al Legionario Kan y a todos los demás presentes perplejos.

All'Al miraba al K'mir con total desprecio e ira. Por su parte, Kasstar intentaba desesperado encontrar una brecha para poder huir, pero era inútil, no importaba el camino al que se dirigiera, uno de los tres le entorpecía el paso. Sin dar riendas, All'Al, Almiron y Philios atacaron a Kasstar con todos sus poderes, arcanos por parte del líder de los Errantes y los otros dos utilizaron hechizos elementales. Pero, algo pasó antes de que los ataques impactaran en su enemigo. El K'mir fue rodeado por una especie de nube con tonalidades verdes oscuras, todo su cuerpo fue cubierto rápidamente en su totalidad por ella y, justo cuando los poderes de los tres colisionaron y el destello que generó, se desvaneció, no había rastro de Kasstar, desapareció sin dejar indicios.
Ninguno entendió que ocurrió, pero All'Al sintió que había fallado de nuevo. Los tres regresaron con el ejército y se pusieron en marcha hacia Eghyr y Arkan para sumarse a los defensores de dichos planetas.

EL DESTINO DE KASSTAR

El general K'mir Kasstar apareció en un lugar muy lejano del cosmos desprovisto de vida, donde una entidad hambrienta de esencias lo observaba. Al principio, Kasstar creyó que sus superiores lo habían teletransportado, pero una vez que se incorporó vio que se trataba de aquel que les había dado la vida a él y otros cientos de miles de K'mir, y eso suponía un gran problema.

LOS PREPARATIVOS PARA LA ÚLTIMA BATALLA ENTRE LAS RAZAS INGENTES Y LOS K'MIR

Pese a que All'Al ya poseía el poder para teletransportarse, aún no era capaz de utilizarlo a voluntad, la primera vez que lo hizo fue sin control alguno de la habilidad y ocurrió debido a circunstancias que el líder de los Errantes no llegaba a comprender. Por esa razón, una vez que las fuerzas defensoras de Apolos se reagruparon y se pusieron en contacto con los demás mundos, formaron dos grupos para acudir en su ayuda.

Almiron, Philios, Sol y la mitad de las fuerzas se dirigieron a Eghyr, que estaba librando una batalla sin fin, donde oleada tras oleada, los Ghyrios eran embestidos por las fuerzas invasoras, en el mejor de los casos manteniendo su posición con bajas significativas, y en el peor perdiendo por completo la batalla.

En cambio, All'Al, Solaris y la otra parte del ejército Apolaris acudieron a Arkan, allí el Errante se encontró con el Legionario Kan y el grupo de soldados que estuvieron con él todo el tiempo antes de despertar. La situación en el gran planeta era algo precaria. El sacrificio del Ekxul Valaral, les había dado una oportunidad para atacar, la cual no desperdiciaron, pero, aunque dieron con un batallón del ejército invasor no encontraron a su líder, sin embargo, pese a que eliminaron a los K'mir que encontraron, no había rastro del ejército principal de los invasores.

También el elixir de Philios fue mejorado con la ayuda de Almiron que combinó sus esencias elementales del agua con las del Errante para hacer la poción mucho más eficiente. La nueva variante seguía manteniendo sus resultados anteriores, pero la mejora potenció los resultados, y adicionalmente obtuvo la capacidad de regenerar miembros amputados, lo cual fue de mucha ayuda para un sinnúmero de soldados que habían perdido una que otra de sus extremidades.

Además de las fuerzas Apolaris, los Nyvios y los Thargrym enviaron parte de sus ejércitos a cada uno de los planetas que aún se mantenía luchando contra los invasores. Ar'Vanyr se puso en marcha a Arkan y Tharamor hacia Eghyr, los demás líderes se mantuvieron en sus respectivos mundos ayudando en su reconstrucción. La unión de todos estos ejércitos hizo que los Ghyrios y los Arkanyos se sintieran esperanzados, no solo para derrotar a los invasores, sino también para salir adelante luego de acabar con el último de los K'mir.

Los preparativos para comenzar la última batalla entre las razas ingentes y los K'mir se realizaron acorde a los datos que sus hermanos tenían, las estrategias de ataque, así como ubicaciones, posibles movimientos enemigos y su fuerza, todo fue planeado en un consejo de guerra donde todo el que lucharía debía de estar presente, el contraataque de las razas ingentes estaba a punto de comenzar.

LA VENGANZA DE KHAIRALS

Con el pasar del tiempo, Khairals volvió a invadir la ciudad de Ghyrmar, aunque sola. Pese a que no tenía ningún ejército que la respaldase, el poder destructivo que poseía era abrumador.

Los habitantes de la ciudad flotante vieron como la colosal monstruosidad K'mir se acercaba y sin esperar iniciaron su defensa. El líder de la ciudad, Eyrmar, fue uno de los primeros en ponerse en marcha, seguido de Ghaleyrus, miles de soldados y sus legionarios. El enfrentamiento rápidamente se vio dominado por Khairals, quien hacía uso de sus nuevos poderes eliminando con suma facilidad a cientos de Ghyrios.

Aunque la mente Khairals era un torbellino total de caos y destrucción, su intención de acabar con Ghaleyrus se mantenía clara. Para la K'mir, la humillación que sintió al huir del combate hace años no podía ser tolerada y mucho menos olvidada.

Cuando Khairals vio a su némesis, gritó enloquecida. Con furia desatada, se abalanzó sobre ella, pero antes de alcanzarla, Eyrmar

se puso en su camino y le cortó una de sus extremidades. Encolerizada, arremetió contra el Ghyrio y lo mató casi al instante. Ghaleyrus vio como el del líder de la ciudad de Ghyrmar caía inerte y, junto a los soldados que permanecían con vida, embistió contra la K'mir.

El grupo de Ghyrios intentó por todos los medios acabar con Khairals, pero cada uno de sus ataques era contrarrestado con fuerza y una rabia incontrolable. Los defensores de Eghyr caían a manos de su enemiga, en medio de la contienda, Ghaleyrus notó el desquiciado interés que Khairals tenía en ella. Para salvar a los pocos que quedaban en pie, indicó que no la siguieran y se alejó, con la intención de que la K'mir fuera tras ella.

Su plan funcionó, pero cuando estuvieron lejos de la ciudad, Khairals la atrapó y lentamente la desmembró. Los gritos de dolor de la Ghyria deleitaban a la K'mir, quien por fin tomaba su venganza. Algunos de los Ghyrios defensores hicieron caso omiso a la orden de Ghaleyrus y fueron en su ayuda. Una vez que llegaron la encontraron descuartizada. La imagen de las partes del cuerpo de Ghaleyrus esparcidos por el área les generó un malestar, pero, sobre todo resentimiento. Los Ghyrios recogieron las partes, aunque no encontraron la cabeza, llevaron con cuidado hasta Ghyrmar y la enterraron junto a Eyrmar y los caídos. Juraron vengarlos y acabar con Khairals.

Por otro lado, Khairals estaba satisfecha, en su locura se llevó la cabeza de Ghaleyrus para su disfrute y la mantenía colgando de su cuello. Se mantendría oculta, otra vez, hasta que su amo la llamara.

EL CONTRAATAQUE DE LAS RAZAS INGENTES

EGHYR

Las alteraciones por la que pasaban ambos planetas era casi idéntica a la de Apolos, sumado a ello fuertes tormentas, así como erupciones de volcanes y demás catástrofes. Pero gracias a la información suministrada por los Apolaris descubrieron cual era la causa de aquellas perturbaciones. De esta manera, los dos mundos que aún libraban sus batallas se prepararon para hacer salir a los generales K'mir, pues estos se encontraban en sus núcleos devorando sus energías.

En Eghyr, tan pronto los refuerzos llegaron se sumaron a la batalla que se estaba llevando a cabo en la ciudad de Ghruda que permanecía en pie. La horda de K'mir con forma de gusanos horripilantes fue fácilmente aplastadas por las fuerzas de apoyo de los recién llegados. Por desgracia, antes de su llegada, el líder Gharuda fue asesinado por Ma'Khlades en un combate singular, dejando la ciudad de las montañas en manos de su cónyuge Ygghlia y de su único hijo Ghyru, quien acabó con el K'mir que le quitó la vida a su padre. Los ciudadanos de Ghruda lloraron la pérdida de su líder, sin embargo, se prepararon para la ofensiva y así poder vengar la muerte del Señor de los Cielos.

Almiron y Philios se encontraban en el reino principal, gracias a que los Ghyrios no habían erigido muchas ciudades la mayor parte de ellos se encontraba allí, de las pocas localidades con poblaciones las únicas que seguían sin ser destruidas eran, la ciudad en los cielos Ghyrmar, Ghruda y el reino principal. Los dos seres combinaron sus energías elementales para crear alrededor de la capital una basta y profunda zona de agua que sirviera de protección para que los invasores no pudieran acceder al reino tan fácilmente.

Todos los líderes de Eghyr estaban vivos, aunque Yri'Ohrdor y Gal'Hamades llevaban un tiempo gravemente heridos debido a previos enfrentamientos contra Khenssen y Miner'Abus, donde salieron victoriosos, aunque perdieron un brazo y una pierna respectivamente, pero gracias al elixir de Philios ambos fueron curados y recuperaron sus extremidades que creían pérdidas para siempre, así como todos los demás Ghyrios que se encontraban lesionados o malheridos, aquellos que recibieron la poción creada por el Errante estuvieron enormemente agradecidos.
Con el tiempo, los refuerzos pudieron frenar los ataques de los invasores, no obstante, la tarea más difícil era la de esperar a que Manus'Kheilos saliera a la superficie, algo que ninguno sabía en qué momento ocurriría.

LA BÚSQUEDA DE GHARYA

La Errante Gharya tenía ya mucho tiempo sin ser vista por los Ghyrios, aunque en algunas ocasiones se ponía en contacto con los líderes de Eghyr para informarles sobre los avances de su búsqueda, sin embargo, sus mensajes no habían llegado en un largo periodo.
En su última exploración, La Estrella Guía de los Ghyrios se encontró con el primer lugar en el que Manus'Kheilos y su horda de gusanos K'mir se habían escondido, una zona bastante alejada de las ciudades, donde se hallaban un conjunto de cuevas subterráneas que los invasores utilizaban para esconder sus presencias y moverse sin dejar rastros de su localización.
Gharya investigó en las cuevas y descubrió un enorme nido con miles de huevos ya eclosionados y sus cascaras esparcidas por todo el lugar. Al principio, la Errante desconocía que criaturas habían salido de aquellos cascarones, pero mientras continúo inspeccionando descubrió que se trataban de la proliferación del general K'mir. Aquella revelación le alertó sobre el número de enemigos que podría tener el ejército invasor, pero, más aún, el peligro que suponía no detener a Manus'Kheilos cuanto antes.

Al tiempo que se disponía a salir del cúmulo de cuevas, detectó un camino que daba a un túnel que se extendía varios cientos de kilómetros. Gharya meditó un momento antes de adentrarse en pasadizo, pensó que si lo seguía tal vez podría dar con la guarida de los K'mir y así tomarlos por sorpresa. Así que la Errante se aventuró a entrar desconociendo el destino que le esperaría.

El ejército de los Ghyrios conformado no solo por los de su raza, sino por todas las demás razas ingentes se dividió en varios grupos, dirigiéndose a los posibles lugares donde el general K'mir podía emerger. El tiempo pasó y el planeta continuaba sufriendo con todo tipo de catástrofes ambientales, mientras que las fuerzas defensoras de Eghyr soportaban el dolor por el cual el mundo estaba pasando.
Un día, Almiron se encontraba rodeando uno de los posibles lugares donde el general K'mir podía salir, súbitamente sintió como el suelo comenzaba a separarse, grandes porciones de tierra eran levantadas por tentáculos que poseían bocas dentadas con largos y afilados dientes que se movían de manera irregular y en un momento dado un rugido que se pudo escuchar en la distancia retumbó en los oídos del ser multielemental, al final una enorme cabeza formada por varias docenas de ojos de diferentes tamaños y formas se alzó sobre la tierra. En ese momento, el Maestro de Gusanos había terminado de consumir las esencias que pudo del planeta Eghyr y emergido para sembrar el caos y la destrucción, su horda de K'mir escuchó su llamado poniéndose en marcha para la gran batalla.

EL EJÉRCITO DEFENSOR DE EGHYR FRENTE AL EJÉRCITO K'MIR DE MANUS'KHEILOS

La mitad del cuerpo de Manus'Kheilos estaba a la vista, mientras que la otra porción se encontraba bajo tierra, aun así, la parte visible era inmensa, solo su cabeza ocupaba un gran terreno, además de que los tentáculos rodeaban todo el rostro, como si estuvieran protegiéndolo.

Almiron se encontraba solo cuando el general K'mir subió a la superficie y comenzó a destruir todo a su paso. Por suerte para el ser multielemental los movimientos de Manus'Kheilos eran lentos, aunque en una ocasión fue golpeado de lleno por uno de los tentáculos dentados, disparándolo contra el suelo y sintiendo un grave dolor con ese único impacto. En adelante, Almiron se cuidó de ser alcanzado por los ataques de la monstruosa e inmensa criatura.

Las fuerzas de Eghyr se movilizaron rápidamente para apoyar a Almiron, Philios fue el primero en llegar y al ver el tamaño descomunal que poseía el enemigo se preguntó cómo podrían derrotarlo. El Errante se sumó al combate y al cabo de unos momentos llegaron todos los escuadrones del ejército defensor de Eghyr.

Un número enorme de soldados arremetieron con todo, atacando por todos los ángulos los tentáculos de Manus'Kheilos lograron incapacitar algunos de ellos, pero, aunque mantuvieron sus posiciones no podían llegar a la cabeza del general K'mir, la cual era su verdadero punto débil, mientras no la alcanzaran solo alargarían la batalla. Pese a que el daño causado mermaba los movimientos del enemigo, la cantidad de tentáculos era abrumadora, incluso con la unión de los poderes de Almiron y Philios no fueron capaces de llegar hasta su cabeza, acercarse no era una opción, ya que una vez que el general K'mir miraba a los ojos de otro ser lo hacía entrar en una especie de trance haciéndolo perder el conocimiento. Caer por

un momento en su hipnótica mirada significaba una muerte segura, siendo engullido por una de sus fauces que estaban en los tentáculos.
El enfrentamiento se mantuvo equilibrado, lo único que el ejército de Eghyr podía hacer era mantenerse al margen eliminando tantas extremidades como les fuese posible, algunos caían presas de las fauces de los tentáculos, siendo engullidos al instante o eran aplastados por ellos, otros se retiraban para ser curados con el elixir de Philios.
Entonces, la tempestad que se encontraba sobrevolando cerca de la enorme cabeza aprovechó su ventaja, al estar tripulada solo por Legionarios se acercó hasta la gran boca de Manus'Kheilos, sus ojos no podían alterar las mentes de los androides. El K'mir intentó protegerse dirigiendo algunos tentáculos hasta la nave, pero fueron repelidos por Philios que se acercó solo por un momento para crear una de sus murallas de agua, dándole el tiempo necesario para que los Legionarios se lanzaran hasta la cabeza del Maestro de Gusanos. Dirigidos por los androides arkanicos de los lideres Ghyrios, todos aterrizaron en la enorme cabeza, sintiendo como la pútrida piel intentaba tragárselos, pero pudieron liberarse utilizando la propulsión de sus pies y de inmediato comenzaron a atacar el rostro de Manus'Kheilos, dirigiendo la mayor parte de ellos a sus ojos, tan pronto lastimaron uno de ellos, el general K'mir chilló de dolor.
Al cabo de unos momentos, los Legionarios lograron incapacitar la visión de varios ojos, cada vez que uno era dañado Manus'Kheilos se revolvía haciendo que los androides arkanicos casi salieran volando, pero estos se aferraban al rostro con todas sus energías. Gracias a su intervención, la batalla se puso a favor del ejército defensor de Eghyr. Todos los guerreros se sentían esperanzados haciéndolos alzar sus armas y rugir ferozmente. Pero, esa esperanza no duró mucho, dado que comenzaron a sentir un temblor que les hizo caer de rodillas, al principio no comprendían lo que sucedía, creían que se trataba del mismísimo Manus'Kheilos que, de una u otra forma, generaba ese terremoto, pero luego comprendieron que se trataba de algo mucho peor.

Desde debajo de la tierra, la prole del Maestro de Gusanos había llegado al campo de batalla, los K'mir abrieron la tierra devorando al instante un sinnúmero de soldados. El arribo de las grotescas criaturas no solo desestabilizó la formación del ejército defensor de Eghyr, también diezmó sus fuerzas y, por si fuera poco, un montón de gusanos se dirigió al rostro de su padre y comenzó a eliminar a los Legionarios uno por uno. El verdadero enfrentamiento entre ambos ejércitos acababa de comenzar.

Luego de que el último de los Legionarios fuera erradicado, Manus'Kheilos posó los ojos que aún tenía en buen estado sobre Philios y Almiron, ambos seres se encontraban concentrados en el combate contra sus hijos, derrotándolos con el uso de sus poderes elementales. El Guardián del Descanso de los Cuatro envolvía a sus víctimas en una corriente de viento alzándolos varios metros y luego los calcinaba en fuego, otros gusanos K'mir eran aplastados por toneladas de rocas y entre él y Philios ahogaban a tantos como podían en prisiones de agua. Los dos eran una espada que los hijos de Manus'Kheilos no podían combatir, sin embargo, no todos podían ser protegidos por sus fuerzas y un número considerable de guerreros cayeron presas de la cólera de los gusanos K'mir.

Manus'Kheilos lanzó todos los tentáculos que le quedaban sobre los dos seres que estaban acabando con la mayor parte de su prole, y aunque varios fueron esquivados, logró captúralos a ambos. Muchos intentaron liberarlos, pero era inútil, las mandíbulas que poseían las extremidades no cedían bajo ningún ataque.

Almiron y Philios sentían como los afilados colmillos comenzaban a romper los escudos de agua que protegían sus cuerpos, no tenían forma de escapar, pero seguían intentando liberarse. Almiron tuvo una idea y antes de que la armadura fuese quebrada comenzó a cubrir su cuerpo de fuego para calentarse, de esa manera produciría tanto calor que reduciría a cenizas el tentáculo, pero al acercarse al rostro de Manus'Kheilos este los miró directamente y ambos cayeron presas de su hechizo. En ese momento, los cuerpos del Errante y el Guardián del Descanso de los Cuatro yacían inertes, pocos se percataron de ello y los que sí lo hicieron no pudieron hacer nada

para salvarlos, los dos eran dirigidos hacia las fauces del Maestro de Gusanos.

LA CAÍDA DE KHAIRALS

En medio de la batalla, el grupo de guerreros supervivientes de la ciudad de Ghyrmar se encontró con Khairals luchando con una Arkanya llamada Arkvanya, una de los primeros cien. Arkvanya se hallaba en el planeta de los Ghyrios ayudando en la construcción de varias estructuras cuando la invasión K'mir llegó a los mundos ingentes.

Tanto Khairals como Arkvanya peleaban con todas sus fuerzas. La K'mir atacaba a la Arkanya con tanta ira y descontrol que en algunas ocasiones colisionaba con sus propios aliados, dejándolos gravemente heridos. Arkvanya aprovechaba esos momentos para propinarles varios golpes y recuperar el aliento. Ninguna de las dos cedía en su empeño de acabar la una con la otra, sin embargo, Arkvanya se encontraba agotada y cayó en las garras de Khairals. Cuando la K'mir iba a desmembrar su cuerpo, llegaron los guerreros de Ghyrmar en su rescate. Guiados por un sentimiento de venganza justa, los Ghyrios combinaron toda la energía que poseían y crearon una espada de llama estelar amarilla tan grande y poderosa que su fulgor iluminó gran parte del área donde se encontraban. Los guerreros de Ghyrmar dirigieron la enorme hoja hacia Khairals y la partieron en dos. La K'mir murió al instante. Arkvanya agradeció a sus salvadores y estos la llevaron hacia un lugar seguro fuera de peligro.

Ghillya y Gho'Ondol vieron cómo los dos seres eran atrapados de repente, entendiendo que, si no eran liberados, sería el final para todos ellos. Así que se abrieron paso entre la multitud, esquivando tanto a sus camaradas como a los enemigos. Los dos líderes pudieron llegar hasta un lugar apartado de todo el enfrentamiento, aprovecharon que el general K'mir estaba concentrado mirando a sus dos presas y se escondieron lo más cerca que pudieron de su

rostro, cuando vieron como Almiron y Philios dejaron de moverse entendieron que tenían que actuar.
Con mucho cuidado, comenzaron a moverse nuevamente. Sin que Manus'Kheilos se diera, cuenta pudieron llegar hasta un punto ciego que se encontraba justo debajo de él, Gho'Ondol y Ghillya sabían que no eran rivales para la monstruosa y gigantesca criatura, por eso estaban dispuestos a sacrificar sus vidas para intentar salvar a los únicos que si lo eran. Los dos líderes Ghyrios solo tenían una oportunidad, no podían moverse de su ubicación porque de hacerlo los ojos de Manus'Kheilos los detectarían, la única manera era que uno distrajera su atención, mientras el otro trataba de liberar a los dos prisioneros.
Y así lo hicieron, Ghillya, que era la más rápida entre los dos, se encargó de despistar al general K'mir atacándolo y haciendo ruido, logrando con éxito su objetivo, los ojos se volvieron hacia ella y justo en ese instante Gho'Ondol corrió y se colocó cerca de los dos tentáculos que tenían capturados a Almiron y Philios. Para lograr su cometido el líder Ghyrio tenía que hacer uso del don que Eghyr les había otorgado, el poder de las llamas amarillas.
Gho'Ondol concentró sus energías para formar una gran espada, alcanzando un tamaño lo bastante grande como para llegar hasta las dos extremidades que se mantenían en lo alto, cerca de la boca de Manus'Kheilos y rápidamente se dispuso a dibujar un arco con sus manos para cortar los tentáculos, ya que, por el resplandor que generaban las llamas con las que creó la espada de fuego estelar, los ojos del general K'mir se volvieron hacia él.
El Maestro de Gusanos perdió todo el interés en Ghillya y sin demora redirigió sus ataques hacia Gho'Ondol, pero, antes de que pudiera mover sus extremidades, el líder Ghyrio logró cortarlas, haciendo que Almiron y Philios cayeran al suelo despertando casi al instante.
Manus'Kheilos rugió de dolor y condujo uno de sus tentáculos hacia Gho'Ondol, quien no tuvo tiempo de reaccionar siendo engullido de inmediato por las fauces del miembro, muriendo en el acto. Philios y Almiron aún se estaba recuperando del trance, pero vieron como el Ghyrio que los liberó fue asesinado sin ellos poder hacer nada, el general K'mir nuevamente iba a capturarlos, entonces apareció

Ghillya con una furia sin igual haciendo uso de su poder, con un látigo de fuego atrapó los tentáculos y los frenó, dándoles el tiempo suficiente a los dos seres para recuperarse por completo.
El Errante y el Guardián no perdieron la oportunidad e hicieron uso de todo su poder liberándolo en un mar de fuego y llamas estelares tan intensas que cubrieron el cuerpo de Manus'Kheilos por completo. Gritos de desesperación y dolor surgieron desde lo más profundo del Maestro de los Gusanos, que estaba siendo quemado por unas llamaradas tan ardientes y vivaces que surgían de Almiron y por unas de color escarlata intenso mezcladas con el color natural del fuego provenientes de Philios, quien hizo uso de las esencias que el Dios Ingente Apolos le otorgó para lograr las abrazadoras llamas.
Sin embargo, tan pronto sintieron que su amo estaba en peligro, todos los K'mir que se enfrentaban al ejército defensor de Eghyr fueron en su auxilio. Encolerizados y llenos de una rabia enloquecedora, los gusanos se movieron al unísono a una velocidad abrumadora que dejó a todos los soldados boquiabiertos. Almiron y Philios no se dieron cuenta de la avalancha de K'mir que se les venía encima, de no ser por Ghillya que les aviso a tiempo, ambos hubiesen sido aplastados por ella.
Los dos seres tuvieron que detener sus ataques para esquivar la horda de gusanos que se dirigían hacia Manus'Kheilos desde todas direcciones, como si estuvieran poseídos por alguna fuerza, se movían frenéticamente sin importar el daño que tenían o que recibían, de cualquier manera, lograban llegar hasta su amo. La embestida K'mir perduró por varios momentos, algunos soldados de Eghyr quedaron atrapados sin poder salir, siendo aplastados, aunque la gran mayoría se encontraba detrás atacando y tratando de eliminar la mayor parte de enemigos que podían.
Almiron y Philios estaban seguros de que le habían hecho un daño considerable al general K'mir, de modo que no desperdiciaron el tiempo y sobrevolaron la embestida de gusanos posicionándose casi a la altura del monstruoso y calcinado Manus'Kheilos, la mayor parte de su cuerpo aún se encontraba encendido con las llamas de distintos colores, todos sus ojos estaban cerrados, los tentáculos que le quedaban permanecían inmóviles, era como si no tuviera vida

alguna. Los dos seres no se confiaron y nuevamente concentraron su poder para descargar otra poderosa llamarada que volviera cenizas el cuerpo del Maestro de Gusanos para siempre. Pero, nadie se esperaba lo que ocurrió una vez que todos los K'mir alcanzaron a su amo.

Los gusanos comenzaron a escalar el cuerpo de Manus'Kheilos cubriéndolo rápidamente, miles y miles de ellos se movían hacia cada espacio vacío formando una especie de capa, el fuego era apagado por gusanos que se sacrificaban para sofocar las llamas y de inmediato eran sustituidos por otros. Sucedió tan rápido, que cuando Philios y Almiron hicieron uso de sus poderes, el cuerpo del general K'mir ya se encontraba cubierto por completo por los gusanos.

El ataque combinado del Errante y el Guardián del Descanso de los Cuatro alcanzó la armadura hecha de todos los K'mir hijos de Manus'Kheilos, pero no fue suficiente para desprenderlos de él, los soldados del ejército defensor de Eghyr llegaron y se sumaron al ataque, lanzando todo tipo de hechizos y descargas de energías, aun así, nada hizo que los gusanos K'mir se separaran de su amo.

Entonces, súbitamente los K'mir comenzaron a caer uno a uno, pero algo en ellos no lucia igual que antes, a pesar de que la mayoría de los cuerpos se encontraban calcinados, estos estaban secos, marchitos como si sus energías hubiesen sido drenadas o absorbidas. No paso mucho tiempo para que los defensores entendieran el por qué.

La horda de gusanos le había otorgado al general K'mir todas sus energías y esencias.

En cuanto una cantidad considerable de gusanos se separó de su amo, cayendo sin vida en el campo de batalla, Manus'Kheilos abrió sus ojos y rugió, no de dolor, esta vez se trataba de un grito de ira que hizo retumbar los oídos de todos los presentes. Ahora, el Maestro de Gusanos se encontraba completamente curado, sus extremidades, sus ojos y todas sus heridas se regeneraron, y no solo eso, su cuerpo se hacía cada vez más grande mientras más de su prole se sacrificaban para otorgarles sus fuerzas.

Una vez que todos los gusanos se habían desvinculado del general K'mir, este poseía el doble del tamaño que antes tenía, al igual que su poder que se había multiplicado. Todo el ejército defensor de Eghyr no tuvo más opción que retirarse del campo de batalla, dejando solo a Manus'Kheilos destruyendo todo mientras se movía lentamente hacia ellos, tenían que elaborar un plan para acabar él de una vez por todas.

Reunidos en la ciudad principal, los líderes de Eghyr, todos los jefes de escuadrón, así como Philios y Almiron, debatían sobre lo que se debía hacer. El Maestro de Gusanos se encontraba a varios kilómetros de distancia, acercándose de manera pausada, pero dejando las zonas por las que se desplazaba totalmente devastadas. Tenían tiempo para pensar cómo hacerle frente a la amenaza que representaba la colosal criatura, pero no podían dejar que destruyera el planeta con su sola presencia. No podían acercarse debido a los ojos habían multiplicado su alcance visual, sus tentáculos abarcaban más espacio y, por si fuera poco, todo el cuerpo de Manus'Kheilos ahora estaba envuelto en una nube tóxica capaz de matar al instante a cualquiera que la respirara.

Por suerte para todos Ghyrios, la trayectoria que el colosal general K'mir recorría era una alejada de las pocas ciudades que se mantenían en pie luego del azote del ejército invasor, pero no podían decir lo mismo de la fauna y la flora. Cualquier criatura o ser vivo que se encontraba cerca del general K'mir, dejaba de existir, aplastados por su peso o envenenado por los efluvios de la nube toxica.

Por medio del uso de varias naves legionarias, los presentes en la reunión determinaron que Manus'Kheilos llegaría al reino principal en poco menos de cuatro días, así que tenían que desarrollar un plan para enfrentarlo cuanto antes. También, los Ghyrios se pusieron en contacto con los demás mundos ingentes para pedir más refuerzos, pero ninguno pudo enviar a nadie debido a que los pocos guerreros que se quedaron en sus respectivos planetas estaban lidiando con los Trennts, las criaturas se habían desperdigado por todos los territorios causando estragos allí donde aparecían. Por desgracia tenían que enfrentarse a la amenaza sin más apoyo.

Con ayuda de la Tempestad y otras naves legionarias, los ciudadanos que no podían luchar, como niños, ancianos y embarazadas, fueron evacuados y distribuidos a las ciudades más distantes para que estuvieran a salvo y otra gran parte se dirigió al Templo de la Esencia que permanecía en pie resguardado por todo tipo de guerreros. Las defensas del reino fueron fortificadas y mejoradas, Philios y Almiron crearon una enorme cantidad de elixires. El ejército defensor de Eghyr realizó todos esos preparativos en vista de que no poseían un plan viable para derrotar o siquiera detener el avance del Maestro de Gusanos, aun así, no se cruzaron de brazos y se prepararon para combatirlo, tenían que creer que ganarían.

EL DESCUBRIMIENTO DE GHARYA

A falta de un día para que Manus'Kheilos llegara al reino, la desaparecida Errante Gharya apreció con un descubrimiento importante que podría darles una oportunidad para ganar la batalla. Philios puso al tanto a la Errante sobre la evolución que el generar K'mir obtuvo, Gharya no esperaba que el enemigo adquiriera tanto poder, pero entonces les dijo el gran hallazgo que había hecho.

La Errante les contó a todos que, cuando estuvo explorando para localizar la guarida del general K'mir, se encontró con un conjunto de cuevas que contenían una especie de cristales tan antiguos que podrían haber existido incluso desde mucho tiempo antes de la llegada de los Ghyrios al planeta. Gharya continúo hablando sobre su hallazgo, mencionando que los cristales tenían diferentes formas y tamaños, conforme se sumergía en la cueva sentía como un poder antiguo despertaba.

Gharya contó cómo llegó a una enorme recamara donde se encontraba un gigantesco cristal, al verlo en la distancia pudo distinguir que poseía unos símbolos un tanto parecidos a las llamadas runas que los Arkanyos habían creado, pero las que se encontraban en el enorme cristal eran diferentes. Aunque lo increíble era que dentro del cristal se encontraba una criatura colosal, no podía distinguir bien su forma por lo que se acercó para verla mejor, pero al aproximarse las runas comenzaron a brillar y una fuerza invisible la hizo retroceder, entonces lo escuchó, fue como un susurro, pero sin duda pudo oír cómo la criatura dentro del cristal le imploró por ayuda.

No había la menor duda, Gharya escuchaba y entendía lo que el ente decía, entonces con un poco de inseguridad y una enorme curiosidad le pregunto quién o qué era y por qué se encontraba en lo que parecía ser una prisión. Con una voz casi imperceptible por la Errante, el cristalizado ser comenzó a contarle su historia.

EL RELATO DE RULGHAN

La enorme criatura se presentó ante Gharya con el nombre de Rulghan, perteneciente a una ancestral y poderosa raza conocida como, los Eruss.

Rulghan y los de su especie se dedicaban a ayudar en secreto a las razas jóvenes en su desarrollo biológico y tecnológico. Muchos de los seres que habitan el vasto universo fueron asistidos por los Eruss sin que se percataran de ello. Pero, la última raza que descubrieron y que vieron digna de fomentar los traicionó y aniquiló a todos.

Encontrados en un planeta distante llamado por sus habitantes como Aidur, los Eruss observaron una raza de cazadores primitivos con una sociedad de tribus muy aferrada a la naturaleza y a los elementos. Al comprender que dicha raza podría llegar a convertirse en algo más grande no dudaron en impulsar su desarrollo. Los llamaron los Khaldair, que significa "el que se eleva".

Cuando los Khaldair evolucionaron lo suficiente, los Eruss tomaron la decisión de mostrarse ante ellos, siendo la primera vez que lo hacían. Al principio los Khaldair no confiaban en que ellos fueran los causantes de su progreso, pero poco a poco se percataron de que así era. Entonces comenzaron a tratarlos como dioses. Una de las tribus evolucionó aún más que las demás, debido a su acercamiento y devoción hacia los Eruss, pero con el paso de los años esta devoción se convirtió en obsesión e infectaron con ella la mente de todos los Khaldair.

Los Eruss se dieron cuenta de esa afición y decidieron marcharse para no comprometer el desarrollo de la raza, pero los Khaldair se sintieron traicionados. Dominados por una locura psicótica atacaron a sus benefactores, los Eruss no estaban preparados para tal agresión y muchos de ellos murieron ante los ataques de los Khaldair furiosos y confundidos.

Los Eruss que no perecieron fueron tomados prisioneros y puestos en cautiverio gracias a sus propios artefactos. La fuerte obsesión de los Khaldair los llevó a devorar a varios de los hermanos de Rulghan, creyendo que al consumir sus cuerpos llegarían a ser como los mismos Eruss, pero sus cuerpos se transformaron en otra cosa

totalmente distinta. Los años pasaron y los poco Eruss que quedaban con vida vieron su salvación en una de sus flotas que llegó al planeta para liberarlos. La batalla que surgió estaba siendo ganada por los Eruss, los Khaldair se vieron obligados a retirarse y un grupo de estos tomó a Rulghan y se lo llevó en una de sus naves, escapando de Aidur.

Aterrizaron en un planeta y con los poderes que los Eruss les ayudaron a obtener sellaron a Rulghan en una prisión de cristal debajo de la tierra de aquel mundo, el grupo de Khaldair se retiró del planeta para volver por el cuándo lo necesitaran. Desde entonces el antiguo Eruss ha estado atrapado en aquel lugar.

La Errante Gharya escuchó atentadamente cada palabra, se encontraba maravillada por la historia que Rulghan le acababa de contar, pero también sentía pena por él. Ser traicionado por aquellos a los que intentó ayudar y que toda su raza se haya visto en peligro de desaparecer fue algo que le dio mucha lastima. Pero, pese a lo que el Eruss le había contado, algo no dejaba de preocuparle. Rulghan volvió a pedirle que lo ayudase, esta vez le prometió que la ayudaría en lo que pudiera en forma de agradecimiento. Gharya lo pensó por un momento, tomando la decisión de ayudar a la ancestral criatura. El Eruss no vaciló y de inmediato le contó cómo hacerlo.

Dentro de toda la cueva se ubicaban cinco fragmentos de cristal que tenían una enorme runa tallada, tenía que destruirlos para que el hechizo que imposibilitaba la entrada a la gran recamara se deshiciera, una vez que lo hiciera solo tenía que eliminar un último cristal que se encontraba justo encima de la recamara donde él se encontraba, pero, para destruir ese en particular, haría falta una enorme cantidad de energía. La Errante entendió y se puso manos a la obra, volvió al inicio de la cueva y comenzó a buscar los cristales con las runas, el primero fue fácil de localizar y de eliminar, luego el próximo tardó un poco más, pero pudo dar con él, el tercero se encontraba no muy lejos del segundo y lo destruyó fácilmente, pero para encontrar el cuarto tuvo que buscar muy bien por toda la cueva, al final lo vio y para su sorpresa se encontraba justo al lado

del quinto, cuando los pulverizó un fuerte terremoto ocurrió, luego de calmarse regresó a la recamara donde se encontraba encerrada la gran criatura y pudo entrar sin que la fuerza invisible que antes la detenía frenara su avance.
Rulghan felicitó a Gharya y le indicó donde estaba el ultimo cristal, la Errante no pudo negar sorprenderse al verlo ya que tenía un tamaño y forma singular. Voló para acercarse y lanzó un ataque potenciado hacia su objetivo, luego de unos momentos vio que no le había hecho un solo rasguño, el Eruss le recordó que no era igual a los otros, Gharya concentró su poder y creó una esfera de energía diminuta pero capaz de una enorme devastación, la lanzó y una explosión surgió cuando chocó con el cristal, la nube de polvo tardo en disiparse y la Errante no pudo creer lo que sus ojos vieron, por increíble que le pareció el cristal se encontraba intacto, entonces comprendió que para poder destruirlo necesitaría de ayuda.
Gharya terminó de hablar y todos los presentes se encontraban sorprendidos con la historia que acababa de contarles, y aunque algunos de los presentes tenían sus dudas, la verdad era que ellos habían sido situados en el planeta que ahora consideraban su hogar mucho tiempo después de que este fue formado, por lo que no podían refutar las palabras del Eruss.
La Errante se dirigió hacia Philios que estaba al lado de un ser desconocido para ella, se trataba de Almiron quien se presentó y se puso a su disposición. Gharya esperaba que Philios lo ayudara a liberar a Rulghan y con la adición de aquel ente poderoso podrían incluso hacerlo con más facilidad de la que pensaba. El Errante Elemental del agua no dudó en aceptar la ayuda que le ofrecía aquella desconocida criatura, ya que ninguno de los presentes podía siquiera acercarse a Manus'Kheilos, ni siquiera la Tempestad con los pocos Legionarios que quedaban en sus filas.
Entonces, los tres se pusieron en marcha hacia la cueva donde Rulghan se encontraba, llegaron cuanto antes y tanto Almiron como Philios se sorprendieron al ver a la inmensa criatura que estaba dentro del cristal, era tan grande como el Maestro de Gusanos. El ancestral Eruss yacía inmóvil al parecer durmiendo. El Guardián del Descanso de los Cuatro se acercó a la criatura y pudo distinguir que

era bastante similar a unos animales acuáticos que Suls tenía en sus dominios llamadas medusas, solo que Rulghan poseía varios ojos, su estructura física era un tanto diferente, tenía unas pequeñas manos en comparación con su cuerpo, pero también tentáculos largos, no tenía pies o eso le pareció a Almiron, de manera que pensó que levitaba para desplazarse.

Gharya llamó a sus aliados y ambos sobrevolaron hasta su ubicación, justo delante vieron el cristal del que habló antes y sin perder tiempo se colocaron en diferentes posiciones, a la derecha, a la izquierda y al frente, los tres concentraron sus energías, apuntaron y la desataron hacia el cristal. Seguidamente, toda la cueva crujió, y debajo de ellos el enorme cristal que mantenía a Rulghan recluido comenzó a agrietarse, lentamente se llenó de fisuras y pasados unos momentos estalló en miles de pedazos.

El cuerpo del Eruss cayó, sus ojos se abrieron despacio y vio como tres seres lo observaban curiosos, entre ellos estaba el ser que había visto antes, entonces se dio cuenta de que ya no se encontraba atrapado en el cristal, por fin era libre después de tanto tiempo, con una voz quebradiza agradeció a sus salvadores. Rulghan aún se encontraba débil, incapaz de luchar, para recuperar su poder tenía que descansar por varios días, pero los Ghyrios no contaban con ese tiempo, antes el reino seria aniquilado por el general K’mir, entonces idearon un plan para sobrevivir hasta que el Eruss pudiera unirse al combate.

LA ÚLTIMA BATALLA ENTRE MANUS'KHEILOS Y EL EJÉRCITO DEFENSOR DE EGHYR

Manus'Kheilos avanzaba despacio pero constantemente, sin descanso y sin pausa, se dirigía hacia el reino principal a sabiendas de que ese era el lugar más importante para esa raza que le había dado tantos problemas en los últimos años. Desde su llegada al planeta sabía que sus fuerzas podían hacerse cargo de las defensas de los habitantes, así como repeler cualquier ataque, incluso fue capaz de engendrar nuevas proles sin ser descubierto, pero una vez que encontró un buen lugar desde donde llegar al núcleo de aquel mundo y se sumergió en las profundidades de la tierra para absorber gran parte de sus energías, por alguna razón sus hijos comenzaron a perder cada batalla, retrocediendo y escondiéndose hasta su regreso.

Sabía que algunos generales K'mir habían sido eliminados y que el hechizo que crearon a su llegada se deshizo debido a sus muertes, conforme se aproximaba a su objetivo cayó en cuenta de que los habitantes de ese mundo ya estaban siendo ayudados por otros, entonces supo que tenía que acabarlos lo más rápido posible si no quería que más refuerzos llegaran. El nuevo cuerpo que poseía era lo bastante grande como destruir el reino con solo varios azotes de sus tentáculos, también podía matar con la nube toxica que lo inundaba y gracias al sacrificio de sus hijos, se regeneraba a una mayor velocidad.

Cuando el Maestro de Gusanos por fin llegó a las proximidades del reino principal de los Ghyrios, extendió sus tentáculos hasta alcanzar gran parte de la localidad, cuando colocó la mayoría de sus extremidades sobre las edificaciones los dejó caer uno tras otro derrumbado todo lo que estuviese debajo. En tan solos unos instantes todo el lugar fue demolido, arrasado sin dejar rastro de

que alguna vez existió una gran ciudad en aquel lugar. Aunque, a pesar de que Manus'Kheilos se sentía satisfecho con la destrucción que causó, algo no le resultaba coherente, pues pensaba que a su llegada los habitantes opondrían resistencia, pero no fue así, el lugar se encontraba desprovisto totalmente de vida. El general K'mir rebuscó en los escombros durante varios momentos y no encontró ningún cuerpo, solo rocas y polvo, al darse cuenta de que los Ghyrios habían escapado se maldijo así mismo por haber llegado tarde.

Sin saber hacia dónde huyeron, Manus'Kheilos no tuvo más opción que esperar a encontrar algún indicio de su paradero, entonces, mientras observaba en la distancia vio una luz en los cielos, se trataba de la Tempestad que estaba orbitando y moviéndose lentamente. El general K'mir comenzó a movilizarse hacia la gran nave ignorando que se trataba de un plan para acércalo lo suficiente hasta Rulghan.

Previamente, antes de que Manus'Kheilos llegara y destruyera el reino de los Ghyrios, el poderoso Eruss fue proporcionado de energías por parte de Almiron y los dos Errantes para que se recuperara más rápido de su largo letargo. Solo necesitó de una pequeña porción de para moverse y hacer funcionar unas pequeñas pero importantes antenas, con ellas era capaz de absorber energías de los rayos de luz emitidos por las dos estrellas del sistema planetario. Cuando Rulghan por fin pudo desplazarse a un lugar donde la luz pudiera ser captada por él, permaneció allí hasta obtener la fuerza necesaria para el enfrentamiento.

Por otra parte, los que se encontraban en el reino fueron contactados por Gharya para que se dirigieran hacia su localización, para poder derrotar a Manus'Kheilos debían dejar que este destruyera la capital Eighyr, al principio se negaron a hacerlo, pero luego de escuchar los argumentos de la Errante todos se dispusieron a marchar rápidamente, tomando solo lo necesario. Llegaron a la ubicación de las cuevas en menos de un día, cuando se instalaron, el general K'mir ya había llegado al reino.

Mientras la Tempestad guiaba al temible enemigo hasta el lugar donde todo el ejército defensor de Eghyr aguardaba para la última

batalla, los líderes ingentes se encontraban discutiendo sobre la misteriosa criatura que la Errante descubrió. Algunos desconfiaban de Rulghan y su historia, en especial Harfyhr y Gal'Hamades, mientras que Ga'ya y Ghillya lo veían como si de su salvador se tratase. Yri'Ohrdor en cambio solo quería vengar a su hermano, por lo que siempre y cuando el Eruss cumpliera su promesa de ayudarlos a derrotar al monstruo que asesinó a Gho'Ondol ella estaría complacida. En cambio, Sol, que escuchaba a los líderes de Eghyr debatir sobre la naturaleza de Rulghan, meditaba en silencio.

Un día después que Rulghan absorbió la cantidad de energía necearía para combatir contra Manus'Kheilos, este casi llegaba a las inmediaciones donde lo esperaban preparados un gran número de guerreros. Los Errantes y Almiron habían elaborado un plan en el que distraían al general K'mir para que Rulghan hiciera su entrada sorpresa para sujetarlo, el Eruss ya se encontraba al tanto de la nube tóxica y de los ojos capaces de hacer caer a cualquiera en una especie de trance, aunque la ancestral criatura les había informado que su cuerpo era inmune a una gran cantidad de toxinas y su mente elevada podría superar cualquier hechizo que intentara dominarla, solo era cuestión de tiempo para saber si sería capaz de hacerle frente a las habilidades de Manus'Kheilos.

Cuando el general K'mir por fin llegó, Almiron y los dos Errantes comenzaron a distraerlo. Se desplazaban rápidamente sobrevolando más allá de la nube toxica, esquivando los tentáculos que los perseguían, no podían dejar de moverse y mucho menos mirar a los ojos del Maestro de Gusanos, si lo hacían su plan acabaría, tenían lograr que toda su atención se concentrara en ellos. Entonces, cuando por fin lo lograron Rulghan apareció y con sus extremidades atrapó todas las del general K'mir, amarrándolas en una especie de atadura.

Manus'Kheilos se vio sorprendido por la enorme criatura, no sabía de donde había salido y mucho menos desde cuando los habitantes del planeta poseían semejante ser, pero lo que realmente lo dejo asombrado fue que, a pesar de que estaba dentro de la nube toxica parecía no afectarle. Esto dejo al general K'mir desconcertado, sin embargo, aún poseía una forma de deshacerse de aquella criatura.

Tan pronto Rulghan capturó a Manus'Kheilos todo el ejército defensor de Eghyr se puso en marcha hasta una distancia donde sus ataques pudieran impactarlo, Philios, Almiron y Gharya también se encontraba en las cercanías, todos concentraron sus poderes y comenzaron a atacar al general K'mir, al principio parecía no afectarle, pero conforme pasaba el tiempo comenzaron a escuchar sus quejidos, el plan estaba funcionando, sin duda podían derrotar al invasor.

Pero, en un momento dado, Rulghan que hasta entonces no había hecho contacto visual con el enemigo de sus liberadores, cayó presa de la mirada de una docena de ojos y soltó a Manus'Kheilos, la potencia del hechizo era increíble y el ancestral Eruss no pudo evitar hundirse en un sueño ineludible. Tras caer dormido en medio de la feroz batalla, El Maestro de Gusanos tomó el cuerpo inmóvil de Rulghan y abrió su boca el doble de su tamaño y frente a las miradas atónitas de todos los presentes lo engulló por entero, sin siquiera masticar.

Enfurecidos por el atroz acto del que acababan de ser testigos, el ejército defensor de Eghyr atacó sin limitaciones a la monstruosa amenaza de Manus'Kheilos, más allá de pensar en sus muertes, cargaron con todo lo que tenían sin reservas, no obstante, solo unos pocos lograban lastimarlo, aunque se trataban de heridas superficiales de las que el general K'mir se regeneraba fácilmente. Muchos morían envenenados, otros aplastados por los tentáculos, un sin número de guerreros eran llevados por otros para que los curasen con el elixir de Philios.

Por su parte, Almiron y los dos Errantes trataban por todos los medios posibles de detener la matanza, cada uno empleaba la misma táctica que utilizaron antes, aunque por momentos parecía que frenaban los movimientos de Manus'Kheilos, luego proseguía con el baño de sangre.

Entre las victimas más importantes que se sumaron a la enorme pila de muertos se encontraban los líderes Ghyrios, Ga'Ya que sucumbió ante varios de los tentáculos luego de que con sus habilidades pudo enfrentarse y eliminar a dos de ellos, pero que al regenerarse tan rápido no fue capaz de contrarrestarlos. Luego estaba Harfyhr, el

líder Ghyrio conocido por su coraje y valentía, cayó presa del hechizo del general K'mir cuando blandía sus espadas dobles creadas con el poder de la llama amarilla, con su gran agilidad y capacidad de sentir patrones de movimiento, mantenía sus ojos cerrados, sin inhalar de la niebla toxica mientras se acercaba al gigantesco cuerpo del enemigo, cortando y rebanando las extremidades que se acercaban a él. Harfyhr había logrado llegar hasta la cabeza y una vez allí mutiló varios de sus ojos, pero el poderoso guerrero no pudo percibir cuando de la piel de Manus'Kheilos brotó un pequeño tentáculo que lo sujetó de repente lo cual hizo que abriera sus ojos por solo un pequeño instante que sirvió para quedar hechizado.

Philios y Gharya no soportaban seguir viendo como tantos guerreros de diferentes razas fallecían, se trataba de un desolador panorama en el que solo la muerte estaba presente. Pero, con todo el dolor que los dos Errantes experimentaban una decisión que llegó a sus cabezas, si para salvar al planeta y sus habitantes tenían que sacrificar sus vidas, entonces lo harían con todo su honor.

Almiron, que se encontraba utilizando los cuatro elementos al mismo tiempo para mantenerse con vida y proteger las que podía, era una tarea difícil, pues los ataques del nefasto enemigo llegaban por todas partes, vio como los dos Errantes se apresuraban directamente hacia el cuerpo de Manus'Kheilos. Luego observó cómo Gharya produjo un destello que los cegó a todos y Philios creó un mar que arrastró los cuerpos de los vivos y los muertos hasta una distancia alejada de ellos y el momentáneamente invidente adversario. Al principio dudaba de cuáles eran sus razones para semejante acto, pero luego entendió lo que intentaban hacer.

Cuando el Maestro de Gusanos recuperó la vista y vio que todo el terreno se encontraba desprovisto de los soldados y que en su lugar solo dos seres hallaban sobrevolando el área supo que algo sucedería, aunque estaba seguro de que no supondrían una amenaza, después de todo, solo eran dos. Pero, una vez que se dio cuenta de que los dos Errantes estaban concentrando toda su energía para desatarla en una explosión, no tuvo más opción que la de impedírselos.

Philios y Gharya se mantuvieron lejos del alcance de Manus'Kheilos, sus tentáculos no llegaban hasta donde se encontraban, así como su mirada hechizante o su nube venenosa, no había marcha atrás, casi estaban listos para liberar todo su poder y acabar de una vez por todas con el invasor. Para Philios, salvar las vidas de otros, aun no fuesen los Apolaris que juró proteger, era un privilegio y Gharya no podía pedir mejor manera de morir, que al lado de uno de sus hermanos y crearles un futuro a los hijos de su creadora. Ambos Errantes se encontraban frente a frente, sin mirar hacia abajo ya que, a pesar de estar fuera del rango de los ojos del Maestro de Gusanos tampoco querían subestimarlo, se trataba del último y único ataque que les quedaba.

Faltando poco para que los Errantes estallaran fueron agarrados por algo y jalados hacia abajo con rapidez, se trataba de Manus'Kheilos, que de algún modo logró crear dos tentáculos los suficientemente extensos que sujetaron a los dos seres, sorprendiéndolos y alcanzando a mirarlos a los ojos, dejándolos en un estado de total y absoluto trance. Era el fin de los dos Errantes y de la esperanza de los Ghyrios, pero, inesperadamente el monstruoso general K'mir se paralizó de repente y al cabo de unos momentos su cuerpo comenzó a moverse de forma irracional.

Manus'Kheilos empezó a gritar de dolor, soltó a los dos prisioneros Errantes, que luego de escuchar los espantosos bramidos, despertaron desconcertados, el general K'mir se alejaba mientras su cuerpo se extendía en algunas partes, rugiendo y moviéndose sin orden aparente, la piel de su cabeza se expandía cada vez más y más. Gharya y Philios que se habían recuperado del hechizo se alejaron haciéndose la misma pregunta: "*¿Qué estaba sucediendo?*"

Su pregunta tuvo una respuesta.

Unos tentáculos con aspectos conocidos por los Errantes comenzaron a salir de dentro del general K'mir, uno, luego otro, y otros más, los tentáculos surgían e iban destrozando su cuerpo y mientras salían, los gritos de dolor aumentaban.

Almiron y unos pocos soldados habían llegado al lugar, se acercaron a los dos Errantes para ver como Rulghan, totalmente bañado por la sangre y las vísceras de Manus'Kheilos, surgía desde su interior, era

una escena horripilante. El monstruoso y atroz invasor había muerto, trozos esparcidos de su cuerpo cubrían casi todo el lugar, una mancha de sangre negra quedó dibujada en la tierra y la imagen del Eruss saliendo de su interior se convertiría en un recuerdo que quedaría marcado en las mentes de los presentes.

EL CONTRAATAQUE DE LAS RAZAS INGENTES

ARKAN

Desde que All'Al llegó al gran planeta gris junto con Solaris y parte del ejercito Apolaris vio como el líder de los Arkanyos proyectaba una furia fuera de control, la muerte de Kano y la de muchos más había afectado su mente y el líder de los Errantes sintió como el corazón de Kan rebosaba de odio. En el estado actual que se encontraba Kan no podía acceder a todo el poder que antes había conseguido, era como si estuviera bloqueado debido a la oscuridad que le generaba el profundo sentimiento, tal era su obsesión que no descansaba, solo pensaba en encontrar a Kerus'Trux para acabar con él.

Este rencor no dejaba que las esencias únicas de Arkan lo cubrieran como antes, sin embargo, All'Al estaba determinado a ayudarlo a volver a ser el mismo de antes. Pero primero debían prepararse para la batalla contra el gran ejército de invasores K'mir.
Lamentablemente, los Arkanyos no podían hacer nada para hacer salir a Kerus'Trux a la superficie, era doloroso, pero no contaban con las habilidades para ello y ninguno poseía las capacidades de sumergirse hasta el núcleo del planeta para sacarlo a la fuerza, de momento solo eran capaces de enfrentar a las huestes que trajo consigo y esperar a que el cruel y atroz monstruo apareciera.
Gracias a la información recaudada por todas las razas ingentes que hasta el momento habían superado a las fuerzas enemigas, los Maestros de la Información del centro de comunicaciones de los Arkanyos lograron encontrar tres posibles escondites donde se encontraban el resto del ejército del general K'mir. Para lograr la victoria decidieron movilizarse todos juntos de ubicación en ubicación, de esa manera, si los localizaban podían atacarlos todos

juntos, era un plan que los haría demorar más tiempo, pero era mejor que enviar un pequeño grupo a cada locación, ya que si entraban en combate podían perder ante la fuerza abrumadora de los enemigos. Además, contaban con el elemento sorpresa, de tal modo que podían desplazarse de un lugar a otro sin que lo notaran, y así todos marcharon hacia el primer emplazamiento.

Primero se dirigieron al oeste del reino, donde habían detectado una extraordinaria fuente de calor inusual. Tras varios días de viaje descubrieron la causa: un nuevo volcán se había formado. Esto era debido a los violentos cambios que sufría el planeta. Naturalmente, la formación de estos colosos de fuego suele tomar miles de años, pero las alteraciones causadas por la presencia del Emperador del Caos en el corazón del mundo aceleraron drásticamente este proceso.

Los Arkanyos sentían cómo su hogar estaba siendo profanado, su rencor hacia el monstruoso invasor solo crecía, en especial el de Kan.

El ejército defensor de Arkan se marchó del caluroso lugar y se puso en dirección hacia la segunda ubicación, al sureste del nuevo volcán. Ahora se dirigían a un lugar alejado, donde ni siquiera los primeros Arkanyos habían ido, era una zona inexplorada, pero los radares del centro de comunicaciones revelaron movimientos en algunas ocasiones. Aunque se podría tratar de animales salvajes o cualquier otra cosa, no podían dejar a un lado la posibilidad de que se tratara del ejército enemigo.

En el camino, los pocos Nyvios que se encontraban en el ejército se mantenían en la delantera, en varias ocasiones se adelantaban varios kilómetros para inspeccionar y explorar la zona montados en sus fieles compañeros peludos. En la última inspección, los hijos de Nyrvanos habían vuelto con las noticias de haber divisado Trennts no muy lejos de su ubicación. Era una buena noticia, pues si dichas criaturas salvajes se encontraban en los alrededores también lo estaban los K’mir.

El lugar alguna vez fue un extenso y frondoso vergel, un paraíso en el que se reunían todo tipo de vida animal, pero ahora era un bosque estaba totalmente seco, con árboles carentes de verde,

donde solo algunos poseían en sus ramas unas pocas hojas, la tierra infértil no dejaba que nada creciera en ella y los únicos animales que se podían ver eran los Trennts.
Con mucho sigilo, los soldados se organizaron en varios grupos, tenían que eliminar a los Trennts sin hacer ningún ruido, si el ejército K'mir se encontraba en los alrededores no querían alertarlos. Los Nyvios se hicieron cargo de la tarea y vencieron a las bestias corruptas en un ataque combinado que sorprendió a todos, sus habilidades les brindaban una ventaja cuando se trataba de cacerías, sus presas cayeron al unísono realizando solo un sonido ahogado cuando las dagas y flechas de los cazadores llegaron a ellas.
Sin la presencia de los Trennts el ejército defensor de Arkan podía moverse libremente, los grupos buscaron por todo el lugar sin encontrar rastro alguno de sus enemigos. El líder de los Errantes, que había disminuido su cuerpo para no llamar la atención, se encontraba en el grupo junto a Kan y muchos más, mientras subían una extensa ladera, lentamente se asomaron para ver al otro lado y allí estaban, un numero incontable de K'mir. Rápidamente All'Al y los demás se reunieron con el resto y avisaron haber encontrado la guarida del ejército K'mir, todos se prepararon para el ataque.
El ejército que seguía a Kerus'Trux eran una combinación de todos los que habían acompañado a los demás generales, pero estos eran aún más fuertes y despiadados. A la espera de su amo y señor, un K'mir, muy parecido al general, conocido como Karrtrax tenía el mando del ejército, se trataba del único hijo de Kerus'Trux.

EL ORIGEN DE KARRTRAX, EL VÁSTAGO DE UN TIRANO

Cuando Kerus'Trux surgió de las entrañas del Valak'Aghol que le dio la vida, él fue el primero de una larga y constante prole que se convertiría en cientos de miles. Al principio Kerus'Trux era el único que le brindaba a su creador las esencias que este le pedía, era una tarea ardua y sin descanso, pero el primogénito se mantenía complaciendo a su amo con una enloquecida devoción, en su mente

él era el único que podía saciar el hambriento apetito del Valak'Aghol, sin embargo, eso cambió una vez que surgieron más K'mir.

Aunque su progenitor veía a sus creaciones como meros instrumentos, todos y cada uno de los engendros a los que le dio vida lo adoraban y veneraban. Kerus'Trux vio a sus hermanos con rivalidad, no podía hacer que su amo dejara de crear a más y más K'mir, pero si podía conseguir más esencias que todos y resaltar del resto.

No obstante, la cantidad de criaturas que producía el Valak'Aghol aumentaba y Kerus'Trux se estaba viendo opacado por otros, esto lo llevó a alejarse por un tiempo para conseguir tantas esencias que no pudiera ser ignorado. Entonces, tiempo después, encontró un deshabitado planeta con un núcleo que rebosaba de energías. Desesperado, se adentró y lo consumió en poco tiempo, su cuerpo se había hecho más grande, cambiando su aspecto a uno totalmente notable.

Cuando se dirigía hacia el lugar donde su venerado creador se encontraba, una regurgitante sensación se apoderó de él, sin ser capaz de retener lo que salía de su boca, lo expulso con fuerza. Se trataba de una especie de crisálida que poseía en su interior un K'mir. En un principio Kerus'Trux se encontraba confundido, no entendía la razón por la cual eso había salido de su interior, aun así, lo llevo consigo y mientras se acercaba a su destino la crisálida, que se había hecho mucho más grande, comenzó a abrirse y de ella surgió un K'mir casi idéntico a él.

Kerus'Trux bautizó a su vástago como Karrtrax, no hizo falta contarle nada, pues en los genes del nuevo K'mir se encontraba toda la información y el legado genético de su padre. Cuando llegaron con su amo, Kerus'Trux le otorgó una descomunal cantidad de energía y esencia y, ante todas las miradas de los K'mir presentes, el Valak'Aghol lo nombró como uno de los primeros generales de su ejército. Al ver esto, Karrtrax sintió aún más devoción por su padre de la que ya sentía.

Por su parte, Kerus'Trux juró no tener más descendencia, solo a Karrtrax, pues no quería que sintiera lo que sintió cuando su amo

comenzó a procrear más hijos. Así fue como padre e hijo comenzaron a viajar por todo el universo en busca de esencias para ofrecérselas a su amo Valak'Aghol. Tiempo después, se formaron los ejércitos K'mir y Kerus'Trux obtuvo uno de los más grandes junto con otros pocos.
Sin embargo, Karrtrax respetaba y obedecía aún más a su progenitor que al Valak'Aghol que creo a todos los demás K'mir.

Karrtrax sabía que a su creador le tomaría un tiempo absorber las energías de ese planeta, el último en el que estuvo tardo cerca de cincuenta años para consumirlo por completo, se trataba de una labor difícil que unos pocos K'mir podían realizar. Pero, el mundo que habían invadido le estaba llevando más tiempo de lo normal. El vástago de Kerus'Trux se encontraba inquieto, desde la última batalla que tuvo con los defensores del planeta, la paciencia no era su punto fuerte, llevaba años sin combatir y eso lo llevaba a pelearse con algunos de los soldados más fuerte del ejército de su progenitor.
Entre los K'mir existía una costumbre en la que se desafiaban a muerte, donde el vencedor podía devorar las esencias del perdedor, la única regla era la de pelear cuerpo a cuerpo, sin uso de magia, poderes o cualquier tipo de armas, un combate de pura fuerza y resistencia, esta costumbre era conocida como Korg'Kragma que significa "devora a tu víctima". Los desafíos provenían principalmente de Karrtrax, y aunque muchos no aceptaban, los que sí lo hacían perdían ante su fuerza imparable. La mayoría del tiempo un Korg'Kragma podía tardar de entre tres a cinco días para que alguien se hiciera con la victoria, ahora el unigénito de Kerus'Trux llevaba más de veintitrés días enfrentándose a uno de los comandantes K'mir llamado Oggromoth, siendo el Korg'Kragma más duradero para ambos combatientes. Mientras se enfrentaban, casi la totalidad del ejército se encontraba reunido alrededor de los dos K'mir, por lo que no se dieron cuenta cuando el ejército defensor de Arkan llegó hasta ellos.
Inicialmente, la batalla estaba a favor de los defensores que arrasaron con miles de invasores antes de que estos se agruparan para responder al ataque sorpresa, pero tan pronto Karrtrax y los

comandantes se alinearon y llamaron a sus soldados para formarse, la batalla entre ambos ejércitos se igualó. All'Al se puso como objetivo a Karrtrax, quien era el más fuerte entre los enemigos, Kan se enfrentaba a Oggromoth, Solaris combatía contra Kromantias y todos los demás se mantenían luchando, algunos en grupos y otros individualmente.

El líder de los Arkanyos apenas podía enfrentarse al comandante K'mir, una ira incontrolable lo consumía y lo limitaba a hacer uso de todo su poder, en algunas ocasiones trató de evadir a Oggromoth para llegar hasta Karrtrax, pero su rival no se lo permitía. Cada vez que Kan miraba al K'mir idéntico a Kerus'Trux todo su ser ardía de furia, su mente se encontraba totalmente inundada por el odio, al igual que la de casi todos los Arkanyos. Ambas fuerzas poseían guerreros fuertes y hábiles. En el bando de los invasores, los comandantes eran una pieza crucial capaz de poner fin a las vidas de docenas en poco tiempo, no obstante, los defensores contaban con un conjunto de guerreros de diferentes razas que trabajando en equipo podían repeler y eliminar muchos enemigos.

El Consejo de Eruditos eran entre los Arkanyos uno de los grupos más eficientes, el uso del poder arcano combinado era un arma que los K'mir del ejército de Kerus'Trux conocían muy bien, pues desde sus primeros encuentros, los Eruditos Maestros blandían un poder que arrasaba con un gran número de ellos, aunque sabían que al utilizar tal poder tenían que recobrar sus energías, por eso siempre estaban acompañados de otro grupo que los protegía mientras ellos esperaban para volver a atacar. Los Eruditos eran de los pocos Arkanyos que mantenían sus mentes libres y fuera de cualquier limitación.

En el ejército del Sultán de la Ruina estaban la llamada Mano del Caos, un grupo conformado por siete comandantes capaces de utilizar la magia caída en su máxima potencia. La fuerza de sus hechizos provocaba que sus víctimas desarrollaran protuberancias por todos sus cuerpos hinchándolos y llenándolos de energía vil, el dolor y la agonía que soportaban aquellos que eran alcanzados por los poderes de estos K'mir era inimaginable, al cabo de unos momentos los cuerpos abultados estallaban en pedazos en una

forma de muerte grotesca. La Mano del Caos era en el campo de batalla un muro de destrucción que colisionaba con todo el que los enfrentara. En los pasados enfrentamientos los Arkanyos y los soldados de otras razas se cuidaban de no caer en los ruines hechizos de este grupo de K'mir. Ahora, el Legionario Kan y su unidad de ataque se enfrentaba a la Mano del Caos en un combate sin precedentes.

Mientras los miembros de cada ejército combatían, unos para sembrar caos y destrucción y otros para expulsar a los invasores que habían infectado su mundo con su presencia, al cruel y despiadado Kerus'Trux le faltaba poco tiempo para devorar las energías del inmenso núcleo. El general K'mir podía percibir como sus hordas entraban en combate, pero más aún, sentía a su unigénito Karrtrax combatir contra un ser que poco a poco lo superaba. Desesperado, Kerus'Trux se apresuró en consumir la poca energía que le quedaba al corazón del planeta y salir a socorrer a su vástago. Nunca el general había experimentado algo similar.

LA LIBERACIÓN DE LAS ATADURAS DE KAN

A medida que ambos ejércitos luchaban, el mundo se agitaba con más frecuencia, era como si estuviera gritando desesperadamente por ayuda. Karrtrax se enfrentaba a All'Al, pero mientras la pelea avanzaba, le resultaba más difícil acertar sus ataques. Por otro lado, el líder de los Errantes conectaba cada uno de ellos, hiriendo de gravedad al K'mir, pero este toleraba muy bien el dolor y mantuvo la pelea aun con el daño recibido.

Aunque el combate entre ambos continuó, no se prolongó por mucho tiempo. All'Al, que había estado leyendo los movimientos de su oponente desde cierto momento del enfrentamiento, logró conectar un ataque mortal que Karrtrax no pudo soportar, el golpe estaba concentrado con sus esencias únicas lo cual hizo que el vástago de Kerus'Trux colapsara en medio de la batalla. Karrtrax había muerto en ese momento, pero, a pesar de que gran parte del ejército K'mir vio como el Alto Errante acababa con la vida del unigénito de su líder, ninguno de ellos se detuvo o contuvo en su lucha, todos seguían centrados en la pelea que tenían por delante.

Por su parte, Kan, que permanecía en su combate contra Oggromoth, observó cómo All'Al aniquilaba al monstruo idéntico a Kerus'Trux, una parte de él se sintió aliviada, pero la otra enfurecía al no haber sido él quien le diera fin. Por otro lado, el comandante K'mir Oggromoth nunca había demorado tanto para acabar con la vida de uno de sus adversarios, sin embargo, muy a pesar de que aquel individuo no lograba hacerle un daño considerable, él tampoco lo conseguía, era como si el oponente que tenía en frente estuviera jugando con él, nada más lejos de la realidad.

Oggromoth, que estaba cansado de luchar contra Kan, aprovechó un descuido y se abalanzó furioso hacia él, atrapándolo por sorpresa. Extasiado por haber capturado a su rival, el comandante K'mir se deleitó y disfrutó del momento. Mientras tanto, Kan se avergonzaba

por haber bajado la guardia, notando que su captor poseía una fuerza abrumadora que no daba lugar a ningún tipo de movimientos e impidiendo cualquier chance de escapar. La risa del comandante enfureció al líder de los Arkanyos quien solo podía apretar sus dientes en señal de enojo, en su mente y corazón no había espacio para otro sentimiento que no fuese la ira y el odio.

Cuando el comandante K'mir cesó en sus carcajadas, miró a su presa y abrió su enorme boca para arrancarle la cabeza de una mordida, forma en la que solía acabar con las vidas de sus víctimas.

Kan vio como las fauces de Oggromoth se extendía hasta ocupar un gran espacio, sabía que sería su final, sus ganas de vivir se habían esfumado. No ser capaz de proteger a su gente por segunda vez lo mantenía aprisionado, incapaz de liberarse de las ataduras que lo atormentaban, ver morir ante sus ojos a Kano y luego a tantos hermanos y hermanas dejaron en su alma una condena enfermiza que lo ahogaba por dentro. Pensó en Akane y la tristeza inundó sus ojos al saber que no la volvería a ver, más ahora que habían hecho los preparativos para tener a su primer hijo, si tan solo lograban acabar con los invasores y volver a la normalidad de antes, a aquellos días de tranquilidad y paz.

Esos sentimientos contaminaban el flujo de esencias únicas que el Dios Semisupremo Arkan le había otorgado, lo cual no solo afectaba, sino que también, perturbaba profundamente el espíritu del líder Arkanyo, debilitando considerablemente el uso del poder único que su creador le heredó. Sin embargo, Arkan, como todos los demás, ignoraba por completo esta situación.

En el momento que Oggromoth casi hundía su boca en la cabeza de Kan, algo jaló con fuerza de él haciendo que soltara a su víctima del asombro, era All'Al. El comandante K'mir no esperaba que el ser que acabó con la vida del hijo de su general llegara hasta el, pero ahora lo tenía en frente, trató de escapar de sus manos, pero por más que lo intentó no pudo ir a ningún lado, ahora él era la presa. El líder de los Errantes no desperdició la oportunidad y con un ataque cargado de llamaradas de varias tonalidades puso fin a la vida de Oggromoth.

All’Al miró a Kan y contempló que se encontraba con la mirada perdida, tumbado en el suelo y sin un ápice de esperanza o confianza en sí mismo, sabía exactamente como se sentía, pues él llegó a estar en la misma situación. Lentamente, el líder de los Errantes fue disminuyendo su tamaño hasta llegar a una estatura un poco más grande que la de Kan, se arrodilló frente a él y le colocó una mano en el hombro, All’Al comenzó a hablarle sin que su receptor lo mirara del todo. Le habló del dolor que sintió la primera vez que falló como guardián, sobre lo quebrantado que se sentía al no poder hacer nada por tanto tiempo para ayudarlos cuando los K’mir invadieron sus mundos, en medio de la gran batalla, el Alto Errante le confesó a Kan todo lo que su alma soportó, los pensamientos de sentirse indigno, pero sobre todo le dijo cómo pudo salir del abismo en el que se encontraba, cómo superó aquel combate interno que tenía consigo mismo y cómo él tenía que hacerlo.

Con cada palabra, Kan parecía recuperarse un poco y sus ojos comenzaban a recobrar su antiguo brillo, eventualmente el líder de los Arkanyos se puso de pie, con una mirada determinada y una apariencia totalmente distinta. Su cuerpo comenzaba a irradiarse del poder del Dios Semisupremo Arkan. Las esencias únicas, que hacía tiempo no sentía, ahora fluían en su interior libres de las ataduras que lo envolvían, las palabras de aliento que le transmitió All’Al habían llegado en el momento que más las necesitaba.

Una vez libre de sus ataduras, Kan recuperó la confianza que creía perdida. Era como si su antiguo yo hubiese vuelto con más determinación y con un único objetivo, acabar con la guerra que tanto daño había causado a todas las razas ingentes. El Alto Errante sentía cómo las poderosas energías cubrían a Kan, el esplendor y la seguridad que emitía eran reconfortantes.

Tras ponerse en marcha para unirse nuevamente a la batalla, Kan y All’Al se detuvieron al haber sentido algo extraño. Al cabo de unos momentos todos en la batalla también se percataron de algo inusual.

Previamente, Kerus’Trux percibió que Karrtrax estaba en peligro, dejó de consumir las energías del núcleo y se precipitó desesperado

a la superficie esperando encontrarlo con vida. Conforme avanzaba a una velocidad abrumadora sintió como las esencias de su vástago se desvanecían. Lo siguiente que sucedió fue algo que ni siquiera el mismo general K'mir creía que no sentiría jamás, un vacío desgarrador que le ardió en el alma. El rugido de dolor que realizó desde las profundidades del mundo sobrecogió a todos los que se encontraban en la superficie, lo que se avecinaba era una verdadera pesadilla.

EL SURGIMIENTO DE KERUS'TRUX

Cuando el gran general K'mir surgió, los rostros de los defensores del planeta Arkan se sumieron en un pánico absoluto, solo unos pocos mantuvieron la compostura ante la presencia de Kerus'Trux. Por otro lado, los K'mir enloquecieron satisfacción al ver a su señor de vuelta.

El aspecto de Kerus'Trux había cambiado radicalmente, aunque conservaba su forma de ciempiés, ahora era de dimensiones colosales cubriendo varios kilómetros de largo, su rostro poseía una apariencia aún más monstruosa que antes, una especie de cuchillas se habían formado en su mandíbula, y varios ojos gigantescos observaban con atención desde las alturas. También desarrolló un caparazón capaz de soportar todavía más que el anterior, dos gruesas y masivas antenas sobresalían de su cabeza apuntando hacia adelante. Además, sus numerosas extremidades evolucionaron y tomaron formas de retorcidas garras que podían cortar el material más fuerte.

Aunque el enfrentamiento entre ambos bandos se había paralizado, Kerus'Trux tampoco se movía del todo, sus ojos se encontraban fijos en el cuerpo de su vástago que yacía muerto en el suelo. En un momento dado, el cadáver de Karrtrax comenzó a elevarse entre la multitud que yacía en el campo de batalla, se dirigía hacia el rostro de su padre y cuando estuvo frente a él lo devoró de un bocado.

El Sultán de la Ruina se encontraba plagado de una furia que mantenía controlada, no dejaría que el cuerpo de su vástago quedara en aquel planeta condenado a la destrucción, por eso se lo tragó para mantenerlo siempre con él en las profundidades de su ser.

Los K'mir no entendían la razón por la cual su general no atacaba a los habitantes del planeta y acababa con aquella batalla que les había tomado bastante tiempo, sabían que la muerte de Karrtrax pudo haberle afectado, pero no sabían qué tanto. Entonces, sin previo aviso, Kerus'Trux se comenzó a mover en dirección opuesta a

la batalla. Al principio ninguno de los allí presentes supo la razón detrás de esa decisión, en especial los defensores de Arkan que se preparaban mentalmente para enfrentarse a tal abominación, pero pasados unos momentos los Arkanyos comprendieron horrorizados hacia donde se dirigía.

El general del ejército K'mir no tenía prisa en acabar con la vida de aquellos que habitaban en aquel planeta, gracias al poder que ahora poseía fácilmente podía hacerlo, no, su objetivo principal era vengarse por la muerte de su primogénito y aunque no sabía quién de todos había acabado con él, era algo que no le importaba, pues todos y cada uno pronto se convertirían en cadáveres marchitos sin una pizca de esencias o energías. El Emperador del Caos se puso como objetivo primero acabar con la vida de aquellos habitantes del planeta que no podían pelear y que se encontraban en el reino principal a la espera de que sus guerreros volvieran, pero eso no iba a pasar, sus muertes serian solo el primer paso en su venganza, una que haría que los corazones de aquellos que luchaban contra él sintieran la desesperanza y el sufrimiento.

Mientras Kerus'Trux se alejaba, los ejércitos se movilizaron detrás de él, tanto los defensores de Arkan como los invasores K'mir, algunos corrían, otros volaban o se desplazaban montados en naves. Durante el desplazamiento, ambas fuerzas se atacaban entre sí sin dejar de moverse en dirección al reino de los Arkanyos dejando en el camino los cadáveres de los que no lograban seguir adelante. Aunque algunos sanadores regresaban atrás para socorrer a los que aún se mantenían con vida. Arkan se encontraba a la cabeza junto a All'Al, Solaris y otros líderes eliminando a todos los K'mir que se les acercaban, la velocidad a la que se movían era increíble, pero aun así no podían alcanzar al colosal general, la distancia entre ellos era abismal.

El líder de los Arkanyos tenía en su mente los rostros de aquellos que permanecían en la ciudad principal, pero más que nada el de su amada Akane que se encontraba en el palacio. Kan, que se estaba recuperando del dolor y la angustia que lo atormentaban desde que Kerus'Trux asesinó al Errante Kano, no sabía que sería de él si la

llegaba a perder. Sus pensamientos estaban concentrados en salvarla, a ella y a su gente.
Lejos de Kan y todos los demás, Kerus'Trux tenía a la vista su objetivo, sin embargo, mientras se acercaba una idea se originó en su retorcida cabeza, acabar con la vida de aquellos que no suponían una amenaza era muy fácil, por lo que se le ocurrió algo mucho más horrendo. Una vez que estuvo lo suficientemente cerca de la ciudad principal, vio como una gran nave se alzaba sobre la capital y de inmediato comenzó a atacarlo con disparos de energía que al impactar en su cuerpo no le producían dolor o rasguño alguno, por lo que no se molestó en esquivarlos, pero cuando estuvo más cerca dirigió su mirada hacia la nave y con un rápido movimiento la atravesó con sus cuchillas destruyéndola en un instante.
Una vez que destruyó la nave siguió su camino hasta la gran ciudad, la cubrió completamente con su cuerpo y se alzó sobre ella, todos los que se encontraban allí vieron como el rostro de Kerus'Trux los miraba desde las alturas. Akane veía desde el palacio como la oscura figura del general de los K'mir tapaba la luz, sumiendo en una total y absoluta negrura todo el lugar, el miedo se apoderó de ella y con sus manos temblorosas se cubrió el vientre.

KAN Y AKANE ANTES DE LA ÚLTIMA BATALLA

Cuando Kan llegaba al palacio, luego de pasar días fuera buscando los posibles paraderos del ejército K'mir, la única que podía calmar su furia y dolor era su consorte Akane. Siempre que estaba junto a ella era como si todos sus pensamientos se concentraran en no preocuparla y solo amarla. Akane, por su parte, intentaba por todos los medios comprender a su rey para que este pudiera tener algo de paz. Así era siempre, durante años, incluso cuando parecía una tarea imposible.
Un día, antes de que el gran ejército compuesto por All'Al y los aliados que trajo consigo se pusieran en marcha, ambos reyes consumaron su amor en una noche de pasión y entrega. Kan le confesó que temía por ella y la futura familia que si salían victoriosos

quería por fin tener a su lado. Akane lo tomó de los brazos y rezó a su Dios para que ese futuro algún día llegase a ser posible.

LA VENGANZA DE KERUS'TRUX

Con la llegada de Kerus´Trux, todos los que se encontraban en la gran ciudad entraron en pánico al ver que no había forma de escapar. Gran parte de los ciudadanos se resguardaron en sus hogares y otros que se encontraban en las cercanías del palacio buscaron la protección que este podía brindarles.

Akane ordenó que se mantuvieran las puertas abiertas hasta que ya no vieran a nadie, tan pronto el último de los habitantes entró en el palacio cada una de ellas fueron cerradas. Luego, un enorme escudo en forma de domo cubrió toda la estructura hasta quedar completamente sellada. Mientras tanto, el Sultán de la Ruina, aguardaba paciente y expectante el momento para actuar y desatar su venganza.

Kerus´Trux observaba como los diminutos seres intentaban protegerse de él, creían que los atacaría y los destruiría, en cierta forma así seria, pero su sufrimiento no terminaría con la muerte, al contrario, suplicarían por ella.

El gran general K'mir esperaba a que en su interior se desarrollara una especie de miasma en forma de gas para esparcirlo por toda la ciudad, cuando produjo suficiente abrió sus fauces y lo dejo salir. El miasma era denso, pero eso no le impidió pasar a través de muros y paredes. El gas llegaba a casi todos los rincones, pero había un lugar al que no podía penetrar, el palacio. Kerus'Trux vio el gran domo, dirigió su enorme cabeza hasta él y abrió su boca de nuevo, esta vez para destruir la estructura. El escudo que cubría el gran palacio estaba creado con Apolonita y otros materiales raros, de modo que era bastante resistente, pero el gran general K'mir lo destruyó en cuestión de instantes.

Los Arkanyos que se encontraban en el palacio vieron como el escudo protector era destruido y con ello la gran nube de gas comenzó a esparcirse hasta cubrirlos a todos por entero. Kerus´Trux observaba cómo en la lejanía su ejército era diezmado casi en su

totalidad por los protectores del planeta, para cuando llegasen sería demasiado tarde.
Mientras tanto, Kan y todos los integrantes del ejército que seguían en pie se apresuraban en llegar a la ciudad vieron como el monstruoso general invasor la cubría por completo con una neblina de tonos verdes. El líder de los Arkanyos intentó concentrarse para sentir las esencias de los que allí se encontraban, pero fue inútil, no pudo hacerlo con tanto alboroto y ruido por parte de los enfrentamientos que aún permanecían entre ambos bandos, aunque quedaban menos enemigos, estos lucharon con una furia salvaje, cobrando numerosas vidas antes de sucumbir.
All´Al, que se encontraba a la cabeza junto con Kan y otros líderes, también trató de percibir a aquellos que se encontraban en la ciudad principal y aunque en un principio tampoco lo logró, luego pudo sentir como las esencias de algunos se transformaba en algo distinto, completamente horrendo, abominable y atroz. Esto lo desconcertó bastante, pero no se lo mencionó a nadie, mucho menos a Kan, quien ya se había recuperado de sus ataduras y se encontraba en pleno uso de sus facultades. En su lugar apremió a todos para llegar lo más rápido posible.

AKANE Y SU RETOÑO NO NATO

Cuando Kan regresó de su prolongada meditación y volvió a los brazos de Akane ambos tomaron la decisión de procrear a su primer hijo. Los intentos no daban frutos, pero ninguno perdió las esperanzas de que algún día podrían por fin esperar la llegada de su unigénito. Mucho tiempo después, antes de que su amado partiera a poner fin a la guerra entre los invasores y las razas ingentes, Akane por fin recibió la noticia de sus sanadores de que estaba embarazada, está se llenó de alegría, pero a su vez, una incertidumbre y preocupación nacieron desde su interior debido a la presencia de los K'mir que hacía mucho tiempo habían invadido su mundo llenándolo de caos y destrucción.

No quería que su bebé llegara al mundo dominado por la guerra entre su pueblo y los monstruosos invasores. Además, Kan se encontraba lejos con el gran ejército intentando encontrar a los K'mir, de modo que se sentía sola sin él. Pasado el tiempo, su vientre comenzó a crecer de a poco y dentro de él podía sentir como su pequeño se formaba, esperaba con ansias la llegada de Kan y así poder ver su rostro cuando por fin la viera con el hijo que tanto querían tener creciendo en su interior.

Cuando el ejército defensor de Arkan se aproximaba a la ciudad pudieron escuchar como gritos de tormento llegaban hasta sus oídos, en las alturas vieron como el rostro de Kerus´Trux parecía estar disfrutando de los alaridos que provenían de la gran ciudad. Desesperado y con temor, Kan pensó en todos los que se encontraban en el lugar, sobretodo en Akane, imaginar que la mujer que amaba podía estar sufriendo lo llenó de un dolor que sobrepasaba con creces el que sentía antes.

El líder de los Arkanyos se apresuró a llegar a la ciudad, All´Al intentó detenerlo, pero su esfuerzo fue en vano. El Alto Errante temía que el gran general K'mir se aprovechara de su ventaja y los eliminara mientras ellos aún se preparaban para ejecutar un plan que idearon antes mientras se encontraban en camino hacia su enemigo. Pero, para su sorpresa, Kerus´Trux dejó que Kan pasara de él, incluso parecía como si quisiese que llegara a su destino.

Una vez que entró a la ciudad, Kan notó la ausencia total de vida en las calles y senderos. Aunque se sintió aliviado al ver que todos habían logrado ponerse a salvo, una sensación de que estaba siendo asechado por cientos de miradas sedientas de sangre lo invadió. Esa sensación se intensifico cuando un estruendo ensordecedor rompió el silencio. Kan, que se había detenido debido al repentino y brusco suceso, observaba impaciente el agujero donde antes se encontraba una puerta vio cómo unas extrañas extremidades ensangrentadas se posaban al borde de la entrada, la misteriosa criatura que emergió del lugar le hizo retumbar el corazón con la fuerza de mil cañones.

El líder de los Arkanyos veía a la retorcida y mórbida criatura sin entender de donde había provenido, dado que nunca había visto

nada igual. Tenía un par de extremidades enormes, largos pies, así como lo que parecía una cola con una especie de tenazas en su extremo. En su espalda una cabellera desordenada de tonalidades grises dominaba casi toda el área, además de unas desmedidas púas. Poseía una pequeña cabeza en la que se encontraba un rostro deforme y marchito donde unos ojos hundidos y vacíos le devolvieron la mirada.

La criatura chilló, realizando el mismo sonido que se escuchó antes, Kan asumió una postura defensiva listo para cualquier ataque, aunque seguía sin tener idea del origen de la criatura, algo en ella le resultaba vagamente familiar. No obstante, la criatura no se movía, continuaba con su boca abierta gritando, entonces, en cuestión de unos instantes, otros gritos se sumaron al suyo. Poco a poco, una cacofonía de rugidos procedente de un sin número de lugares se sumaron y en un instante el lugar se llenó de cientos de criaturas idénticas y no tan idénticas a la primera.

Rodeado por las misteriosas criaturas, Kan por fin pudo distinguirlas. Se trataban de los ciudadanos Arkanyos.

Un mar de emociones cubrió a Kan por completo, una tristeza abrumadora, ira descontrolada, desesperanza infinita, culpa abrumadora, una amargura abismal y un profundo remordimiento se concentraron en su interior y con un intenso grito desolado cayó de rodillas. Sin embargo, se puso de pie con la ayuda de todas sus fuerzas y comenzó a flotar dejando a las horribles criaturas que antes eran sus hermanos y hermanas en la superficie y se puso en marcha al palacio donde sabía que se encontraba Akane, tenía que verla y comprobar que estuviera bien.

Mientras sobrevolaba el lugar, el gran general K’mir lo observaba desde las alturas, conocía a Kan muy bien, recordaba como lo hirió de gravedad hace bastante tiempo cuando llegó al planeta, ahora podía eliminarlo fácilmente, pero quería verlo sufrir más antes de hacerlo. Luego miro al ejército que se encontraba en las afueras de la ciudad, esperando algún tipo de señal para atacar sin saber que sus intentos serian en vano. Kerus´Trux podía sentir como era capaz de acabar con cualquier ser que se interpusiera en su camino, el poder obtenido gracias a las esencias del corazón del planeta Arkan

no lo compartiría con nadie, ni siquiera con su amo y creador. Tras la muerte de su hijo Karrtrax había decido romper los lazos con él y todo lo que representaba, desde ese momento deshizo el vínculo que conservaba con el Valak´Aghol que le dio la vida.

EL TERROR DE KERUS'TRUX

Kan llegó a las inmediaciones del palacio y buscó una de las ventanas que daban a su dormitorio, entró y rápidamente se llevó la mano a la boca y la nariz. Un hedor nauseabundo envolvía el umbral del lugar. La habitación, antes llena de luz y pureza, ahora era un pozo de oscuridad y corrupción. Una energía vil intentó consumirlo desde dentro, sintió como un poder siniestro y retorcido se movía por sus venas, avivando su ira, su odio y todos los sentimientos negativos que llevaba consigo. La fuerza siniestra intentaba corromperlo, convertirlo en un monstruo, sin embargo, al cerrar los ojos, la imagen de Akane, llena de luz y esperanza, lo inundó, concentró todas sus esencias y, con un esfuerzo sobrenatural, rechazó las energías y se aferró a su amor por su amada.

Movilizándose a toda velocidad entre los pasillos del palacio, llegó a un vestíbulo donde un enorme número de criaturas, Arkanyos convertidos en monstruos, se encontraba, rápidamente utilizó sus poderes y los encerró en una especie de prisión creada con el mismo material del que estaba construido el palacio. Continuó y volvió a toparse otro inmenso grupo de criaturas, pero estas se estaban atacando entre sí, con un dolor en su alma, los inmovilizó y los encerró estructuras similares a las anteriores. Sus ojos buscaban a Akane en cada rincón, la desesperación se estaba adueñando de él cada vez más y más.

Entonces llegó al gran salón, lugar donde se encontraba su trono y el de su reina y contempló como una matanza entre las criaturas se estaba llevando a cabo. Kan se apresuró a dividir lo mejor que pudo a sus hermanos transformados para que no continuaran matándose entre sí, detuvo a cada uno de ellos atándolos con cadenas creadas a partir de varios objetos que había en la estancia. Entonces la vio, solo hizo falta un instante, una mirada, un sentimiento.

Pese a que todas las criaturas se encontraban enloquecidas por la incapacidad de moverse con libertad, Kan caminaba entre ellas lentamente, con los brazos extendidos hacia su eterna compañera.

Las lágrimas caían sin parar mientras observaba la horrible criatura en la que la Kerus´Trux la había convertido. Akane estaba de pie, el hermoso vestido que llevaba ahora era un andrajo negro, manchado con una sustancia verde oscuro que irradiaba un fétido hedor. Sus ojos, antes de un azul cristalino, ahora emanaban una oscuridad siniestra y fría, mientras afiladas garras brotaban de sus manos. Su rostro, antes delicado y angelical, se había contorsionado en una mueca de crueldad, revelando colmillos afilados. Quien antes era vista como un ser de luz y paz, ahora estaba convertida en una monstruosidad de maldad pura llena de vileza.

Al ver en lo que se había convertido su consorte, Kan cayó de rodillas junto a ella, Akane se dio cuenta de su presencia, sin reconocerlo y realizando sonidos extraños, intentaba por todos los medios alcanzarlo para clavarle sus colmillos. Con la mirada baja, el destrozado líder Arkanyo sintió un movimiento detrás de su transformada reina, cuando se percató de lo que era, su mente se sumió en un trance absoluto, abrumado por el dolor de lo que presenció.

Debajo del vestido desgastado que cubrían a la criatura en la que se había convertido Akane, brillaba un débil hilo de luz que se extendía hasta llegar a las sombras de las paredes del lugar. Era el cordón esencial, un vínculo vital que unía a los pequeños recién nacidos ingentes con sus madres. La espantosa y desagradable criatura que se movía lentamente en la penumbra era una abominación que desafiaba toda comprensión, el resultado de la mutación causada por el nefasto efluvio que había contaminado el reino de los Arkanyos. Aunque la criatura permanecía oculta, sus ojos ardían con una rabia voraz, producto de la transformación que sufrió en el vientre materno. Tal aberración era lo que se suponía debería ser el hijo de Kan.

Mientras Kan se encontraba quebrantado y sumergido en una profunda crisis al ver en lo que se había convertido Akane y su hijo, Kerus'Trux observaba en las sombras. Desde una abertura en el techo del palacio, contemplaba con deleite la escena. Había transformado a todos los que se encontraban en el reino en abominaciones, pero ver a Kan, tan poderoso y orgulloso, reducido a

ese estado de desesperación, le otorgaba un placer inigualable. Antes, cuando lo vio reconocer a una de las viles y repugnantes criaturas, sonrió para sus adentros, pero una vez que notó al pequeño engendro que se conectaba con la criatura y lo vio caer en la locura, entonces su demencial risa, fría y burlona, resonó en gran parte del planeta, mientras imaginaba su sufrimiento. Su corazón, lleno de odio, se regocijaba de placer al contemplar su obra.

Sin embargo, tras un breve momento, su risa desapareció. Kerus'Trux percibió como una inconmensurable cantidad de energía se precipitaba hacia el planeta. Su rostro, ya no dibujaba sonrisa alguna, en su lugar, una expresión de miedo y desesperación se adueñó de él. Nunca había sentido tanto poder, ni siquiera las energías del mundo que absorbió casi en su totalidad se compraban con las que sentía acercarse a una velocidad sorprendente. Lo peor no era la imposibilidad del gran general K'mir de devorar más energías, al menos de momento, sino que, aunque pudiera, no sería capaz de contenerlas, su cuerpo explotaría en mil pedazos antes siquiera consumir una ínfima cantidad, tenía la certeza de que tampoco su creador pudiera.

Kerus'Trux salió de su estupor cuando vio el diminuto cuerpo de Kan salir volando en dirección a los cielos del planeta y de inmediato lo persiguió. El líder Arkanyo se movía sin que este se diera cuenta, ya que aún permanecía en el trance de antes. Una voluntad intangible tiraba con fuerza de él.

En tierra, todo el ejército estaba confundido, ninguno comprendía lo que ocurría. All'Al se dirigió de inmediato al reino y vio con horror a sus habitantes convertidos en criaturas abominables. Sabía que eran los ciudadanos Arkanyos porque antes sintió como se transformaban sus esencias, pero lo que no llegó a pensar era que se habían transformado en tales monstruosidades. Utilizó parte de su poder para mantenerlos encerrados en celdas provisionales y cuando llegaron los demás les ordenó no atacar, ni acercarse a ninguno de ellos, estos obedecieron la orden mientras miraban con horror la situación de sus hermanos y hermanas ingentes. Sin embargo, los Arkanyos que se hallaban en el ejército defensor cayeron de rodillas,

entre lágrimas, gritos y lamentos, al ver a sus familias convertidos en aquellas criaturas.
Entre esos Arkanyos estaba Arklatón que, mientras retenía sus lágrimas, observaba con dolor la tragedia. El Erudito fue quien construyó el campo de fuerza que se suponía debía proteger a los Arkanyos en su interior, pero cuando vio como el general K'mir lo destruyó por completo y con tanta facilidad supo que su invento había fracasado. A pesar de la ira y la frustración su determinación no hizo más que arder, y juró que encontraría la forma de reparar su error, que devolvería a la normalidad a todos los que fueron convertidos en monstruos. Al hacerse esa promesa, las lágrimas que estuvo conteniendo salieron a brotes de sus ojos.
Rápidamente, el Alto Errante se puso en marcha hacia el palacio, allí vio a más Arkanyos alterados, muchos eran incapaces de moverse, pero otros estaban libres y se hallaban devorando no solo la carne sino también las esencias de los demás. All'Al se lamentó por la vista, separó a las criaturas que seguían sueltas y las colocó en prisiones individuales para que no se mataran entre sí. En el momento en que llegó al salón principal, sus ojos se posaron en Akane y su retoño, ambos transformados por igual en abominaciones que solo inspiraban horror y repulsión. Pensó en Kan y el dolor por el que debió atravesar al ver a su esposa e hijo así. El alma del Errante solo pudo imaginar una fracción del sufrimiento del líder Arkanyo.
All'Al miró al cielo y pudo distinguir la silueta enorme de Kerus'Trux ascendiendo a toda velocidad para intentar alcanzar a Kan. Sin embargo, todo su cuerpo quedó atónito cuando su mente escuchó la voz de un ser que hacía mucho tiempo había conocido, se trataba del mensaje que el Vigía de las Llamas Violetas Orphem le envió antes de morir.
Entre tanto, Kerus'Trux y Kan habían salido de la órbita del planeta y se encontraban en el cosmos. Lejos de ellos, el Sultán de la Ruina divisó la fuente de todo el poder que sentía aproximarse. Tenía forma de un gran orbe con tonalidades grises que irradiaba torrentes masivos de energía que alteraban el espacio a su alrededor. El gran general K'mir veía como tanto la esfera de esencias como el líder de

los Arkanyos aumentaban la velocidad cuando estuvieron a cierta distancia. Al ver la situación, sus pensamientos se centraron en interrogante: "*¿Qué pasaría si Kan colisionaba con la vastedad de aquellas esencias?*". Kerus'Trux sabía que ningún ser mortal era capaz de soportar tal impacto, ni siquiera él podría y, aun así, no comprendía la razón por la cual tenía tanto miedo de que ese choque se llevara a cabo.

La mente de Kan, por otra parte, experimentaba una desconexión total de la realidad, ignorando todo lo que sucedía a su alrededor. Cuando estuvo a poca distancia de la inmensurable fuente de energía, su cuerpo empezó a brillar con la misma intensidad del orbe. Una vez que colisionaron liberaron una energía inimaginable que iluminó gran parte del espacio circundante que albergaba todos los mundos ingentes y más allá. El trascendental acontecimiento fue visto por todos los habitantes que permanecían en sus mundos ingentes.

Con incipiente terror, el Emperador del Caos observaba como todo el poder que albergaba la colosal esfera de energía no solo no destruía el cuerpo de Kan, sino que, por si fuera poco, también se fusionaba con él. Kerus'Trux, quien, tras absorber casi la totalidad del núcleo del mundo de los Arkanyos, sentía que podía enfrentarse a cualquier adversario, ahora se encontraba aterrorizado por lo que estaba presenciando. Mientras Kan era asediado por el mar de esencias, el general K'mir Kerus'Trux se dispuso a escapar del ser iluminado. Ya había obtenido su venganza por la muerte de su vástago y con las energías que robó, podría crear un ejército capaz de ayudarlo en su nuevo objetivo. En un instante, puso distancia entre él y Kan, pero un momento después, un misterioso ser se encontraba delante, bloqueando el paso.

Momentos antes, cuando All'Al terminó de escuchar el mensaje de Orphem, no podía creer lo que el Dios Ingente le había comunicado. La matanza de varios de ellos por parte de una antigua aliada corrompida y el hechizo que realizó para salvar a otros resonaban en su mente, aún perpleja por la información. A pesar de descubrir el terrible destino que las deidades ingentes tuvieron, del profundo dolor y preocupación que estas noticias le generaban, el Alto Errante

se mantuvo firme y confió en las palabras de Orphem. La convicción y el compromiso de All'Al fomentaron el desarrollo de las esencias del Dios Ingente, provocando que cuatro tentáculos blancos emergieran de su espalda y despertaran por completo la capacidad de teletransportarse allí donde su cuerpo físico ya había estado. Cuando el líder de los Errantes vio el descomunal resplandor que cubrió gran parte del cosmos, centró todo su ser en un lugar determinado y en un instante desapareció.

Ahora, con Kerus'Trux delante de él, el Alto Errante lo miraba con la furia de mil soles.

El gran general K'mir observaba a All'Al, su rostro, aunque levemente anciano, escondía un aura poderosa. Sin embargo, tras un breve estudio de sus energías, comprobó que no era rival para él y se lanzó directamente con la intención de atravesarlo por entero con sus cuchillas. El líder de los Errantes aceptó el desafío. Cargó en ambas manos el poder de todos sus creadores y, cuando su adversario estuvo lo bastante cerca, creó con una un escudo que lo detuvo de lleno y, con la otra, descargó todo el poder acumulado sobre el gran general K'mir, consumiendo parte de su esencia vital.

El golpe concentrado dio directamente en el rostro del Sultán de la Ruina, quien, a pesar de estar protegido por su robusto y resistente caparazón, recibió una herida enorme. Además, le destrozó ambas cuchillas en fragmentos que salieron esparcidos por todos lados. Kerus'Trux retrocedió y utilizó parte de su poder para regenerarse. Le resultaba inverosímil creer que tal daño haya sido el resultado de un solo golpe directo; si su coraza no hubiese evolucionado, su muerte habría sido segura.

A pesar de que había concentrado todo su poder, All'Al miraba sorprendido cómo el K'mir había resistido su ataque y se recuperaba de este. Por desgracia, ya no le quedaban fuerzas. Su intención era la de destruirlo por completo, por esa razón no escatimó en el uso de toda su energía para cumplir con su propósito. Mientras observaba como la inmensa criatura sanaba, notó como el inmenso resplandor que cubría toda la zona menguaba gradualmente.

All'Al presenciaba cómo el cuerpo de Kerus'Trux se regeneraba por completo del daño previo y se preparó para intentar defenderse.

Sin embargo, cuando el Emperador del Caos terminaba de recuperarse, sintió la presencia de una entidad colosal que lo observaba con intenciones de destruirlo. Esta experiencia le generó un terror que jamás había padecido, ni siquiera hacia a su creador, a quien, a pesar su vasto poder, no le temía tanto. Debido a la abrumadora locura y al espanto que le producía la contemplación constante de aquella entidad misteriosa, su cuerpo comenzó a enrollarse sobre sí mismo y, tras quedar completamente envuelto, una espesa burbuja apareció y lo cubrió por completo. Esta burbuja se hizo cada vez más pequeña hasta que, cuando alcanzó dimensiones minúsculas, desapareció sin dejar rastro del general K'mir.

El Alto Errante, que vio cómo Kerus'Trux daba vueltas hasta que quedó sumergido dentro de la esfera negra, no se imaginaba que se desvanecería completamente. Pero lo que ocurrió después lo dejó sin palabras.

Una potente explosión de torrenciales esencias sacudió los mundos ingentes. El líder de los Errantes flotó serenamente en el vacío interestelar mientras la energía liberada tejía intrincados patrones luminosos a su alrededor y en la inmensidad circundante. De forma inesperada, los símbolos comenzaron a movilizarse hacía una zona en específico. El extraordinario suceso motivó a All'Al, una vez recuperado el equilibrio, a dirigir la vista hacía la dirección en la que se desplazaban, siendo capaz de sentir cómo la presencia de uno de los Dioses que le dio la vida se materializaba en ese lugar.

EL HEREDERO DEL DIOS SEMISUPREMO ARKAN

Momentos antes, cuando Kan y el inmenso orbe de esencias colisionaron, el Arkanyo fue arrancado de su trance con tanta fuerza que, al despertar, su conciencia se encontraba proyectada en una dimensión ignota. Ignorando donde se hallaba y en la completa desorientación de aquel etéreo lugar, Kan se esforzó por interpretar el entorno que se extendía ante él.

No existía plano terrenal bajo sus pies, ni bóveda celeste sobre su cabeza; solo una extensión grisácea y difusa que se perdía en la lejanía como una bruma cósmica primordial. En esta dimensión espiritual, formas rúnicas desconocidas emanaban luz propia y danzaban en torno a su ser, además, líneas de esencia pura tejían y deshacían figuras imposibles susurrando melodías silenciosas que resonaban directamente en su alma. El aire mismo palpitaba con una energía tangible, una sinfonía de poder bruto y amor incondicional que lo envolvía como un manto cálido.

Desde el núcleo de aquella luminiscencia, una voz, de la profundidad y resonancia del eco de la creación misma, se manifestó. Era una emanación de autoridad y poder que llenaba aquel plano con su presencia, un reino espiritual seguro creado por Arkan, para comunicarse exclusivamente con Kan. El Dios Semisupremo había creado la dimensión poco tiempo después de comprender el plan de su hermano fallecido, Orphem, quien sacrificó su vida para salvarlo a él y a los otros cuatro Dioses Ingentes que quedaban con vida.

En su desasosiego, Kan intentó fijar su atención en el origen de aquella voz omnipotente. Gradualmente, en medio del fulgor danzante y cambiante, una forma titánica comenzó a materializarse. Era una silueta imponente, forjada de pura esencia, que irradiaba una majestuosidad serena y un poder absoluto que desafiaba toda comprensión. En lo más recóndito de su ser, el Arkanyo reconoció la presencia divina de Arkan, su padre y Dios creador. En su confusión,

y mientras exploraba mentalmente la misteriosa dimensión, Kan buscó formular una pregunta, intentando articular palabras en aquel entorno irreal, luchando con su mente para comprender lo que sus sentidos percibían.

Las palabras del Dios Semisupremo se expandieron en la consciencia de Kan como ecos resonantes, desvelando la naturaleza del lugar donde se encontraba. Un espacio intermedio, entre mundos, un plano tejido por el mismísimo Arkan con su esencia única, un santuario creado para un propósito trascendental: la comunicación con su heredero.

Arkan le mostró a su hijo los recuerdos de la batalla contra Mephistos y la Senda Caótica, la aparición y enfrentamiento que tuvieron con Kizim, su hermana corrompida, las fatídicas muertes que los otros Dioses Ingentes experimentaron, y la resolución de Orphem, cuya sabiduría había previsto el camino para la salvación, no solo de él, sino de sus otros cuatro hermanos que apenas resistieron el embate cósmico. Mientras Kan veía las poderosas imágenes, las memorias de las tragedias que vivió junto a sus hermanos ingentes comenzaron a volver lentamente a su mente: la invasión K'mir que había arrebatado la vida a miles de los suyos y a las demás razas ingentes, la muerte del Errante Kano, la devastación de sus mundos y sus hogares y, lo peor de todo, la horrible transformación de casi todo su pueblo, incluyendo a su amada consorte Akane y a su frágil y recién nacido retoño, en monstruosas y horrendas criaturas bajo el yugo del cruel y despiadado Kerus ´Trux.

Un escalofrió de pavor gélido recorrió el cuerpo espiritual de Kan. Las visiones de rostros desfigurados, ojos sedientos de sangre, cuerpos retorcidos en formas antinaturales, se manifestaron con dolorosa claridad en su mente. Su pueblo, sus apreciados hermanos ingentes… y entonces, con un golpe intenso y devastador, emergió la imagen vívida y punzante de su Akane, su sonrisa dulce ahora distorsionada en un rictus salvaje, conectada a través del cordón esencial, no a su hijo recién nacido, sino a una repugnante abominación babeante que le devolvía una mirada vacía y monstruosa. Arkan percibió la ira y el rencor que llenaban el corazón

de su hijo, comprendió la tormenta emocional que lo abrumaba, mientras la calma celestial de su propia presencia lo envolvía.
Un rugido silencioso nació en la garganta de Kan, un grito interno de dolor lacerante, ira incandescente y rencor devorador, que amenazaba con consumirlo por completo. Sus puños, aunque inmateriales, crisparon con fuerza inusitada, así como sus uñas laceraron sus palmas, mientras su cuerpo etéreo convulsionaba con la cólera reprimida. Su desbordante e incontenible furia fue tal que parte de su implacable espíritu se desató en la realidad, justo allí donde se encontraba Kerus´Trux. Arkan contemplaba lo que ocurría con entendimiento y compasión, sintiendo la resonancia de su angustia en su propia esencia única y lamentándose por todo lo que habían vivido sus hijos y los hijos de sus hermanos. Pero el tiempo se escapaba inexorablemente, y la estabilidad de Kan se alzaba como un imperativo indispensable, ya que solo él podía heredar la voluntad de su padre.
Con su voz impregnada de una profunda tristeza, Arkan expresó la comprensión de su dolor, del peso del rencor que lo atenazaba. Pero advirtió que la ira, aun justificada, resultaba inútil en aquel momento crítico. Entonces, el Dios Semisupremo desveló a Kan su destino último: el excepcional Arkanyo, era el único capaz de portar sus esencias espirituales, su poder total y absoluto, así como la esperanza misma de su pueblo. Al ser consciente de esta revelación, y comprendiendo la responsabilidad que debía cargar, Kan sintió un torrente de emociones desbordarse en su interior, comprendiendo la descomunal obligación que debía asumir, el heredero de las esencias semisupremas respiró profundamente, buscando equilibrio en medio de su interno tormento.
El eco de las palabras de su padre creador reverberó en la consciencia atormentada de Kan, insuflando una chispa de propósito en la oscuridad de su alma. La esperanza, un concepto casi olvidado en medio del cataclismo, resurgía con fuerza renovada en la voz del Dios Semisupremo. Arkan vio la determinación de su hijo y sintió orgullo al ver cómo calmaba sus emociones, a pesar de lo dolorosas que eran. El camino que Kan tenía por delante sería arduo y lleno de

desafíos, pero sabía que él podría ser capaz de blandir todo el poder que le sucedería.
Arkan posó sus titánicas y etéreas manos sobre el espíritu de Kan. Sus esencias únicas cubrían a su hijo gradualmente y luego se adentraban en él hasta que eran asimiladas por su nuevo portador único.
El proceso de transferencia de poder de Arkan a Kan llevaría muchos años. Durante este tiempo, Kan permanecería en un profundo letargo, su espíritu se encontraría inmerso en una meditación profunda para soportar las inconmensurables esencias del Dios Semisupremo. El cuerpo físico de Kan seria teletransportado al Templo de la Esencia de su mundo, el sagrado lugar proporcionaría el entorno adecuado para que pudiera absorber el poder de su padre creador sin sucumbir a su abrumadora magnitud.
El tiempo pasaría, y los años se deslizarían como granos de arena en un reloj eterno. Sin embargo, paulatinamente, Kan se convertiría en el guardián de un poder único y extraordinario.

LA ADVERTENCIA DE ARKAN

All'Al vio cómo el inmenso fulgor de energía y los símbolos resplandecientes se desvanecieron. En ese instante, recordó las palabras de Orphem y rápidamente se dirigió hasta el planeta Arkan. Quería teletransportarse, pero aún no se había recuperado del gasto de energías consumidas en la formidable defensa y el poderoso ataque contra Kerus'Trux. A medida que se desplazaba por el cosmos, se preguntaba cómo el Vigía de las Llamas Violetas pudo lograr tal hazaña: extraer las energías y esencias espirituales de seres tan poderosos debió de haber sido una tarea titánica. Pero, si extraer las esencias ya era asombroso, lo que realmente desafiaba todo entendimiento era cómo logró trasladarlas hasta los Templos de la Esencia.

El líder de los Errantes meditó sobre la efímera presencia que sintió de uno de los Dioses creadores de las razas ingentes. Su mente intentaba buscarle sentido a todo lo ocurrido en los últimos momentos. Según las palabras de Orphem, las esencias espirituales de sus hermanos deberían de llegar poco tiempo después de que el recibiera el mensaje, a lo mucho uno o dos años. En ese momento los Templos de la Esencia de cada mundo ingente servirían como nodos de convergencia de los poderosos espíritus. Los hijos de los Dioses Ingentes debían proteger las esencias espirituales de sus creadores hasta que se hallara la manera de recuperar sus cuerpos físicos.

El Alto Errante comprendía la magnitud del mensaje de Orphem, pero primero debía hacerse cargo de ayudar a los habitantes de los mundos ingentes.

Mientras se acercaba al planeta Arkan, centró su atención en los cuatro tentáculos color blanco que le nacieron en su espalda. A pesar de su aspecto, eran visualmente agradables a la vista, aunque sus movimientos ondulantes e independientes le molestaban de vez en cuando. Esos apéndices móviles eran otro de los enigmas a los

que deseaba encontrarles respuestas, pues desconocía la razón de su aparición.
Ya en la proximidad del mundo, contempló la sobrecogedora desolación. Solamente ciertas regiones conservaban su integridad; el resto yacía alterado o destruido. Apenas penetró la atmósfera, se lanzó de inmediato hacia los vestigios del ejército defensor de Arkan. Desde las alturas, divisó la magnitud de la tragedia: muchos habían perdido la vida, y gran parte de los sobrevivientes arrastraban el peso y las secuelas de los años de la invasión K'mir. Pero lo realmente intrigante era que, de los Arkanyos, solo se veían los transformados que permanecían inmóviles, intentando rabiosos liberarse en vano de sus ataduras o celdas. No había ningún otro Arkanyo en el ejército, ni siquiera sus Legionarios.
Tan pronto llegó, Solaris lo recibió y le informó sobre un misterioso suceso ocurrido en el Templo de la Esencia. El líder Apolaris le contó cómo, al desvanecerse el inmenso destello de luz que cubría el planeta, la enorme estructura había resplandecido con la misma intensidad y tonalidad de aquel fulgor ya disipado. Una resonancia profunda, como el latido de un corazón cósmico, se había propagado por todo el mundo, y en ese instante, todos y cada uno de los Arkanyos dijeron haber sentido un llamado y partieron hacia el lugar sagrado, como si una fuerza invisible los moviera.
El Alto Errante ordenó a los que permanecían en las cercanías del reino que buscaran la forma de trasladar fuera del palacio a todos los Arkanyos transformados en monstruos que se encontraban dentro. Además, puso énfasis en tener mucha precaución con Akane y su primogénito. Si Kan no terminó con ellos cuando los vio, ellos tampoco lo harían, encontrarían la manera de salvarlos de la mutación maldita que Kerus'Trux les había provocado. Tras dar las ordenes, se apresuró hacia el Templo de la Esencia.
All'Al intuyó que el suceso al que se refería Solaris era la llegada de las esencias espirituales del Dios Semisupremo Arkan, pero también creía estar equivocado, ya que el tiempo de su aparición en los Templos de la Esencia no había llegado. Del mismo modo, una sombra en forma de pregunta se cernía sobre sus pensamientos: "*¿dónde se hallaba Kan?*". No lo había visto ni sentido desde que lo

vio salir volando hacia el vacío estelar. Su preocupación por el líder de los Arkanyos creció, e intentó localizarlo concentrándose en su energía.
Se detuvo a medio camino y agudizó hasta el límite sus sentidos para sentir su presencia. De pronto, levitando en la quietud, sintió cómo una energía invisible pero familiar tiraba de él con fuerza, guiándolo con firmeza hasta su destino. Fue entonces cuando All'Al confirmó que su intuición era certera: el formidable espíritu de Arkan se encontraba en el Templo de la Esencia.
Cuando llegó a la imponente construcción sagrada, vio una multitud de Arkanyos, incluyendo los Legionarios, congregada en los alrededores del templo. Su cuerpo fue conducido hasta el interior del recinto y entonces vio a Kan, quien estaba hecho un ovillo mientras un impresionante campo de energías y esencias espirituales lo rodeaban, adentrándose plácidamente en él. La imagen reflejaba una escena etérea y a la vez divina. Al encontrarse ante el cuerpo de Kan, el espíritu de All'Al fue transportado a la dimensión del titánico ser inmaterial.
Una vez que el Alto Errante abrió sus ojos espirituales se encontró con Arkan. De inmediato, el Dios Semisupremo le transmitió, por medio de visiones, lo necesario para que entendiera todo lo acontecido y la razón por la cual se encontraba allí.
All'Al observó detenidamente la batalla entre las fuerzas de la Sede Soberana y el ejército de la Senda Caótica y luego cómo las entidades ingentes y una criatura totalmente desconocida peleaban entre sí. Aunque más que una lucha, aquello era una matanza por parte del horrible y caótico ser que exterminaba a los Dioses Ingentes uno por uno. Sabía, gracias al mensaje de Orphem, los detalles de lo ocurrido, pero ver las imágenes era mucho peor. Tras cesar las visiones, pudo sentir el dolor de Arkan al no poder hacer nada para salvar a sus hermanos. Sin embargo, su voluntad aun ardía con fuerza. Al abrir sus ojos, contempló cómo la dimensión desvelaba el cuerpo etéreo de Kan, siendo abrazado por las esencias únicas del gran Dios.
Arkan le reveló la identidad de la criatura caótica que acabó con la mitad de los Dioses Ingentes y le advirtió sobre las probabilidades

de que aún estuviera en la búsqueda de destruirlos. Como consecuencia, All'Al fue elegido para llevar a cabo dos tareas de suma importancia: encontrar un planeta para todas las razas ingentes, lo suficientemente grande para ser habitado por todos sus hijos y que se encontrara muy lejos de los mundos actuales, y durante la búsqueda de un nuevo mundo, intentar localizar a su padre, el Dios Supremo Numen Caelestis, el único capaz de detener a la Devoradora de Dioses y al ejército de Mephistos y la Senda Caótica.

Para terminar, Arkan le indicó el tiempo exacto en el que los orbes de energía espiritual y esencias únicas de sus hermanos, los Dioses Ingentes, arribarían a cada uno de sus respectivos mundos y se vincularían con los Templos de la Esencia, explicándole que debían alistarse para su llegada. Y así, el cuerpo etéreo de All'Al se desvaneció, abriendo con resolución sus ojos físicos.

LA VERDADERA NATURALEZA DE RULGHAN

En el planeta Eghyr celebraban la derrota de Manus'Kheilos. Sin embargo, Almiron observaba detenidamente lo que quedó de su cadáver. Había algo en la forma en la que Rulghan había puesto fin a la vida del general K'mir que le resultaba inquietante, más allá de lo horrible y desagradable que fue. El Guardián regresó al campo de batalla para analizar los restos y contar los órganos esparcidos por toda la zona, distinguiendo lo que parecían pulmones, intestinos, hígado y demás. Inicialmente, parecía que se encontraban todos, pero al inspeccionar con mayor detenimiento, se dio cuenta de partes tan vitales como el cerebro y el corazón del coloso enemigo caído no estaban por ninguna parte.

En principio, consideró un error, o la posibilidad de que algunos órganos hubieran estallado al reventar su cuerpo. Pero una inspección más prolongada reveló que no era así. Por más que buscó, no encontró fragmentos del corazón o del cerebro del Maestro de Gusanos. Incluso identificó lo que parecía una glándula con la que expulsaba su nube de efluvios tóxicos, y se hallaba casi intacta. Almiron no tenía duda, Rulghan había devorado selectivamente los órganos perdidos.

El Guardián del Descanso de los Cuatro se apresuró a volver para informar de su hallazgo. Necesitaba hablar con los demás, sobre todo con Philios y Gharya, los más capaces de enfrentarse al Eruss en caso de ser necesario. Durante su recorrido, intentó ponerse en contacto varias veces con All'Al, pero fue inútil. A pesar de su vínculo, no logró comunicarse con él. Confió en que los Errantes seguramente sí podrían, y aumentó la velocidad para llegar cuanto antes.

Mientras tanto, Gharya, Philios, Yri'Ohrdor y Gal'Hamades mantenían conversaciones alejadas de todos, en especial de Rulghan. Los líderes Ghyrios manifestaban sus preocupaciones sobre el

enigmático ser. Aunque estaban agradecidos por su ayuda, un presentimiento les decía que su liberación había sido un error. Ambos Errantes no veían nada malo en Rulghan e intentaron calmarlos, pero de pronto apareció el líder Apolaris Sol que, al igual que sus hermanos Ghyrios, intuía algo perturbador en el Eruss.
Sin embargo, Rulghan, aunque se encontraba muy lejos de ellos, podía escuchar claramente cada una de sus palabras y, sin que nadie se diera cuenta, se dispuso a formular un hechizo.
Los dos Errantes y los líderes ingentes debatieron sobre las posibilidades de que el ser que había encontrado Gharya fuese en realidad algún agente del caos y que hubiese tergiversado su historia para recibir ayuda y sacarlo del confinamiento en el que se hallaba. A medida que hablaban, la desconfianza anidaba en sus mentes. Gharya fue consciente de su falta de certeza sobre el verdadero origen de Rulghan, y que sus motivaciones para liberarlo pudieron haber sido desesperadas debido a la drástica situación en la que se encontraban. Al final, todos se pusieron de acuerdo en que tenían que volver a encarcelar al Eruss de alguna manera, al menos hasta comprobar que no era una amenaza para ellos o para otras razas del universo.
Cuando Rulghan escuchó lo que pretendían hacer, desató su hechizo. Inesperadamente, todo el ejército defensor de Eghyr quedó paralizado, Legionarios incluidos, también Gharya y Philios, permanecieron inmóviles en el tiempo.
El Eruss empezó a moverse hacia los dos Errantes mientras revelaba su naturaleza. Lo cierto era que, la intuición de los tres líderes ingentes era correcta. Rulghan avanzó hasta Gharya, deteniéndose justo frente a ella y, con un gesto dominante posó varias de sus extremidades sobre su cuerpo inerte, mientras relataba la verdadera razón de su encierro.
Pese a su inmovilidad, la Errante veía y escuchaba a Rulghan. La furia y la humillación la invadían al comprender que confiar en su falso relato había sido un error con funestas repercusiones. Ahora, bajo su hechizo solo era capaz de esperar el destino incierto que le esperaba a ella y a sus aliados.

Al cabo de unos momentos, Rulghan finalizó su monólogo, la tensión en el aire era palpable. Tras escuchar la verdadera historia del Eruss, Philios y los líderes ingentes solo podían imaginar la catástrofe que suponía la liberación de aquel ser. Si bien el motivo por el cual consumió el cerebro y el corazón del general K´mir ya era perturbador, lo realmente escalofriante era su intención de devorar también los de los dos Errantes.

A punto de desgarrar el cuerpo de Gharya, una violenta llamarada combinada con una intensa ráfaga de viento lo hizo volar por los aires. Rulghan rugió con rabia y dolor mientras forcejeaba para liberarse del huracán de fuego. Su piel era quemada por las altas temperaturas y cortada por el viento aullador. Cuando logró escapar, dirigió su mirada furiosa al causante del ataque, Almiron. El repentino asalto provocó que su concentración se rompiera, disipando el hechizo de paralización.

En un instante, la rigidez abandonó los cuerpos de los Errantes, los líderes ingentes y el ejército que se encontraba en los alrededores. La furia en los ojos de Gharya era un volcán a punto de estallar. Almiron, con la mirada fija en el Eruss, se preparó para el choque inminente. El aire crepitaba con energía elemental y la tensión que desató el combate entre los dos Errantes, el Guardián del Descanso de los Cuatro y Rulghan, amenazaba la seguridad de los Ghyrios que se movilizaron tan pronto la confrontación dio inicio, a excepción de Sol, Gal'Hamades e Yri'Ohrdor que se mantuvieron lo más cerca que pudieron para apoyarlos en caso de emergencia.

Rulghan no esperó el ataque combinado, con una velocidad sorprendente para su imponente tamaño, se abalanzó contra Philios. El Errante apenas tuvo tiempo de reaccionar cuando una de las extremidades afiladas del Eruss sajó su brazo, desgarrando la carne, lo que le arrancó un grito ahogado de dolor. Gharya reaccionó de inmediato, lanzando descargas de fuego elemental y Llama Estelar amarilla que impactaron de lleno en Rulghan. El Eruss gruñó, pero las descargas, aunque poderosas, no lograron detener su avance implacable. Los dos líderes Ghyrios se unieron al ataque, arrojando cuchillas de llama estelar, pero Rulghan parecía moverse entre ellas con una agilidad sobrenatural, esquivando la mayoría y resistiendo el

impacto de las que le alcanzaban. Por su parte, Sol disparaba proyectiles ígneos y aunque algunos dieron de lleno en el Eruss, la mayor parte fueron eludidos con facilidad. Almiron se movía entre la lluvia de fuego, atacaba y retrocedía, buscando puntos vulnerables en la armadura natural del temible oponente, mientras protegía a los líderes ingentes que, aunque eran guerreros experimentados, se veían superados por la velocidad y brutalidad que representaba Rulghan.

En la desesperada batalla reinaba el caos. A pesar de la valentía y el poder combinado de sus oponentes, Rulghan parecía dominar el enfrentamiento. Su fuerza bruta, su agilidad inesperada y su ferocidad salvaje, los mantenía a la defensiva, obligándolos a retroceder y reagruparse constantemente. La liberación de Rulghan, de la que antes se habían alegrado, se revelaba ahora como un error catastrófico.

Fue entonces, en medio del fragor de la batalla, cuando una voz resonó en sus mentes, clara y poderosa, cortando el caos como un rayo de luz en la oscuridad.

En un destello cegador de energía, la figura de All'Al se materializó en el centro del campo de batalla. Su presencia irradiaba un poder sereno e imponente, confrontando la furia caótica del Eruss. Aunque Rulghan hasta ese momento había mantenido una ofensiva implacable, detuvo su ataque en seco. Dirigió su mirada, ya no con desafío, sino con nueva expresión que mezclaba sorpresa y un destello de comprensión, hacia All'Al. Reconocía ese poder, esa esencia única que emanaba del recién llegado. Su salvaje determinación pareció vacilar por primera vez.

En un instante, Rulghan cambio de actitud. Ya no rugía con furia, ni atacaba con brutalidad. En cambio, extendió sus extremidades hacia el cielo y, recitando palabras crípticas en una lengua primigenia que resonó en cada uno de los presentes, comenzó a vibrar a una frecuencia antinatural. Una energía oscura envolvió su cuerpo, distorsionando su forma y haciéndolo temblar. Sin comprender lo que iba a suceder, All'Al avanzó, dispuesto a detenerlo, pero ya era tarde. Con un último rugido de derrota contenida, Rulghan se desvaneció ante sus ojos, su cuerpo entero se convirtió en una

estela de energía oscura que se disipaba en el aire, dejando tras de sí un vacío palpable.
El hechizo de escape espacial del Eruss se había completado. Rulghan había huido, abandonando el campo de batalla y la certeza de que la amenaza, lejos de terminar, solo acababa de tomar una nueva y aún más incierta forma.

LA VERDADERA HISTORIA DE RULGHAN

La verdad, oculta tras el elaborado relato de Rulghan a Gharya, era mucho más oscura de lo que nadie imaginaba. La razón real de su encierro en el cristal era otra, terriblemente distinta.
El Eruss pertenecía a una raza antigua de seres psiónicos que habitaban en otro universo, donde Rulghan y su especie eran los máximos depredadores. Su alimentación se basaba principalmente en consumir los cerebros de las razas menores que encontraban en algunos mundos. Pero luego, descubrieron que consumiendo los corazones de sus víctimas podían obtener más energía psiónica de la que recibían solo con los cerebros.
Al añadir su dieta el corazón, los Eruss despertaron poderes más allá de su comprensión. Afortunadamente para ellos, también descubrieron que, si impulsaban las mentes de sus presas, antes de alimentarse de sus órganos, entonces la calidad de la energía sería mucho más pura y estable.
De esta manera, los Eruss se embarcaron en la búsqueda de todo tipo de mundos donde habitaran seres menores, una vez que los encontraban, les enseñaban un sin número de conocimientos, educándolos para que sus mentes y sus corazones se llenaran de energía psiónica pura. Sin darse cuenta, las razas mortales caían en su trampa. Cuando los Eruss consideraban que los órganos ya estaban listos para ser consumidos se lanzaban hacia los mundos en una horrenda matanza.
Estas cacerías perduraron durante miles de años, hasta que Rulghan y los demás Eruss se encontraron con la que sería la última raza menor a la que devorarían sus órganos, los Khaldair.

La mayoría de los sucesos que Rulghan le contó a la Errante sobre los Elevados eran ciertos, con la diferencia de que estos desarrollaron habilidades psiónicos más poderosas de lo que los Eruss pretendían que evolucionasen, convirtiéndolos en seres superiores que descubrieron el destino que les aguardaba, revelándose ante sus maestros.

Las batallas que sucedieron después fueron dominadas por los Khaldair que vieron en los Eruss un mal que debía ser exterminado, mientras que los Eruss, casi erradicados intentaron escapar de ellos. Pocos lo hicieron.

En los últimos años de vida de los Eruss, los cazadores se convirtieron en las presas. Rulghan se convirtió en uno de los últimos en quedar con vida. La constante persecución de los Khaldair lo llevo a los bordes del universo donde encontró una grieta dimensional que conectaba con otro universo, adentrándose en ella para intentar escapar de sus cazadores.

Cuando estuvo del otro lado sintió como corrientes de energía psiónica fluían por todos lados y comprendió que en ese nuevo cosmos podía recuperarse y volverse más poderoso, pero los Elevados también se aventuraron en la grieta y lo persiguieron hasta que lo acorralaron en un planeta aun en formación, donde libraron una lucha sin precedentes.

Por alguna razón los Khaldair se estaban viendo superados por Rulghan, entonces para no perecer sin cumplir su misión, con sus últimas fuerzas crearon un hechizo para contener al Eruss y lo enterraron bajo tierra.

Antes de morir los Khaldair trataron de enviar su ubicación a sus hermanos, pero esta nunca llegaría a ellos. Rulghan, que a pesar estar encerrado, se encontraba con vida, permaneció allí, hasta que Gharya lo encontró y lo ayudó a escapar de su eterna contención.

PREÁMBULO A LA LLEGADA DE LOS ESPÍRITUS DE LOS DIOSES INGENTES

Con la desaparición de Rulghan ante los ojos de todos, el líder de los Errantes preguntó a sus hermanos quien era la extraña criatura con la que se enfrentaban. Gharya, aun sintiéndose responsable por haberlo liberado, se aproximó para explicarle todo sobre el Eruss. Cuando contó lo sucedido, All'Al no podía creerlo. Desde su creación, nunca percibió ninguna presencia oculta en ninguno de los mundos ingentes y por lo que entendía, tampoco sus creadores, de haberlo sabido, no creía que hubieran dejado que sus hijos los habitaran sin antes hacerse cargo.

All'Al agradeció haber salido a tiempo de la dimensión a la que lo había conducido el Dios Semisupremo Arkan. De haber continuados más tiempo en el etéreo lugar, no hubiese presentido la alteración en el mundo de Eghyr y la situación habría sido diferente. Además, al volver al mundo físico, todas sus energías habían sido restauradas, e incluso se sentía un tanto más poderoso que antes.

Aunque la libre presencia de Rulghan en el cosmos era una amenaza, tenían otras preocupaciones que exigían soluciones inmediatas. Dejarían la persecución del Eruss para otra ocasión. El Alto Errante pidió a todo el ejército defensor de Eghyr que se prepararan para una reunión de emergencia, instándolos a que apresuraran los preparativos posbélicos y desapareció rápidamente. Todos se preguntaban la razón detrás de la urgente petición.

En poco tiempo, los sobrevivientes más relevantes de la invasión K'mir se encontraban reunidos en el mundo de los Arkanyos. Las poderosas esencias y energías de Arkan habían llegado al planeta, con Kan como su recipiente. Desde entonces, los terremotos y las agitaciones habían cesado, era como si hubiera encontrado una cura a sus males. Pese a la calma, la devastación de la guerra persistía.

Las zonas arrasadas permanecían igual, sin señales de recuperación. Solo unos pocos territorios escaparon a la destrucción, mostrando escasas evidencias de la contienda. Entre ellos, la región donde decidieron erigir el Templo de la Esencia. Allí, en ese lugar relativamente intacto, se encontraban todos reunidos.

Entre las razas ingentes invadidas, los Arkanyos experimentaron las mayores pérdidas. El Sultán de la Ruina dejó una marca imborrable en cada uno de ellos, más profunda que en cualquier otra raza.

Cuando los Arkanyos que se encontraban en otros planetas llegaron a su mundo natal se lamentaron al ver el devastador estado en el que se encontraba su hogar. El llanto y la tristeza se apoderó de ellos, pero cuando se enteraron de las transformaciones de sus familiares, todos quedaron tan afligidos que perdieron las esperanzas, incluso en los Legionarios se podía sentir una dolorosa sensación de pérdida.

El Líder de los Errantes los observaba, sintiendo el dolor que habitaba en su interior. Por eso, al empezar a hablar, lo primero que hizo fue mostrarles, en imágenes ilusorias, su conversación con su Dios creador, Arkan.

Al principio, todos los reunidos se sobrecogieron al saber que sus Dioses creadores habían perecido. Pero, a medida que las visiones y la conversación avanzaban, vislumbraron un rayo de fe: los Dioses Ingentes podrían renacer y con ello la esperanza. Sin embargo, para que pudieran hacerlo un receptáculo sería elegido por el espíritu del Dios. Ante dicha noticia, un silencio incrédulo invadió a todos los presentes

All'Al notó su escepticismo, pero eligió, por el momento, no disiparlo.

La conversación entre Arkan y el Alto Errante continuaron y poco a poco los congregados conocieron el destino que les deparaba a todas las razas ingentes: tenían que buscar otro mundo que habitar.

Terminada la conversación y desvanecidas las imágenes proyectadas, la pregunta contenida finalmente brotó de los labios de los líderes ingentes: "*¿Cuál era el significado del aviso del Dios Semisupremo?*" Antes de dar alguna respuesta, All'Al los condujo hacia el interior del Templo de la Esencia. Mientras avanzaban, la

silueta del cuerpo de Kan se hizo visible, imponente y etérea, bañada por una luz de energías puras que palpitaban sutilmente.
Cuando lo vieron completamente, se encontraban tan asombrados que ninguno pudo articular ni una sola palabra. La inmensa cantidad de energías que rodeaba el lugar tenía un doble motivo. No solo se debía a que el espíritu del Dios Semisupremo Arkan, había llegado antes que los demás. También, y de forma crucial, era debido a su vinculación con el líder de los Arkanyos, a quien eligió como su recipiente. Al confirmar que los Dioses Ingentes escogerían a uno de ellos como receptáculo de su inconmensurable poder, se preguntaron quién sería el elegido entre ellos. Entre los posibles candidatos estaban los líderes de cada raza, pero no era del todo seguro, ya que, entre los primeros cien seres ingentes, al menos los que quedaban con vida, todos tenían el potencial para serlo.
Después de la calma, All'Al instó a todos a prepararse para el inminente momento de la llegada de las esencias de los Dioses Ingentes y la elección del que sería su recipiente y exhortó a que partieran a sus respectivos mundos para realizar preparativos necesarios, tanto materiales como espirituales. De esa forma los que no pertenecían al planeta gris regresaron a sus mundos y terminaron los temas pendientes al final de la guerra. Lloraron a los caídos, hicieron tributos y ceremonias, y por último confiaron en que la llegada de los espíritus de sus Dioses creadores podría devolverles su ansiada paz.

LOS MUTOS ARKANYOS Y EL ARCA DEFORMIS

Cuando All'Al volvió al planeta Arkan, luego de avisarles a todos los demás sobre la reunión que se llevaría a cabo, el Errante, junto a Almiron, se dirigió hacia el reino principal para hacerse cargo de cada uno de los Arkanyos transformados, a quienes denominaron como los Mutos Arkanyos.
Para que no se matarán entre sí y pudieran sobrevivir hasta que se lograra encontrar una cura, tenían que estar separados e inmovilizados, por eso, All'Al creó, junto a un grupo de arkanistas,

entre ellos Arklatón, una bóveda lo suficientemente grande como para retenerlos. La llamaron, Arca Deformis.
El arkanista maestro pidió al Errante que le permitiera estudiar a los Mutos para intentar encontrar la cura. All'Al aceptó, pero pidió que tuviera cuidado. Arklatón se sumergiría en un sinfín de investigaciones y crearía versiones superiores de los Oráculos Pensantes y Maestros de la Información para ayudarlo en sus avances.

ALL'AL, PHILIOS Y GHARYA

Una vez que All'Al comunicó la advertencia de Arkan, se reunió con Gharya y Philios, sus únicos dos hermanos Errantes en sobrevivir a la invasión K'mir. Los tres se dirigieron hasta las tumbas levantadas en honor a los Errantes No'Mü, Rem'Thar y Kano y honraron sus memorias. Todos juraron proteger a las razas que habían dejado atrás.
Los tres Errantes recordaron a sus hermanos caídos, hablaron sobre sus proezas y hazañas y como el máximo sacrificio los convirtió en leyendas que permanecerían eternamente en los corazones de aquellos a quienes salvaron.

NAYLARAL Y LA DESECIÓN DE LOS EKXULS

Los Ekxuls que sobrevivieron a la devastadora invasión K'mir se congregaron en el mundo de los Ghyrios. Allí, en un solemne cónclave, eligieron Naylaral como su nueva matriarca. Una Ekxul de sabiduría ancestral, aunque mucho más joven que la legendaria Trekxa Xulta, Naylaral poseía un dominio excepcional de los poderes Ekxular. Su liderazgo, forjado en la experiencia y la determinación, la convirtió en una figura clave en la guerra, donde lideró varias batallas.

A su llegada a los mundos ingentes, Naylaral había expresado su firme oposición a establecerse en ellos. Advirtió a los altos mandos sobre la necesidad de continuar su viaje y buscar un nuevo planeta para habitar. Apreciaba la ayuda recibida por los Nyvios y las demás razas ingentes, sin embargo, creía que la supervivencia de su raza dependía en evitar un entrelazamiento excesivo con otras, sin importar sus buenas intenciones. Su advertencia fue escuchada, pero no compartida. Valaral y otros le recordaron que su prioridad era proteger a los más pequeños. Naylaral había aceptado la decisión y en todo el tiempo que estuvo en el planeta de los Ghyrios dejó su postura de lado e intentó adaptarse a su nueva vida como pudo.

A pesar de la generosa hospitalidad que ella y los demás Ekxuls recibieron durante tantos años, la guerra que asoló los mundos ingentes, dejando tras de sí ruina y pérdida, reafirmó su profunda convicción. Ahora, como matriarca, sus palabras resonaban con mayor autoridad, y no dudó en expresar su temor ante la posibilidad de que tal calamidad volviera a ocurrir.

Los Ekxuls comprendieron la fragilidad de su existencia ante la posible llegada de nuevos invasores. La invasión de los K'mir fue conocida como "La Guerra de los Cien Años", había dejado una cicatriz profunda, diezmando sus filas y recordando la vulnerabilidad de su especie. Ante la amenaza de la extinción total, la preocupación

se convirtió en su única protección. Por tal razón, decidieron embarcarse en busca de un mundo al cual llamar genuinamente hogar y donde su especie pudiera perdurar.
Acompañada por un pequeño sequito de su estirpe, Naylaral se dirigió a cada uno de los mundos ingentes y, ante sus líderes, anuncio el sendero que habían elegido seguir. Expresaron su profunda gratitud por la hospitalidad recibida y proclamaron que su recuerdo perduraría en el tiempo. Algunos interpretaron la decisión de los Ekxuls como una consecuencia lógica. Habían librado una guerra ajena, contribuido decisivamente a la victoria de muchas batallas y sufrido grandes pérdidas entre sus integrantes, por tal razón, creían que debían pedirles disculpas. Otros, sin embargo, lo consideraron una afrenta. Les habían brindado refugio en tiempos de necesidad, abierto las puertas de sus mundos, erigido ciudades para ellos y tratado a su raza como hermanos. Y, aun así, los Ekxuls partían ahora, cuando su auxilio era más necesario. A pesar de la disparidad de opiniones, los líderes ingentes no cuestionaron su resolución y les ofrecieron todo el apoyo posible en su partida.
Arklatón y los demás Eruditos Maestros colaboraron con los Ekxuls en la construcción de una nave esférica, un micromundo autosuficiente que serviría como un hogar móvil. En su interior, un ecosistema completo permitía realizar viajes largos: desde granjas de animales comestibles hasta huertos exuberantes, la nave palpitaba con vida propia. Integraron varios Cristales de Sabiduría para realizar los cálculos estelares, y cuando todo estuvo dispuesto, se despidieron con solemnidad y se lanzaron al vacío desconocido, en busca de un nuevo destino.

EL VUELO LOS EKXULS

Durante los albores de su éxodo, los Ekxuls encontraron mundos que prometían ser su nuevo hogar. Sin embargo, tras exhaustivas exploraciones, descubrieron civilizaciones ancestrales aferradas a sus culturas, o bestias salvajes, engendros indomables de la naturaleza. El nuevo capitán, Nek'Xyvol, mantenía una constante vigilia en los

monitores de la nave, alerta a cualquier sombra inesperada que pudiera asechar en la vastedad del cosmos. En contadas ocasiones, se vieron obligados a alterar su curso, evitando encuentros con colosales monstruosidades, seres caóticos que anhelaban la destrucción.

A pesar de las repetidas decepciones, la esperanza persistía en los corazones de los Ekxuls: algún día hallarían el planeta destinado a ser su nuevo hogar.

LA LLEGADA DE LOS ESPÍRITUS DE LOS DIOSES INGENTES Y LAS SACERDOTISAS DE LA ESENCIA

Al cabo de unos años, las cuatro razas ingentes estaban preparadas para la llegada de las esencias espirituales de sus Dioses creadores. Sin embargo, poco antes de la esperada llegada, un presagio inquietante se cernía sobre ellos. Un grupo de mujeres, pertenecientes a cada una de las razas, comenzó a experimentar sueños vívidos y prolongados que las sumían en un profundo letargo. Pese a que algunas padecían periodos de sueños más duraderos que otras, todas, al despertar, poseían un resplandor que las hacía ver casi divinas. Además, se comprobó un hecho sorprendente: cada una de las mujeres compartió el mismo sueño. Visiones etéreas de sus creadores avisándoles de su inminente llegada y el propósito al que estaban destinadas. La única diferencia residía en que cada una vio al Dios que le había dado la vida. Aunque al principio todos creyeron que ellas habían sido elegidas para ser los recipientes de las esencias y energías de sus Dioses, ellas mismas rechazaron esa idea. No obstante, se autodenominaron "Las Sacerdotisas de la Esencia". Según ellas, eran las elegidas para ayudar a los Dioses Ingentes a encontrar los receptáculos óptimos e idóneos para albergar su poder.

Nyrvanas era una de ellas, una Nyvia de segunda generación que sobrevivió a la invasión K'mir y la Guerra de los Cien Años. Su supervivencia fue posible gracias al constante sacrificio de sus padres por ella y sus dos hermanos. Desafortunadamente, ambos murieron en la última batalla del mundo azul. A pesar de su pérdida, nunca olvidó el cariño y respeto que sintió por ellos. Desde su nacimiento, Nyrvanas profesaba un sentimiento de gratitud infinita hacia su Dios creador Nyrvanos. Le agradecía profundamente

haberle concedido unos padres tan maravillosos y a sus hermanos, ahora bajo su cuidado.
Ante esta noticia, los Errantes acudieron de inmediato a cada mundo para ver personalmente a estas mujeres que se presentaban como emisarias de sus Dioses creadores. Con una simple mirada podían sentir las esencias de los Dioses Ingentes, confirmando la veracidad de tales afirmaciones. Además de Nyrvanas, las otras tres sacerdotisas fueron: Lei'Gheryr de Eghyr, en Apolos, la hija del difunto Apsol, Apsolias, y la Thargrym Aimahr. Estas cuatro mujeres brillaban con las esencias divinas de cada uno de sus Dioses, irradiando un aura sobrecogedora, pero sobretodo de respeto y admiración. Poco tiempo después del despertar de las Sacerdotisas de la Esencia, los Espíritus de Apolos, Eghyr y Leugimthar aparecieron súbitamente en las órbitas de sus mundos, como constelaciones de energía pura.
Cada uno de los habitantes que esperaba la ansiada llegada de las esencias de los Dioses Ingentes se encontraban en el Templo de la Esencia. Todos sintieron sus presencias cósmicas e imponentes, incluso los Errantes y el mismísimo Almiron, que se encontraba en el planeta de los Thargrym, quedaron sobrecogidos debido a la inmensurable cantidad de energía que se concentraba en las cercanías de los planetas. All'Al estaba en Nyrvanos, Gharya con los Ghyrios, y Philios en el planeta de los Apolaris.
El Alto Errante pudo distinguir la diferencia entre las energías y las esencias de Arkan y las de los demás Dioses Ingentes. El poder del Dios Semisupremo se elevaba muy por encima de los demás.
Las cuatro esencias divinas iluminaron los mundos con los colores característicos del poder de sus Llamas Estelares, y entonces, antes de iniciar su descenso, se recogieron sobre sí mismas, como colosales estrellas fugaces condensándose en esferas de energía pura. Las energías palpitaron con fuerza, y, en aquel instante, desaparecieron sin dejar rastro. Aunque All'Al ya les había avisado con anterioridad que eso ocurriría, todos, en cada planeta, quedaron desconcertados por la repentina ausencia de los espíritus de sus Dioses creadores. Sin embargo, justo después, los Templos de la Esencia comenzaron a temblar, símbolos extraños y relucientes

aparecieron dentro y en sus alrededores, en los centros de las estancias, una atmósfera mágica se creó: ondulantes oleadas de luz se movían al ritmo de ecos resonantes y armoniosos, envolviendo todo en un misterioso fulgor.

Entonces, inesperadamente, un destello cegador ocurrió, todos los Templos de la Esencia quedaron iluminados, cegando repentinamente a cada uno de los que se encontraban reunidos en los lugares sagrados. Cuando la visión regreso, contemplaron con asombro los orbes de esencia y poder, manifestaciones físicas de sus Dioses creadores, irradiando una luz cálida y silenciosa, levitando en el centro de cada templo. Una vez que las colosales energías se estabilizaron, los temblores cesaron y los símbolos empezaron a moverse en dirección a las esferas de energía, pero uno de ellos, como guiado por un designo invisible, se posicionó justo en frente de cada sacerdotisa.

Las mujeres lo observaron con atención, los emblemas brillaron con mucha más intensidad, y tan pronto las comprendieron se adentraron en ellas. En ese momento, las cuatro sacerdotisas experimentaron una epifanía donde vieron a los Dioses Ingentes en su total y completa magnificencia. Era como si estuvieran delante de ellos físicamente, y aunque al principio su poder las sobrecogió, lentamente sintieron cómo la calma y la serenidad las envolvía, como un cálido y delicado manto que disipaba todas sus preocupaciones y las dejaba en paz. En medio de las vastas dimensiones que se abrían ante sus mentes, y de la imponente presencia de sus creadores, las sacerdotisas recibieron un mensaje. Mientras asimilaban las palabras de los Dioses Ingentes, sus cuerpos físicos se encontraban levitando en medio de todos.

EL MENSAJE DE LOS DIOSES INGENTES

Los cuatro Dioses Ingentes les comunicaron el mismo mensaje a las Sacerdotisas de la Esencia. Sus palabras dictaban:

"Prepárense para ser evaluados, pues uno de nuestros hijos se convertirá en el recipiente de un poder capaz de trascender la

imaginación mortal. Los candidatos deben ser puros de corazón y sus espíritus tendrán que ser capaces de controlar sus emociones, su ira, anhelos, deseos, miedos, dudas, orgullos y arrepentimientos. Deben tener el control absoluto.
Sin embargo, un aviso les damos; Si alguno no es digno de recibir este poder, advertimos que acarreará consecuencias funestas.
Por ello, ustedes, nuestras emisarias, son la parte fundamental para minimizar este riesgo. Deben purificar a cada uno de los candidatos y evaluar su capacidad física y espiritual para albergar nuestras esencias. Tomen esta advertencia con cuidado, sin ligereza, pues el tiempo apremia y es necesario que cada cierto tiempo se presenten los posibles receptáculos. Esperamos que no pase mucho tiempo para encontrar al recipiente idóneo. Cumplan con su deber. Nuestras esperanzas descansan en ustedes."

Tras lo que para ellas pareció un momento eterno y tan pronto escucharon la última palabra de los Dioses Ingentes, sus mentes regresaron a sus cuerpos y emergieron del trance con la información que sus creadores les habían revelado. Al recobrar por completo la consciencia, anunciaron el mensaje, con su aviso y advertencia a todos, muchos tenían la firme convicción de ser el receptáculo elegido, pero otros, consumidos por la duda y el temor, recelaban del peligro que suponía intentarlo.

EL LLAMADO A LA PUREZA

Con total compromiso, las Sacerdotisas de la Esencia llevaron al pie de la letra el mensaje de los Dioses Ingentes. Con solemnidad y diligencia, crearon y prepararon una ceremonia única conocida como "El Llamado a la Pureza", con la que eran capaces de reconocer, entre los muchos aspirantes, a los mejores y más aptos. Las sacerdotisas realizaban rituales que exigía su completa concentración, sumergiéndose en gestos precisos y cánticos ancestrales.

Durante el Llamado a la Pureza se llevaban a cabo varios rituales significativos.

En el primer rito, las sacerdotisas se sumergían en el estudio de las esencias únicas de cada aspirante. A través de complejas artes adivinatorias, analizaban las características y cualidades que los distinguían, buscando la singularidad que cada espíritu portaba. En la segunda etapa de los ritos, entonaban cánticos ancestrales, evaluando el nivel de conexión de cada candidato con los Dioses Ingentes. Bajo la luz de las colosales esferas de energía, determinaban la profundidad y sinceridad de su relación espiritual.

Para el tercero, las Sacerdotisas de la Esencia examinaban la pureza del corazón. Con mirada clarividente, verificaban la honestidad y la nobleza de las intenciones y sentimientos del aspirante, buscando la verdad inmutable en lo más profundo de su ser. El siguiente ritual ponía a prueba el autocontrol emocional. Sometiendo a los postulantes a ilusiones y tentaciones, las sacerdotisas evaluaban su capacidad para manejar y equilibrar sus emociones ante diversas situaciones, observando cada reacción, cada titubeo, cada rastro de descontrol.

Como rito final y culminante, las Sacerdotisas de la Esencia discernían la entrega en cuerpo y alma de los candidatos. Imponiendo sus manos sobre cada uno, aseguraban que su dedicación y compromiso con los ideales y convicciones a la voluntad

de su creador fueran completos y genuinos, sellando con su toque la veracidad de su entrega.
El deseo de servir a sus Dioses creadores provocó que llegaran un sin número de ciudadanos a los Templos de la Esencia, lugar donde se llevaban a cabo las ceremonias. Debido a la enorme cantidad de aspirantes que acudían a las sacerdotisas, se les encomendaron guardianes para que las escoltaran en todo momento.
Nyros y Vyros, los dos hermanos gemelos fueron asignados a la Sacerdotisa de la Esencia Nyrvanas. A Lei'Gheryr le fue designado Gheryoss, un guerrero que, aunque no pudo luchar en la invasión K´mir, ayudó a los heridos y a aquellos que no podían luchar. Apsolias tuvo a Apsolius y Sol'Alaris dos Apolaris Guerreros de las Llamas del estilo de combate Thaikydo. Y la sacerdotisa Aimahr eligió personalmente a Arlath, quien aceptó con honor su papel como guardián.

EL VIAJE DEL ALL'AL

Antes de que All'Al partiera en busca de otro planeta para los hijos de los Dioses Ingentes, el Legionario de Kan se le acercó y le brindó información sobre un planeta que podría servir a los fines de sus creadores. El legionario le contó cómo lo habían encontrado, la crítica situación por la que estaban pasando los seres que lo habitaban y como él y los suyos ayudaron a erradicar la amenaza que se cernía sobre ellos.
El Alto Errante aceptó buscar y evaluar dicho planeta y una vez que todo estuvo listo, dio inicio a su viaje.

Los guardianes permanecían siempre alertas, sus habilidades les permitían mantener el orden entre los aspirantes, pero, sobre todo, proteger de cualquier peligro a las sacerdotisas. Con el pasar del tiempo los guardianes y sus protegidas desarrollaron una profunda amistad, en especial Nyrvanas y Nyros.
El primer Llamado a la Pureza se llevó a cabo un día en que las lunas de cada uno de los mundos ingentes se encontraban en su máxima plenitud. Todos estaban presentes, asustados y con las

expectativas de saber si, de entre los aspirantes, alguno se convertiría en el portador del poder de su Dios creador. Las Sacerdotisas de la Esencia iniciaron las ceremonias, llamaron a los aspirantes y cada uno se acercó a la esfera de energía que residía en el centro del interior del templo. Los candidatos se arrodillaron mientras las sacerdotisas clamaban a sus Dioses.

Al principio no ocurrió nada, el silencio reinaba en los templos, los aspirantes permanecían inmóviles, mientras que las sacerdotisas se encontraban bajo una serenidad inmutable. Súbitamente, las esferas palpitaron con intensidad y liberaron ráfagas de energía que volaron hacia cada aspirante. Todos los presentes vieron como los candidatos eran alcanzados por los rayos vibrantes y lentamente se llenaban de tanto poder que los hizo gritar de dolor. Sus cuerpos empezaron a desintegrarse y en un instante fueron obliterados por completo ante las miradas atónitas de la multitud.

Las ráfagas de energía retornaron hacia su núcleo, y las esferas quedaron en calma otra vez.

Los familiares de los aspirantes fallecidos lloraban las muertes de sus seres queridos, aunque entendían el riesgo y el peligro mortal que representaba la ceremonia, no esperaban que sus pérdidas fueran tan horribles, las Sacerdotisas de la Esencia se lamentaban por igual.

La muerte de los primeros aspirantes dejó en los seres ingentes un amargo sentimiento, entre los fallecidos se creía que alguno sería elegido por los Dioses creadores, pero la realidad resultó ser distinta.

Poco después del primer Llamado a la Pureza, los solicitantes para aspirar a la segunda ceremonia fueron notablemente menos, el miedo y el temor a no ser elegidos los mantuvo distantes incluso de las sacerdotisas, quienes empezaron a ser vistas como portadoras de infortunios.

LA DECISIÓN DE ALMIRON

Luego de que todos los K'mir fueron derrotados, Almiron se reencontró con All'Al. El ser multielemental se preguntaba qué camino debería tomar ahora que todo había acabado y que no podía

volver a la dimensión del Descanso de los Cuatro. Ambos hablaron por mucho tiempo, al final, el Alto Errante le propuso acompañarlo en su viaje.

Al principio, Almiron no estaba del todo seguro de aceptar, pero tras pensarlo detenidamente, tomó la decisión de acceder a la petición de su amigo. Los dos poderosos seres se aventurarían en el vasto universo y juntos descubrirían grandes secretos.

NYROS Y NYRVANAS

Mientras las Sacerdotisas de la Esencia llevaban a cabo los pasos a seguir para la elección de los aspirantes, sus guardianes observaban desde una distancia prudente, pero una vez que sus labores concluían, se dedicaban a conversar y a conocerse cada vez más. La sacerdotisa Nyrvanas mostraba un interés único hacia Nyros, y él correspondía dicho interés. Nyrvanas buscaba la compañía del Nyvio, y él no se mostraba indiferente a su presencia. Ambos caminaban a menudo a solas; ella le hablaba sobre lo que sentía desde que fue elegida por Nyrvanos para ser su emisaria, mientras él escuchaba atentamente a cada palabra. Así, con cada conversación y silencio compartido, un vínculo de amor crecía entre los dos Nyvios, arraigándose profundamente en sus corazones como semillas en la tierra fértil.

Cuando el amor ya no pudo contenerse más, Nyros le confesó lo que sentía y, embriagada de felicidad, poco tiempo después anunciaron su alianza matrimonial. La ceremonia de unión entre dos Nyvios era un evento único en el que sus almas se vinculaban para siempre. Frente a los ojos expectantes de sus seres queridos, los amantes se miraban fijamente y, sin más palabras que el murmullo del viento, intercambiaban breves pero intensos votos. Luego, cortaban las palmas de sus manos hasta sangrar levemente y al presionar palma contra palma, una energía sutil recorría el espacio, emanando del punto de unión como un hilo de luz, sellando un pacto natural e inquebrantable, tan eterno como el universo mismo.

Un gran número de invitados acudió a la unión de Nyros y Nyrvanas, incluso, entre ellos se encontraban algunos líderes ingentes, sin embargo, Vyros, a quien su hermano había invitado con especial ilusión, dejó un vacío palpable en la celebración al no presentarse.

Nadie lo sabía, pero, Vyros estaba perdidamente enamorado de Nyrvanas. Desde el instante en que fue nombrado como su guardián y sus ojos se posaron por primera vez en Nyrvanas, su corazón quedó cautivado. No pudo resistir los sentimientos que le

embargaron por ella. Pero, lamentablemente, su hermano se interpuso en el camino entre él y la hermosa sacerdotisa. Una y otra vez veía como los dos pasaban más tiempo juntos, dejándolo de lado siempre que terminaban sus obligaciones. Un día, con el corazón latiendo con esperanza y temor, Vyros se armó de valor para expresarle sus sentimientos, pero al llegar a su encuentro, la escena lo desarmó por completo: vio como Nyros le proponía la alianza matrimonial y la sacerdotisa aceptaba, sellando su destino en la desolación. Desde ese momento, un muro de silencio se levantó entre Vyros y la feliz pareja. No volvió a dirigirles la palabra, sumido en su dolor, realizaba sus tareas de proteger a Nyrvanas con fría diligencia, y una vez terminado el día, se esfumaba en la noche hasta el día siguiente.

Con creciente preocupación, Nyros y Nyrvanas habían notado la frialdad con la que Vyros los trataba. En más de una oportunidad, movidos por la inquietud, hicieron el intento de dialogar con él para comprender las razones de su comportamiento. No obstante, Vyros se negaba a hablar y desde que podía desaparecía de sus presencias. Finalmente, con resignación y tristeza, la pareja no lo forzó más. Decidieron esperar pacientemente, a que Vyros, si así lo deseaba, se acercara a ellos para esclarecer todo.

A pesar de todo, ni el compromiso matrimonial, ni la extraña conducta de Vyros, distrajeron a la Sacerdotisa de la Esencia y a su guardián de sus responsabilidades.

LA RESPUESTA DEL CAOS

En los momentos de su más profunda soledad, Vyros se sumía en un silencio sepulcral. En la oscuridad de su mente, la ira, la envidia y el rencor hacia su propio hermano lo corroía. Todos esos sentimientos negativos se manifestaron en su alma como una enorme fuente de energía profundamente sombría, casi palpable en su oscuridad.

Vyros, ajeno hasta entonces al manejo de energías mágicas, sintió con escalofriante sorpresa como un naciente poder caótico se originaba en su interior, agitando su ser con una fuerza desconocida.

El Nyvio no solo dejó entrar la poderosa energía, sino que también la hizo suya. En su aislamiento, comenzó a escuchar una seductora y malévola voz en forma de susurro insistente, que lo llamaba a la oscuridad.

Vyros sería encaminado hacía un abismo de pesadilla, un lugar donde se encontraría cara a cara con la dueña de dicha voz.

EL ELEGIDO DE NYRVANOS

Durante un largo e infructuoso periodo, las Sacerdotisas de la Esencia llevaron a cabo la ceremonia del Llamado a la Pureza, sin que ninguno de los aspirantes fuera elegido. El número de muertos aumentaba alarmantemente, y cada vez eran menos los que se atrevían a intentar hacerse con el esquivo poder de sus Dioses creadores. A menudo, la frustración crecía entre Nyrvanas y las demás sacerdotisas, quienes esperaban meses en vano para ver llegar algún candidato, y años para realizar la ceremonia.

Nyros y Nyrvanas vivían en las cercanías del Templo de la Esencia. En ocasiones, en el silencio de las noches, la sacerdotisa se dirigía al templo y, con el corazón desgarrado, le imploraba a la esfera de energía que representaba todo el poder y el espíritu de su Dios Nyrvanos que eligiera a alguien. El dolor al ver morir a sus hermanos era insoportable, robándole el sueño y manteniéndola en una constante ansiedad ante la posibilidad de que la próxima ceremonia terminara en otra tragedia. Preocupado por la profunda angustia de Nyrvanas, una noche, Nyros se adentró solo en el templo.

Al estar frente a la gran esfera de energía, cerró sus ojos, se arrodilló y pidió a su Dios creador que aliviara el sufrimiento de su pareja. Él también sufría las muertes de sus hermanos, cada vez que sus cuerpos se desintegraban en la nada, extinguiendo sus vidas, su corazón lloraba al ver el hueco imborrable que dejaban entre los Nyvios.

Con su alma anhelando fervientemente una respuesta, Nyros sintió como una potente onda de energía llenaba todo el lugar, vibrando a través de él. Cuando abrió sus ojos, vio como una ráfaga de energía, la misma que había presenciado tantas veces en las ceremonias, se dirigía hacia él, antes de que la sorpresa y el temor lo hicieran intentar salir corriendo, fue envuelto por esta. El Nyvio se sintió inmediatamente sobrecargado de los recuerdos de Nyrvanos.

Nyros veía con sus propios ojos sucesos que nunca había vivido, enfrentamientos con criaturas caóticas, entidades semejantes

navegando por el universo, salvando mundos y razas de la extinción o volando por el cosmos al lado de otro Dios Ingente. Sentía un dolor punzante que le atravesaba el alma, quemándola desde dentro, pero que, por alguna razón, toleraba y entendía. Se sentía abrumado al presenciar la vastedad de todo lo que Nyrvanos había vivido, y más aún ante el colosal poder que albergaba. Una avalancha de recuerdos lo inundaba y de un momento a otro la calma llegó, su mente estaba en paz. Se encontraba en una dimensión etérea y sin fin, flotando en un océano de luz estelar, donde nebulosas azules se extendían como velos cósmicos. Entonces lo vio, solo hizo falta un instante para contemplar al imponente ser divino que lo observaba desde las alturas.

El Dios Ingente Nyrvanos tomó el cuerpo espiritual de Nyros y lo acercó a su rostro radiante. Las palabras que surgieron de él resonaron en lo más profundo del Nyvio. Por voluntad de Nyrvanos, Nyros fue elegido como su receptáculo. Desde ese momento su cuerpo físico se encontraría flotando dentro de la esfera, recibiendo toda la energía y poder del Dios Ingente, mientras que su espíritu se fusionaría con las esencias divinas, su sabiduría y conocimiento.

LOS ELEGIDOS POR LOS DIOSES INGENTES

Cuando Nyros fue elegido por Nyrvanos, todo el planeta sintió el cambio ocurrido. Nyrvanas había salido corriendo y al ver a su amado dentro del orbe de energía, no pudo evitar sentir alivio porque no murió como todos los demás. Pero a la vez, sorpresa, ya que no entendía cuál fue la razón que llevó a su Dios creador a elegir a Nyros como su receptáculo.

Todos los Nyvios se encontraban en el Templo de la Esencia, Ar'Vanyr y Nyrioss se dirigieron a la sacerdotisa y pidieron una explicación, pero ella no pudo otorgarles respuesta alguna. Una sombra de duda se extendió entre algunos, quienes creían que la pareja los había engañado y que todo era un plan para que al final Nyros se convirtiera en el portador del poder de Nyrvanos, pero sus líderes protegieron a Nyrvanas de tales señalamientos. Con una

mezcla de resignación e incertidumbre, solo quedaba esperar a que Nyros despertara, sin embargo, sabían que no ocurría hasta mucho tiempo. Poco después, los demás Dioses Ingentes eligieron a quien sería el portador de sus esencias y energías, todos fueron seleccionados en la ceremonia del Llamado a la Pureza, convirtiendo a Nyros en el único cuya elección por su Dios creador se había desviado del proceso habitual.

Así, los líderes Ignis y Solaris se presentaron como aspirantes, junto a un pequeño puñado de otros Apolaris. Solaris fue elegido como el sucesor de Apolos, lastimosamente, Ignis y los demás encontraron su final ese día.

En una ceremonia marcada por la tragedia, los Ghyrios habían perdido a los líderes Ghillya, Ga'Ya y Harfyhr en la Guerra de los Cien Años. Entonces, con valentía y determinación, Yri´Ohrdor se presentó sola como aspirante, siendo escogida por la Diosa Ingente Eghyr.

Muchos de los Thargrym murieron en su intento de convertirse en los elegidos por Leugimthar, aunque ninguno de sus líderes y creadores de estilos de combate se presentó como aspirante. La gran mayoría de los que acudían a la ceremonia como candidatos eran hijos de los Primeros Cien. No fue hasta que el mismo Arlath acudió como aspirante, algo que le sorprendió a la sacerdotisa Aimahr. Pero para sorpresa de todos, el Thargrym fue elegido por su Dios creador, convirtiéndose en el último elegido por los Dioses Ingentes.

El destino de los cuatro mundos ahora descansaba sobre los hombros de estos elegidos. Al despertar, cada uno marcaría el inicio de una nueva era.

EL GEN-ESENCIA

En el planeta Arkan, los Arkanyos sobrevivientes de la Guerra de los Cien Años, en su gran mayoría, soldados o guerreros, mantenían la esperanza en su líder, creyendo que, cuando despertara podría volver a la normalidad a sus seres queridos transformados en los horrendos Mutos. En cambio, Arklatón no tenía tales expectativas. El Erudito Maestro creía que, si bien Kan tendría el poder de su Dios creador, aun así, no sería capaz de revertir la transformación de los desdichados afectados por las esencias corruptas de Kerus'Trux. Arklatón había estudiado a los Mutos durante mucho tiempo, con la ayuda de Annkares, y de los nuevos Oráculos Pensantes y Maestros de la Información, descubrió el Gen-Esencia, también conocida como "La Molécula de la Vida".

El Gen-Esencia brindaba toda la información genética de los seres vivos a través de tejidos rúnicos secuenciales o clave arcana. El arkanista maestro sabía que si encontraba la forma de alterar dichos tejidos podría no solo ayudar a revertir la transformación de los Arkanyos, sino también lograr muchas otras cosas.
Sin embargo, las claves arcanas que mostraban los Mutos eran indescifrables, eran una incomprensible mezcla caótica de las esencias de los Arkanyos con las del general K'mir. Annkares vio en los tejidos rúnicos un patrón, aunque una parte se mantenía ilegible, lo analizó a profundidad y descubrió que las esencias de Kerus'Trux era lo desequilibraba todo, la información genética desconocida no facilitaba la obtención total de su Gen-Esencia.
Arklatón tenía una teoría: Si podían analizar las esencias del gran K'mir en su estado más puro, quizás podrían extraer su Gen-Esencia y de esa manera eliminar los tejidos rúnicos de los Mutos. De ese modo, creía que podía recuperar las formas naturales de los Arkanyos. Pero para ello, tenían que encontrar a Kerus'Trux, quien, según All'Al, había desaparecido.
A pesar de todo, ninguno de los dos se dio por vencido y continuaron analizando todo lo concerniente a los Mutos. Arklatón se

sumergió enteramente en el estudio del Gen-Esencia, buscando formas de aprovechar toda la información que descubría.

EL DESPERTAR DE KAN

Con el paso del tiempo, las esencias espirituales del Dios Semisupremo Arkan habían terminado de ser transmitidas a Kan, convirtiéndolo por completo en una deidad. Cuando el cuerpo etéreo del nuevo Dios despertó, vio cómo su creador lo observaba con seriedad y aceptación mientras le recordaba su propósito. El líder de los Arkanyos juró llevarlo a cabo y con su respuesta Arkan desapareció de la dimensión.

En ese momento, Kan, en el mundo físico, abrió sus ojos. Su despertar se sintió en los otros mundos ingentes, e incluso más allá. La descomunal cantidad de energía y esencias que Arkan le heredó lo hizo más grande, poderoso, resistente y sabio, todo el poder absoluto que recorría su interior lo llenaba por completo desde la raíz más profunda de su ser. Todos los Arkanyos llegaron al Templo de la Esencia para ver asombrados como su líder levitaba con un aura que los hacia estremecer.
El Legionario Kan también había llegado, y solo necesitó un instante para entender que su Generador ya no era el mismo.
Todos se postraron ante Kan, quien había trascendido de líder a convertirse en su Dios. Con sus ojos centelleantes, el nuevo Dios Semisupremo escudriñó a todos los presentes en el templo, buscando a un Arkanyo en específico. Al encontrarlo, hizo que su cuerpo levitara y se acercara hacia él, sorprendiendo aún más a todos, en especial a Arklatón, quien solo podía imaginar la magnitud del poder de Kan, cuando se vio así mismo flotando por encima de todos los demás.
El Erudito Maestro escuchó en su mente la voz de Kan. Era como si el mismo cosmos hablara a través de él, con una autoridad que resonaba en las fibras mismas de su existencia, incapaz de ser ignorada. Arklatón respondió con reverencia a las preguntas que su líder y Dios le hacía. Luego de un breve momento, ambos desaparecieron del Templo de la Esencia, dejando a los presentes sumidos en la desconcertante impresión de lo ocurrido.

En un instante, Kan y Arklatón se materializaron dentro del Arca Deformis, envueltos en un aura de poder que parecía vibrar en el aire. El nuevo Dios deseaba contemplar el estado de los habitantes del planeta, quienes habían sido transformados en Mutos Arkanyos. En especial, anhelaba observar a su amada compañera Akane, y a su hijo. A pesar de haberse convertido en una deidad todopoderosa, el corazón de Kan aún cargaba el mismo dolor que sintió al ver, por primera vez, en lo que se habían convertido sus seres queridos. Arklatón había encerrado a todos los Mutos en cápsulas de estasis, asegurándose de que no sucumbirían a la insaciable necesidad de ingerir esencias.

A través del cristal de la cápsula, Kan observaba a Akane y su hijo. Las dos criaturas flotaban en un líquido denso y azulado, moviendo ocasionalmente sus extremidades como si respondieran a algún estímulo. Arklatón apareció y explicó que, para que no murieran, debían alimentarse poco a poco. Por ello, los contenedores estaban equipado con un sistema que almacenaba energía y la suministraba en porciones iguales a cada Muto Arkanyo.

El nuevo Dios Semisupremo hizo un gesto simple con una de sus manos, y la cápsula frente a él se abrió. Los cuerpos transformados de sus seres queridos quedaron expuestos, y en un instante despertaron, lanzando chillidos de furia. Arklatón se movió con rapidez, dispuesto a cuestionar la acción de su líder, pero recordó su superioridad y decidió dejar que Kan hiciera lo que deseara. Con otro movimiento, las dos criaturas quedaron atrapadas en una barrera de energía cilíndrica, un campo de fuerza que, pese a sus intentos frenéticos por romperlo, resultaba indestructible. En medio del forcejeo, el pequeño Muto golpeaba la barrera con su cabeza. Kan, imperturbable, posó ambas manos sobre la barrera y comenzó a irradiar el interior con sus esencias, envolviendo a las dos criaturas cautivas.

El Erudito Maestro contemplaba cómo la pequeña cantidad de esencias disuelta dentro de la barrera era tan pura y majestuosa que su mente solo podía imaginar el efecto que tendría sobre los dos Mutos. Lentamente, la nube cósmica generadas por las esencias del Dios Kan comenzó a disiparse, y lo que vio lo dejó sin palabras.

Los cuerpos de Akane y su hijo se encontraban totalmente curados de la repugnante y horrible transformación. No solo eso, también sus mentes habían sido restauradas.
De los ojos resplandecientes de Kan casi brotaban varias lágrimas al contemplar el hermoso y gentil rostro de su amada consorte. Al bajar la mirada, observó a su hijo: el ser más precioso y adorable que jamás hubiera visto. La ternura que emanaba de él no podía compararse con nada en el universo. La imagen de los dos seres que más amaba quedó grabada en su alma.
Akane tomó a su hijo entre sus brazos y lo abrazó con cuidado. No recordaba nada de lo ocurrido tras la espesa niebla desatada por el general K'mir sobre el palacio, pero sabía que el niño a su lado era su bebé. Aún dentro de la barrera de energía, alzó la mirada y vio cómo Kan la observaba con cariño. Extendió una mano para intentar tocarlo, pero justo en ese instante sintió cómo una energía indomable la invadía. Sin querer, soltó a su retoño, y este comenzó a llorar. No era por el impacto de la caída, sino porque también sentía lo mismo que su madre. Ambos arqueaban sus cuerpos en señal de dolor, y gritaban con tanta fuerza que sus voces se quebraban bajo el tormento que padecían.
Arklatón, quien antes se encontraba totalmente sin palabras al ver como los cuerpos de los Mutos volvían a la normalidad, ahora meditaba para sí mismo. Creía saber la respuesta sobre lo que ocurría.
Por otra parte, Kan miraba con dolor cómo los cuerpos de Akane y su hijo volvían a convertirse en espantosos engendros. Confiaba en que, con sus nuevos poderes, podía ayudar a todos los Arkanyos transformados a recuperar su forma original, pero solo logró revertir la mutación por unos momentos. No entendía por qué sus poderes no funcionaron del todo. Justo cuando iba a repetir el mismo gesto para deshacer la transformación nuevamente, Arklatón lo detuvo. El miedo invadía por completo al gran erudito, pero antes de que Kan lo fulminara con la mirada, este le explicó rápidamente la hipótesis que había formulado, mencionando una posible razón por la cual sus poderes no surtían efecto completo en los Mutos.

El Erudito Maestro le habló sobre el extraordinario descubrimiento que había hecho años atrás: el Gen-Esencia. Le explicó todo lo relacionado con la Molécula de la Vida y cómo se encontraba presente en todos los seres vivos. Además, mencionó que el Gen-Esencia que transformaba a los Arkanyos en los Mutos pertenecía a Kerus'Trux. Sin embargo, debido a su naturaleza desconocida, no había logrado encontrar la forma de aislarlo, ya que siempre se adhería al Gen-Esencia de los Arkanyos.

Kan escuchaba atentamente todo lo que Arklatón le decía. Su mente superior analizaba cada palabra, buscando posibles soluciones que el erudito no había considerado.

Tras exponer su teoría, se mantuvo en silencio, limitándose a observar. Pensaba que sería castigado por su insolencia al detenerlo, pero Kan permanecía de brazos cruzados, con los ojos cerrados. No fue hasta ese momento que Arklatón notó las ráfagas de energía que emanaban el cuerpo de su líder, comprendiendo apenas un fragmento de lo trascendental y poderoso que ahora era.

Cuando Kan abrió los ojos, se interesó por saber si con el Gen-Esencia cabía la posibilidad de crear clones. Dado que las claves arcanas podían replicarse una vez extraídos sus códigos genéticos, esta idea parecía factible. Arklatón, estaba asombrado ante la hipótesis, jamás se le ocurrió pensar en ello. La simpleza de tal observación era tan evidente que no lo había considerado en absoluto. Sin embargo, se preguntaba con qué fines querría Kan crear clones, y más aún, "*¿clones de quien en específico?*". Como si Kan le estuviera leyendo la mente, Arklatón recibió una respuesta inmediata a su pregunta.

El líder de los Arkanyos sabía que Kerus'Trux escapó de All'Al, lo cual, por el descubrimiento de Arklatón, fue lo mejor que ocurrió. Ahora podían ir en su búsqueda, encontrarlo y extraer los tejidos rúnicos secuenciales de su Gen-Esencia. De esa manera, podrían eliminar completamente las transformaciones de los Arkanyos.

Todo lo que Kan decía era verdad, aunque el Erudito Maestro permanecía con la intriga de saber a quién quería clonar. Una parte de él creía que podría tratarse de los guerreros que sobrevivieron a la invasión de los K'mir, era lo más lógico. Pero Cuando su líder

mencionó que los clones que crearían serian de sí mismo, Arklatón no pudo ocultar su insólita sorpresa.

EL PARADERO DE KERUS'TRUX

Cuando el general K'mir desapareció y huyó del Alto Errante, por miedo a la entidad que lo observaba desde otro plano de la existencia, su cuerpo apareció en un distanciado lugar del cosmos, muy cerca de uno de los planetas al que hacía mucho tiempo él y su ejército habían invadido, eliminando a las razas que lo habitaban. Se dirigió hasta el mundo caído y allí se ocultó.

Kerus'Trux pensaba todo el tiempo en el poderoso ser que lo intimidó tanto, aun con el poder obtenido después de absorber casi la totalidad de las esencias y energías del núcleo del mundo de los Arkanyos, cayó presa del pánico y, se preguntaba lo que podría haber pasado si no escapaba rápido de aquella presencia.

Aunque el gran general K'mir blandía tanta energía como nunca había tenido, también temía a las represalias de su creador, necesitaba obtener más poder si quería hacerle frente al Valak'Aghol, quien de seguro ya había enviado a sus soldados en su búsqueda. Primero tenía que crear un ejército, uno lo suficientemente fuerte y numeroso, y para eso había llegado al lugar ideal.

Kerus'Trux levantaría a los cadáveres de los habitantes de aquel mundo desolado y los transformaría en sus nuevos guerreros, le tomaría tiempo, pero valdría la pena.

LA CREACIÓN DE LOS ESSENTHARS

Arklatón no esperaba escuchar que los clones que el recién despertado como el nuevo Dios de los Arkanyos quería crear provinieran de sí mismo. Le resultaba una idea titánica y, además, inconcebible. No solo porque nunca había llevado a cabo ninguna clonación, excepto los duplicados de los recuerdos y personalidades que se les transmitían a los Legionarios. Sin embargo, lo que pedía Kan era muy diferente: no se trataba de crear clones normales, sino de un Dios. No sabía si eso era siquiera posible.

Kan veía el rostro pálido del erudito, sabía muy bien lo que demandaba. Pero, lo que Arklatón no comprendía era que aquella hazaña no dependía de él. Aunque necesitaba su ayuda para otro asunto de importancia, el líder de los Arkanyos se encargaría de todo lo necesario para ejecutar su plan. Si quería que su pueblo volviera a ser como antes, debía actuar; y la única forma de lograr ese objetivo era encontrar al monstruo que los había contaminado a todos con sus esencias caóticas. Kan le explicó todo a Arklatón, quien pudo entender gran parte del proceso que le fue contado. Quedó increíblemente asombrado al ver cómo, con tan solo una explicación acerca del Gen-Esencia, su líder y Dios no solo pudo comprenderlo, sino además que ya había encontrado formas de utilizarlo más allá de lo evidente.
Una vez que todo fue hablado, se prepararon para la magna hazaña.
Kan realizó el proceso de clonación artificial a partir del Gen-Esencia. Para ello, levantó una montaña de la tierra y en su cima erigió una fortaleza donde llevaría a cabo su experimento. Gracias a los apuntes y notas de importancia que Arklatón le había enviado, Kan comprendió mejor lo que debía hacer. Recurriendo a técnicas que trascendían la comprensión mortal, logró extraer un millar de la enigmática molécula. Fue un proceso doloroso, incluso para él, pero lo soportó por el bien de su gente. Posteriormente, creó cápsulas de incubación, parecidas a crisálidas selladas por poderosas runas arcanas que actuaban como cámaras de gestación y transfirió las

moléculas a cada una. Estas cápsulas aseguraban un entorno ideal para la gestación celular. Dentro de ellas, una red de Cristales de Sabiduría, modificados por Kan, orquestaba la multiplicación de las células. Los cristales seguían los patrones predefinidos en el Gen-Esencia, asegurando así un crecimiento correcto. Finalmente, una inyección final de las esencias y energías divinas del nuevo Dios Semisupremo activaba la esencia espiritual incipiente, permitiendo la emergencia de los clones, quienes portaban en su ser la completa herencia de Kan.

Con todo preparado, la gestación de los clones comenzó. El desarrollo de cada uno tomó un tiempo. Sin embargo, llegado el momento, solo en doce de las mil cápsulas revelaron cuerpos formados de las versiones de Kan. En la mayoría de las crisálidas permanecieron inertes, vacías. En otras, el proceso sufrió fallos dando lugar a formas incompletas o monstruosas. Kan destruyó todos los clones malformados reduciéndolos a cenizas con un pensamiento.

A pesar de los fracasos, Kan estaba complacido con el resultado. Aunque solo una docena había nacido, sabía que serían suficientes para sus propósitos. Además, si Arklatón lograba cumplir con la tarea que se le había encomendado, cada uno de sus clones estaría al mando de un ejército, asegurando así una mayor eficiencia en su misión. Kan contempló a los doce clones, con los parpados aún sellados y, antes de despertarlos, los llamó "Essenthars" y le asignó un nombre a cada uno.

LOS ESSENTHARS

Arktharion — El Protector Indómito
Anrak — El Salvador Corazón de Furia
Kan'Aelthar — La Tormenta Implacable
Kanthariel — La Mano Justa Desenfrenada
Kandrak — El Guerrero Radical
Arka'Orin — El Faro Ardiente
Kan'Zeroth — El Guardián Feroz

Kammir — El Señor Implacable
Arkandross — El Coloso de la Luz
Kanrok — Señor del Escudo Salvaje
Kayron — El Espíritu Rebelde
Kan'Orak — La Ira Desatada

También conocidos como "Hijos de la Esencia" o los "Hijos del Dios Kan", los Essenthars eran básicamente semidioses. Sus cuerpos eran más grandes que el de los Arkanyos, su poder sobrepasaba en gran medida al de cualquier ser ingente, eran incluso más fuertes que Kan antes de ser convertido en Dios. Sus ideales estaban vinculados con los de su creador.
Podían enfrentarse a cualquier amenaza y salir victoriosos, eran, en palabras de Kan: "Su ira encarnada"

Kan decidió realizar algunos cambios físicos para que cada uno de los Essenthars fuera distinto y pudieran diferenciarse rápidamente, además, creó una variedad de prendas y los vistió con ellas. Con las modificaciones completadas, los despertó.
Lentamente, como si emergieran de un profundo sueño cósmico, los Essenthars comenzaron a despertar. Primero, un ligero temblor en sus parpados sellados, seguido de un suave movimiento en sus extremidades. Un aura tenue, casi imperceptible, comenzó a emanar de sus cuerpos, reflejo de la esencia divina que compartían con su creador. Al abrir los ojos, doce pares de pupilas brillantes, cada una con una tonalidad ligeramente distinta, se enfocaron en Kan. No había confusión en sus miradas, solo una comprensión instintiva, un reconocimiento silente de su origen y de la imponente figura que los observaba. El Dios Kan apreció las sutiles diferencias físicas que había introducido: la ligera variación en la forma de la mandíbula de Kammir, el color más intenso del cabello de Kan'Aelthar, la altura apenas apreciable que distinguía a Arktharion. Eran sus versiones, sí, pero cada uno poseía una individualidad incipiente, una promesa de los líderes que estaban destinados a ser. Un poder latente, como un volcán a punto de hacer erupción, se percibía en sus presencias recién despertadas.

Al salir de sus crisálidas, los Essenthars sintieron la imperiosa necesidad de arrodillarse ante la poderosa y divina figura de su creador. En el núcleo de sus espíritus, un sentimiento se mezclaba con una profunda intuición de que tal vez nunca más contemplarían su presencia.

LAS LEGIONES DE LOS ESSENTHARS

Mientras Kan llevaba a cabo la creación de los Essenthars, Arklatón se había embarcado en la tarea que su líder le encomendó: la creación de un gran ejército de Legionarios. El Erudito Maestro necesitaría la ayuda de todos los eruditos y también el permiso de las demás razas ingentes para extraer los minerales como la Apolonita o el Nyrvarium, ya que los nuevos Legionarios que quería construir debían superar ampliamente a los anteriores. Arklatón conocía el estado en el que se hallaban los demás mundos, la extracción de los recursos sería difícil, pero esperaba que los líderes entendieran la urgente necesidad en la que se encontraban.

Antes de partir, Arklatón dejó a Annkares a cargo de la creación de los núcleos arcanoenergéticos, la Arkanya había mostrado lo necesario para pertenecer al grupo de Eruditos Maestros y todos estuvieron de acuerdo en incorporarla como una.

En el planeta de los Nyvios, Ar'Vanyr y Nyrioss mantuvieron largas conversaciones con Arklatón y sus seguidores. Los dos líderes querían ofrecerles toda la ayuda posible a sus hermanos Arkanyos, pero debido a la invasión de los K'mir, los pocos lugares donde había depósitos de Nyrvarium quedaron destruidos. Los eruditos entendieron y cuando se disponían a ponerse en marcha al mundo de los Apolaris, Yzard'Aran se presentó ante ellos con una buena noticia. En sus incursiones en busca de invasores rezagados, él y sus exploradores habían descubierto una gran isla repleta del valioso mineral incluso, decía que era de mayor calidad. Cuando se dirigieron al lugar, Arklatón contempló maravillado que lo que decía el Nyvio era cierto.

Con mucho cuidado, extrajeron hasta la última veta de Nyrvarium que encontraron y lo llevaron hasta su mundo natal. Agradecieron a Yzard'Aran y a los líderes Nyvios por toda su ayuda y continuaron su viaje hacía Apolos.

En el planeta rojo, Sol, el último líder Apolaris, se presentó personalmente a recibir a Arklatón y los demás eruditos. La noticia

de la búsqueda de los minerales especiales por parte de un grupo de Arkanyos había llegado incluso a ellos. Sol le contó a Arklatón que podían llevarse toda la Apolonita que pudieran, pero con una condición: tenía que crear Legionarios mejorados de sus hermanos Solaris y Apsol e incluirlos en el ejército que formaría. Arklatón comprendía la razón por la que el líder Apolaris le pedía tal cosa, y aceptó con total respeto, mencionándole que los haría más fuertes que nunca. Sol se sintió agradecido y permitió que recolectaran toda la Apolonita que quisieran. Además, puso en su disposición un grupo de los mejores Forjadores Carmesí que les ayudarían a trabajar el mineral.

Una vez que reunieron todo lo requerido, volvieron a su planeta y aguardaron a que su líder los llamara para comenzar la creación de los nuevos y mejorados Legionarios.

Los Eruditos Maestros no esperaron mucho. Apenas escucharon en sus mentes la voz de Kan, y un instante después fueron transportados a la fortaleza donde se encontraba. Con la sorpresa grabada en sus rostros ante lo ocurrido, elevaron sus miradas y se encontraron con la imponente presencia de los doce Essenthars que se alzaban ante ellos. Ninguno de los Eruditos Maestros podía creer lo que estaban viendo, especialmente Arklatón.

Cada uno de los Essenthars miraba con admiración y respeto e incluso con familiaridad a los recién llegados y un momento después se dirigieron a ellos por sus nombres, sorprendiéndolos aún más. De la nada, escucharon otra vez la voz de Kan, quien no se encontraba presente, pero que al parecer podía ver y oír todo.

Kan se dirigió a los eruditos, en primer lugar, les proporcionó detalles exhaustivos sobre los Essenthars, insistiendo en que los trataran con la misma consideración que le mostrarían a él. A continuación, especificó que para la creación de los nuevos Legionarios tenían que utilizar a sus clones como Generadores. Finalmente, recalcó que aquellos que desearan emprender la ardua misión de buscar a Kerus'Trux eran libres de hacerlo, aunque advirtió que debían estar preparados para afrontar cualquier eventualidad. Con eso dicho, volvió a transportar a los eruditos, esta vez junto a los Essenthars, a varias instalaciones que había creado.

Arklatón sabía, por lo que Kan le había contado antes, que sus clones debían ser los Generadores de los nuevos Legionarios, pero, no contaba con que fueran tan poderosos. Era como tener a doce versiones más pequeñas del Dios. Ahora entendía por qué eran necesarias grandes cantidades de Nyrvarium, Apolonita y Orikalium.
Los Eruditos Maestros se pusieron manos a la obra y en pocos años lograron crear un ejército de Legionarios tan fuertes y resistentes que solo uno de ellos superaba a diez de los antiguos. Aunque al principio tuvieron problemas con los moldes metálicos y la manipulación de la Apolonia, pudieron encontrar la solución añadiendo cada recurso en un determinado orden. También llevaron a cabo una mejora para los Núcleos Arcanoenergéticos, haciéndolos capaces de soportar mucha más energía y recargarse con mayor velocidad. Los ejércitos de los Essenthars fueron conocidos como Las Legiones de Neo-Legionarios.
Las legiones se adecuaban a las características únicas de los Essenthars en que fueron basados.

LAS LEGIONES NEO-LEGIONARIAS

Legión I: Protectores Sangrientos — Arktharion
Cualidades: Determinados, protectores y maestros de la guerra estratégica
Legión II: Guerreros de la Furia — Anrak
Cualidades: Fieros, brutales y con una alta capacidad de combate
Legión III: Celadores de la Tormenta — Kan'Aelthar
Cualidades: Imprevisibles, destructivos y profundamente apasionados
Legión IV: Manos Blancas — Kanthariel
Cualidades: Justos, visionarios y sentenciadores
Legión V: Leones Esenciales — Kandrak
Cualidades: Extremistas, guerreros cuerpo a cuerpo y leales
Legión VI: Ejecutores Nocturnos — Arka'Orin
Cualidades: Enigmáticos, calculadores y rastreadores incansables
Legión VII: Guardianes de Hierro — Kan'Zeroth

Cualidades: Feroces, implacables y amantes de los retos
Legión VIII: Caballeros Oscuros — Kammir
Cualidades: Nobles, inquebrantables e impulsados a utilizar armas de filo
Legión IX: Portadores de la Luz — Arkandross
Cualidades: Carismáticos, compasivos y erradicadores del mal
Legión X: Protectores del Cosmos — Kanrok
Cualidades: Defensores, resistentes y maestros del asedio fortificado
Legión XI: Espíritus de la Muerte — Kayron
Cualidades: Misteriosos, fanáticos de lo oculto y asesinos sigilosos
Legión XII: Hijos de Kan — Kan'Orak
Cualidades: No conocen el miedo, disciplinados y obsesionados con su misión

Los Neo-Legionarios no eran solo ejércitos para los Essenthars, sino también un reflejo de sus debilidades y fortalezas, sus características y habilidades. Además, se creó equipamiento especial para las distintas legiones. A algunos se les otorgó espadas, hachas, mazas, martillos o escudos, otros obtuvieron una variedad de armas de fuego como pistolas o rifles, dependiendo de su estilo de combate. Cuando los Essenthars vieron a sus legiones reconocieron en ellos el potencial para llevar a cabo su objetivo. Cada legión contaba con una cantidad considerable de efectivos, sus números variaban entre cien mil, ciento cincuenta mil y doscientos mil Neo-Legionarios listos para partir en el momento que sus Generadores dieran la orden.
Los Arkanyos vieron el nacimiento de los Essenthars y la creación de sus legiones como algo bueno, pues su antiguo líder, ahora Dios, los había enviado para salvar a sus seres queridos y, así mismo, cada uno de ellos se sentía obligado a participar en la peligrosa travesía.
Llegado el momento, la voz de Kan volvió a ser escuchada, esta vez, por todos los habitantes del planeta. En sus mentes podían oír cómo les hacia una pregunta, a la que todos subconscientemente respondieron de forma positiva y al hacerlo, sus cuerpos fueron teletransportados a los alrededores del Templo de la Esencia. Tanto dentro como fuera del lugar se congregaba la totalidad de las

fuerzas del ejército. Todos los presentes miraron como los cielos del planeta eran cubiertos por un titánico ser.
Era el Dios Kan en su máximo esplendor. Antes, cuando había despertado, solo estaba utilizando una pequeña parte de su poder, su intención, además de evitar el desconcierto, era salvaguardar el planeta, puesto que revelar todo el poder que ahora poseía podría provocar su destrucción.
El colosal cuerpo de Kan podía verse desde los otros planetas ingentes. Miríadas de esencias fluctuaban por todo su cósmico ser que parecía estar creado de energía pura. El rostro del nuevo Dios Semisupremo miraba desde las alturas a los Arkanyos que una vez fueron sus hermanos, recordando el tiempo en el que abrió sus ojos por primera vez y vio a su Dios creador Arkan de la misma manera que ahora lo observaban a él. Kan les encomendó a los Essenthars liderar a los Neo-Legionarios con honor y determinación, pero, sobre todo teniendo siempre en mente cumplir con su misión. Explicó a todos los que se incorporarían en la gran cruzada que no había mayor privilegio que el de pelear por aquellos que los necesitaban.
Con el fin de lograr su meta, Kan les mostró las naves de flota que utilizarían los Essenthars y sus ejércitos para navegar el cosmos. Frente a él aparecieron doce vehículos espaciales tan grandes que juntos podían ocultar parte de la figura de Kan. Inspiradas en las Tempestades, cada nave contaba con lo necesario para surcar el universo sin problemas. Para su creación, el Dios utilizó los planetas restantes que se encontraban en el sistema solar al que pertenecían los mundos ingentes, ahora que sabía que los hijos de los demás Dioses nunca llegarían no vio ningún impedimento para no aprovechar lo que podían ofrecer. Moldeó cada mundo y usó la materia para transformarlos en naves enormes, también aprovechó sus núcleos para proveer de energía cada embarcación y manipuló algunos aspectos para que se pueda renovar y reutilizar con el tiempo. Las llamó Venganzas Supremas. Utilizando su gran poder, teletransportó a las legiones y sus Essenthars a cada Venganza Suprema, les deseó buena suerte y las puso en camino hacia sus destinos.

En el planeta permanecieron los Eruditos Maestros y los antiguos legionarios, incluido el primer Legionario del líder de los Arkanyos. Kan alteró el mundo e igualmente lo transformó en una colosal nave. Aunque redujo su tamaño, la nave mantenía la forma del planeta, era como una Nave Mundo. El Templo de la Esencia fue modificado para que sirviera como centro de investigación y el Arca Deformis, con todos los Mutos dentro, fue movido hasta quedar muy cerca del templo.

Kan les encomendó a Arklatón y el grupo de eruditos la tarea de continuar las investigaciones sobre el Gen-Esencia y los Mutos. Los antiguos Legionarios recibieron la orden de proteger la nave y a sus tripulantes. Las Venganzas Supremas tenían un sistema de comunicación, y una vez que encontraran a Kerus'Trux y le extrajeran su Gen-Esencia tenían que llevarlo cuanto antes con los Eruditos Maestros para que pudieran utilizarlo en los Mutos. Con todo listo, Kan desapareció, dejando un vacío en todo el universo.

Antes de su partida, Arklatón decidió dejar los Legionarios de todos los Eruditos Maestros en los demás mundos ingentes, así como las instalaciones, varios Oráculos Pensantes y Maestros de la Información. De esa manera, estarían protegidos hasta que los receptáculos despertaran con el poder de sus Dioses creadores, así como utilizar los artefactos y herramientas creados por él para asistirlos en los que necesitaran.

LA EVOLUCIÓN ÚNICA DEL LEGIONARIO KAN

Con el nacimiento de Kan como el nuevo Dios Semisupremo, las esencias en su primer y antiguo Legionario lentamente fueron evolucionando.

El cambio se manifestaba en el ser artificial como un eco que se esparcía por todo su ser. El Legionario Kan podía sentir cómo su vínculo con su generador trascendía, sin la necesidad de realizar los procedimientos necesarios para actualizar su base de datos.

Gracias a dicho vínculo, el Legionario Kan desarrollaría, con el paso del tiempo, una transformación única que lo dotaría de un poder

trascendental.

EL ESTADO DE LOS MUNDOS INGENTES DESPUÉS DE LA GUERRA

Los mundos ingentes y sus habitantes estaban en un estado de sanación. Philios y Gharya veían como día a día todos intentaban seguir adelante. Jamás imaginaron cuán grande seria su pérdida en tan poco tiempo. La invasión de los K'mir fue un recordatorio de que el cosmos está lleno de peligros y que su tragedia, frente a la inmensidad del universo, no era más que otro acontecimiento insignificante. Con el nacimiento de Kan como nuevo Dios y la partida de los Arkanyos, las demás razas ingentes depositaban su esperanza en los elegidos por sus Dioses creadores y en la protección que, al despertar, les brindarían.

Sin la guía de No'Mü y Rem'Thar, los Nyvios y los Thargrym, recibían constantes visitas de los otros dos Errantes. Philios y Gharya ayudaban en lo que podían a las dos razas ingentes. En sus viajes, observaban la lenta recuperación del mundo de Nyrvanos. Sin embargo, en sus bosques comenzaban a ocurrir acontecimientos extraños. Por años, Fydes se había desplazado, esparciendo la Necroplaga y corrompiendo la fauna. Su presencia contaminaba la tierra, consumía toda criatura viviente y dejaba tras de sí cadáveres que revivían días después, extendiendo aún más la putrefacción. Nerya y algunos cazadores se internaban en los bosques e intentaban dar caza a la Loba Colmillos Turquesa, pero cuando finalmente alcanzaban su rastro, solo encontraban ruinas, cadáveres profanados y criaturas no muertas. Gracias a sus habilidades podían ponerles fin a las criaturas necróticas, pero cada vez aparecían más y les era difícil enfrentarlas. Gracias a la intervención de los Errantes lograron restaurar los bosques devastados, pero mientras Fydes persistiera, la corrupción siempre regresaría.

El planeta de los Thargrym era el que se encontraba en mejor estado. A pesar de las constantes batallas y de las pérdidas, lograron prevalecer y mitigar los daños en sus ciudades. Los líderes lucharon

con todo lo que tenían, y junto a los Guerreros de las Llamas, defendieron sus hogares de los invasores. Al final, muchas aldeas prevalecieron, aunque otras quedaron en ruinas, con el tiempo y con ayuda de Gharya y Philios, lograron reconstruir sus hogares.

En Apolos, los dos Errantes trabajaban para mitigar las secuelas de la explosión provocada que Lumen Agnis y sus soldados realizaron en la ciudad de Magna Valde. Aunque nadie conocía sus motivos, todos coincidían en que debió haber una razón de peso para un sacrificio tan colosal. Sin embargo, la explosión desató una nube tóxica de energía arcana que, lenta pero inexorablemente, se extendía sobre la devastada isla y sus alrededores. La zona más próxima a la explosión se convirtió en un dominio letal; la toxicidad alcanzó niveles extremos, y cualquiera que osara acercarse perecía en cuestión de instantes. La contaminación masiva del entorno dejó con graves efectos a la flora y la fauna. Por otro lado, las zonas cercanas sufrían una contaminación significativa, aunque menor. Lo más alarmante era que la nube no daba señales de disiparse, por el contrario, se expandía y crecía, consumiendo cada vez más terreno. Los habitantes de las ciudades cercanas, impotentes ante la amenaza, comenzaban a abandonar sus hogares.

Para contener la expansión de la nube tóxica, los Errantes conjuraron un campo de fuerza que abarcaba toda la isla y el territorio circundante. Así ganarían tiempo para hallar una solución al peligro creciente que aquejaba a los Apolaris.

En el planeta de Eghyr, un grupo de Ghyrios, liderados por Ghilbur y Gho'Orville, se internó en las cuevas que Gharya había descubierto, donde Rulghan había sido encontrado. Acompañados por los Legionarios de los Eruditos Maestros de Arkhos, Arlya, Karnya y Ann'Ooke, descubrieron que los cristales que mantenían al Eruss encerrado contenían información ancestral sobre la raza que lo aprisionó. La Errante facilitó la extracción de los cristales antiguos, permitiendo su estudio en un entorno más seguro.

Con la asistencia de los Oráculos Pensantes y los Cristales de la Información, los Ghyrios lograron descifrar una pequeña parte de los datos ocultos en los misteriosos cristales. Aunque tardarían en comprender todo sobre la raza que los había dejado en el planeta,

Ghilbur y Gho’Orville se sumergirían en la búsqueda de la verdad y sus enigmas insondables.
A pesar de los desafíos diarios que enfrentaban las razas ingentes, ninguno se dio por vencido. Todos cooperaban para salvaguardar el bienestar de sus mundos. En los años venideros, ninguno estaría listo para lo que el destino les tenía reservado.
Lo que aguardaba el horizonte desafiaría todo aquello para lo que creían estar preparados.



CAPÍTULO VII

TERRAMARE ANCESTRAL

EL ELEMENTO PRIMORDIAL Y EL SUEÑO ESENCIAL

Durante los eventos que tenían lugar por todo el universo de Numen Caelestis, un joven planeta que, algún día sería conocido como Terramare, se recuperaba de la herida que hacía mucho tiempo había recibido. Dentro de este mundo, justo en su núcleo, el todopoderoso ser conocido como el Elemento Primordial lo cubría por entero. Mientras el gran elemental se encontraba allí, había caído en un profundo sueño.

Tan pronto como el joven mundo se curaba, el Elemento Primordial imaginaba en su sueño el lugar que lo vio nacer, el Viridarium de la Existencia. Con el transcurso del tiempo, los recuerdos que pasaban por su mente fueron tomando forma hasta que se materializaron en una dimensión que se conectaba con el corazón de Terramare. El sueño del Elemento Primordial era tan preciso que había creado un lugar casi idéntico al Gran Bosque de la Existencia, además el alma de Terramare proyectó las imágenes del poderoso ser en toda su superficie, convirtiendo territorios enteros en extensas arboledas.

El sueño del Elemento Primordial se vinculaba cada vez más y más con Terramare haciendo que en la dimensión del Sueño Esencial se concentraran grandes cantidades de energías y esencias. Esto llevo al planeta a desarrollarse aún más de lo que estaba predeterminado, así que creció bastante, convirtiéndose en un mundo enorme en comparación a los muchos otros que habitaban todo el universo.

Las energías y esencias del Elemento Primordial hicieron que la dimensión del Sueño Esencial y el mundo de Terramare se conectaran hasta tal punto de existir en conjunción. De este modo las cosas que pasan en el mundo real pueden afectar al Sueño Esencial y viceversa. Pese a su conexión con Terramare, el Sueño Esencial es un espacio totalmente insólito en el que el tiempo transcurre de formas extrañas. Por tal razón, existen pocas razas capaces de adentrar sus espíritus en el Sueño Esencial por medio de

una meditación en la que emplean el uso de la energía o magia natural. Aquellos que logran ingresar a la dimensión pueden hacer uso de un poder sobrenatural y ayudar al plano real del mundo para hacer que cesen las sequias, terremotos, tormentas y otros eventos naturales que pueden afectar a los que habitan en determinados lugares. Pero, llevar a cabo estas proezas requiere de un gran esfuerzo en conjunto, así como un sacrificio alto a pagar, pues el tiempo en el Sueño Esencial puede hacer que quienes ingresen a dicho plano, al regresar al mundo real, se encuentren con haber perdido años, incluso décadas de sus vidas mortales. Por esta razón muchos optan por quedarse en la dimensión, donde no solo sus espíritus están en paz y pueden seguir respaldando al planeta y sus habitantes, sino que también se encuentran en compañía de asombrosas y extraordinarias criaturas mágicas y espirituales.

LAS PRIMERAS CRIATURAS DE TERRAMARE

Desde lo más profundo de su sueño, el Elemento Primordial dio vida a una vasta cantidad de criaturas, de todo tipos y formas. Pero, en su mente, no dejaba de pensar en la existencia de un ser inmenso, alado, de largo cuello, cuatro grandes piernas provistas de garras y un cuerpo formidable, una de las pocas criaturas que vio nacer en el Viridarium de la Existencia y que de ella emanaba un aura de orden y vida. A su vez, el gran elemental consideraba aquel ser digno de su admiración y respeto, aunque nunca llegó a entablar ningún tipo de interacción con la majestuosa criatura, sabía que de haberlo hecho se hubiesen convertido en buenos amigos. En consecuencia, el Elemento Primordial concibió a cinco grandes dragones que imbuyó con sus esencias y energías elementales. Estas criaturas aladas tendrían la enorme tarea de proteger el Sueño Esencial y el planeta Terramare, logrando salir y entrar a voluntad a la dimensión, además sus cuerpos no eran afectados por el pasar del tiempo, convirtiéndose en criaturas atemporales. El Elemento Primordial nombró a estas extraordinarias criaturas como los Preeminentes.

LOS PREEMINENTES

Dragón Rojo Fuego — Aestus
Dragona Amarillo Tierra — Terrorbe
Dragón Azul Agua — Viceryum
Dragón Gris Viento — Krasiatuss
Dragona Blanco Primordial — Tharardys

Con la creación de los Preeminentes otras criaturas comenzaron a surgir en el Sueño Esencial, seres con formas de animales como leones, lobos, osos, tigres, tiburones, medusas, ballenas, dinosaurios, cocodrilos, tortugas, águilas, cuervos y un largo etcétera, poblaron los senderos de todo el Sueño Esencial. Aunque

no eran tan grandes o fuertes como los dragones preeminentes, eran igual de importantes para el equilibrio del mundo. Estos grandes animales destacaron tanto en sus tareas que fueron reconocidas como las Eminencias Naturales. En su sueño, el Elemento Primordial apreciaba a estas criaturas, los asistía y los ayudaba en todo momento, recordando aquellos tiempos en los que tenía que cuidar de los cuatro grandes Elementales Esenciales.

LAS EMINENCIAS NATURALES

Algunas de las Eminencias Naturales más relevantes fueron:
Ghea — La Diosa de la Naturaleza
Vredefore — El Orgulloso Lobo Blanco
Kalltharys — La Señora de los Mares
Kharafan — El León Plateado
Nirydock — El Gran Rex
Aghad — El Guepardo Rojo
Varmirh y Varmith — Los Honorables Señores Aves
Zaradynn — Padre del Viento Soberbio
Forganirr — La Tortuga Sabia
Rathen — El Rayo
Teméder — Madre de la Cosecha y el Cultivo

Los dragones Preeminentes de fuego, agua, tierra, viento y primordial se paseaban tanto por el mundo real como por el Sueño Esencial acompañados por las Eminencias Naturales, aunque permanecían por mucho más tiempo en la frondosa dimensión, cuando salían al mundo físico estos pasaban largos períodos en un grandioso y extenso vergel llamado el Jardín Ganeden.
En el Jardín Ganeden, fluían tanto las esencias del corazón de Terramare como las del Elemento Primordial, siendo el lugar perfecto para que los Preeminentes y las Eminencias Naturales vincularan sus esencias únicas para hacer de aquel jardín un lugar sagrado para ellos y todas las criaturas mortales.
Para su sorpresa, no pasó mucho tiempo para que el mundo se llenara de todo tipo de vida que adoptaron sus formas físicas de

carne y hueso. Todo tipo de animales salvajes se desplazaban por tierra, agua o los cielos a lo largo y ancho de Terramare. Pero, a pesar de que cada vez descubrían nuevas criaturas, nunca se toparon con una que tuviese la forma específica de que poseían los dragones Preeminentes, lo cual llevó a más de uno a preguntarse la razón de esto. Por suerte, el Elemento Primordial dio respuesta a sus preguntas, disipando así sus dudas.

EL NEXO ENTRE EL SUEÑO ESENCIAL Y LAS TIERRAS ELEMENTALES

El corazón o núcleo de algunos planetas que existen en los universos está conectado con cada ser vivo con los que comparte sus esencias. Debido a la unión de las esencias del Elemento Primordial con el núcleo de Terramare este está parcialmente vinculado con las energías de las Tierras Elementales.
Esta conjunción haría que, con el pasar del tiempo, se manifestaran múltiples grietas entre la dimensión del Sueño Esencial y las Tierras Elementales, más específicamente con sus profundidades, lo cual abriría de manera temporal algunas fisuras por las que seres de un extraordinario poder y ambición podrían pasar.

EL DESPERTAR DEL ELEMENTO PRIMORDIAL

Cuando el Elemento Primordial despertó de su perpetuo letargo, se quedó un buen tiempo con sus creaciones induciéndolas en el uso de sus poderes y habilidades, así como brindándoles el conocimiento necesario para salvaguardar el futuro del planeta.

Los Preeminentes y las Eminencias Naturales se encontraban maravillados por el gran elemental, no solo por ser quien les dio la vida, sino también porque de él emanaba un aura sublime que los cubría y les hacía sentir un respeto como ningún otro. Las criaturas creadas por el Elemento Primordial se mantuvieron apegadas a él durante mucho tiempo, en especial los dragones Preeminentes quienes, día a día, aprendían a controlar y a manejar sus dones de la mejora manera.

De todos los Preeminentes, Tharardys sentía por su creador un apego mucho más profundo que los demás. Esto se debía al vínculo elemental que ambos compartían, pues este elemento, considerado como el más puro y canalizador de los otros cuatro, es también el más expansivo y, por consiguiente, el más poderoso de todos.

El gran elemental veía en Tharardys a una criatura totalmente entregada a mantener unidos a sus hermanos y no solo eso, sino que ayudaba a todos por igual, incluidas las Eminencias Naturales y los animales salvajes del mundo físico de Terramare. Por tal razón el Elemento Primordial seleccionó a Tharardys para convertirse en la líder de los Preeminentes y guía de toda la vida del planeta. Para conmemorar el día de la ascensión de la gran dragona, se celebró una ceremonia en su honor en el Sueño Esencial a la que acudieron todas las criaturas pertenecientes a dicha dimensión.

Complacido con la recuperación del planeta que había encontrado tiempo atrás, el Elemento Primordial se preparó para partir. Hacía mucho tiempo que quería volver al Viridarium de la Existencia, donde los Elementales Esenciales lo esperaban, al igual que aquel

majestuoso ser alado que deseaba tanto conocer. A sabiendas que dejaba el mundo bien protegido, tomó la decisión de anunciar su partida a todas las criaturas que creó.
Los Preeminentes y las Eminencias Naturales se entristecieron al saber que su creador partiría lejos de ellos, pero a su vez se sintieron orgullosos de ser los seres que surgieron de los sueños de aquel honorable ser.
Antes de partir, el Elemento Primordial creó cuatro construcciones en varias locaciones del mundo físico a las que llamó los Pilares de los Elementos, bendiciéndolos con sus esencias. Estas grandes edificaciones ayudarían a las Providencias Elementales, que aún se desarrollaban en el planeta, a surgir con mayor rapidez, sirviendo de apoyo a todas las criaturas que lo habitaban.

EL ORIGEN DE LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES DE TERRAMARE

A medida que el planeta continuaba progresando su en su evolución, las Providencias Elementales comenzaban a surgir en los lugares que el Elemento Primordial había creado antes de su partida. A lo largo de los años, estos seres fueron adquiriendo las energías y esencias necesarias para tomar una forma física concreta. Las esencias vinculadas del núcleo de Terramare con las del Elemento Primordial dieron origen a cuatro de las Providencias Elementales más poderosas jamás vistas.

Debido al sueño del antiguo gran elemento, los cuerpos de las Providencias Elementales también fueron alterados, tomando un aspecto casi idéntico al de los dragones Preeminentes, solo que estos carecían de alas, aunque podían volar. Sus cuerpos tenían un físico más parecido al de serpientes enormes, con cuatro pequeñas patas con garras. Las Providencias Elementales de fuego, aire, agua y tierra se alzaron a los cielos comenzando una nueva etapa evolutiva en el mundo.

La Providencia Elemental del fuego, llamada Zhu'Rong tenía gran parte de su cuerpo cubierto por llamas que se mantenían encendidas aún bajo la lluvia más fuerte, en su cabeza sobresalían cinco cuernos que se elevaban muy hasta arriba, formando una especie de corona. Sus ojos brillaban con un intenso color amarillo y entre sus escamas se podía ver como mares de fuego ardiente corrían entre ellas. Zhu'Rong era bastante fuerte, solo superado por la Providencia Elemental de la tierra, su fuerza bruta solo era sobrepasada por el control elemental que poseía. Gracias a su nacimiento comenzaron a emerger volcanes que dieron origen a nuevos tipos de animales salvajes.

Ryojin, la Providencia Elemental del agua, era de entre todos la más larga. De cabeza delgada y mirada profunda, con una membrana color azul claro que le recorría el cuerpo desde la cabeza casi hasta

la cola, de finos y pequeños cuernos. No poseía tantas escamas como sus hermanos, en su lugar casi la totalidad de su cuerpo estaba cubierto por púas azul oscuro que podía endurecer o suavizar a voluntad. Ryojin controlaba el elemento del agua de una manera grácil, pero también con una energía capaz de someter a cualquiera que la hiciese enfurecer. Aunque podía volar, la mayor parte del tiempo la pasaba nadando o sumergida en los mares y océanos del gran mundo. Con el origen de esta Providencia Elemental una gran variedad de animales acuáticos vio la vida por primera vez.

El poder elemental del aire fue controlado por Heol. Conocido como "la Furia del Viento", Heol era por mucho la Providencia Elemental que más tiempo pasaba con su hermana Ryojin. Su predilección por recorrer grandes distancias lo hacían el más aerodinámico de los cuatro. Sus pequeños ojos azul cielo, su característico color gris, su singular membrana ubicada en su mandíbula, así como sus cuernos y su ágil cuerpo, lo convertían en un ser perfecto para surcar los cielos. Heol creaba tormentas y huracanes solo para volar alrededor y dentro de estas fuerzas naturales, esto lo llevaba a discutir más de una vez con sus hermanos sobre el uso de sus poderes y aunque en un principio se mostraba testarudo, luego hacia caso a los consejos que principalmente Ryojin le daba. Cuando esta Providencia Elemental se tomaba en serio su labor, nuevos animales alados surgían y sobrevolaban los cielos de Terramare.

Por último, el todopoderoso Namazukami, la Providencia Elemental de la tierra. De cuerpo robusto, mirada aguda, y un rostro intimidante, pero de naturaleza pasiva. Sus ojos brillaban con tonalidades púrpuras, en su cabeza poseía varios cuernos más pequeños que los de sus hermanos, así como múltiples e inusuales zarcillos en su mentón. No tenía escamas, en su lugar, su cuerpo estaba provisto de una especie de armazón rocoso tan duro que nada o casi nada podía atravesarlo. Namazukami era un ser algo solitario, solo se reunía con sus hermanos cuando era de suma importancia, pero todos respetaban la enorme sabiduría que tenía. Gracias al contacto con las profundidades del planeta, contaba con imágenes del pasado y una suerte visión del futuro. Entre los cuatro, él era quien se tomaba más en serio su tarea, como resultado, una

vasta variedad de animales terrestres nunca vistos en Terramare comenzaron a caminar por su superficie.

LOS CAMBIOS DE TERRAMERE Y LA DECISIÓN DE LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES

El despertar de las cuatro Providencias Elementales produjo cambios que, con el tiempo, ayudaron joven planeta. Profundos Mares y océanos, imponentes volcanes y montañas, nuevos bosques y cuevas subterráneas, las Providencias Elementales consiguieron desarrollar el mundo más rápido gracias a su ardua labor.

En poco tiempo, Terramare se convirtió en un mundo idóneo para un sin número de criaturas salvajes. Desde animales que habitaban en zonas volcánicas, debajo del mar y en sus costas, hasta los cielos y la tierra, como en bosques, así como en cuevas y montañas.

Namazukami vio como el planeta se adaptaba a su transformación, recibiendo los cambios positivamente. Por ello, decidió que ya no era necesario que él y sus hermanos intervinieran y dejaron al mundo seguir su propio camino.

Las Providencias Elementales estuvieron de acuerdo con la decisión de Namazukami, de ese modo todos se mantuvieron al margen, tomando parte en el desarrollo de Terramare solo cuando era necesario. Todos se mantuvieron en sus respectivos lugares de nacimiento, los Pilares Elementales, comunicándose y reuniéndose de vez en cuando.

LOS PREEMINENTES Y LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES

Mientras las Providencias Elementales se encargaban de contribuir en el desarrollo de Terramare, los Preeminentes los observaban desde el Sueño Esencial. Cuando vieron todo el trabajo que habían hecho y como el planeta acogía los cambios para bien, decidieron mostrarse ante ellos. Para captar su atención los dragones Preeminentes decidieron aprovechar el poder que el Sueño Esencial les brindaba y se aparecieron en sus sueños, mientras estos descansaban, invitándolos a dirigirse al Jardín Ganeden donde esperarían a su llegada.

Cuando las Providencias Elementales se reunieron, confirmaron que todos tuvieron el mismo sueño. En él, criaturas aladas muy parecidas a ellos les hablaron sobre visitar un lugar. Namazukami conocía el sitio gracias a algunas visiones donde podía contemplar un hermoso y singular jardín enorme. Seguros de que no era una amenaza, se pusieron en camino.

Al llegar a los alrededores del Jardín Ganeden, se maravillaron al ver a las cinco criaturas que vieron en sus sueños aguardando por ellos. Pudieron notar aún más el parentesco que tenían con aquellos seres y, cuando se acercaron, inclinaron sus cabezas en señal de respeto. Las Providencias Elementales no sabían cómo reaccionar ante aquel gesto, pero se sintieron honrados. Heol fue el primero en preguntar quiénes eran y cuál era su objetivo, obteniendo respuesta su casi de inmediato.

La líder de los Preeminentes, Tharardys, les contó todo, mencionando que eran considerados parientes debido al poderoso ser que les dio la vida. Krasiatuss y Viceryum les mostraron, por medio de un hechizo, las visiones del pasado del mundo y de cómo lentamente fue tomando forma. Las imágenes mostraban los eventos de manera ordenada a cómo sucedieron y cuando las Providencias Elementales vieron al Elemento Primordial sintieron como sus almas reaccionaban. En varias ocasiones, Terrorbe y

Aestus destacaban sobre algún acontecimiento mientras sus invitados observaban atentos las visiones que les mostraban.
Cuando el hechizo terminó, la Preeminente del elemento primordial volvió a dirigirse a las Providencias Elementales, esta vez con un tono de voz que manifestaba el respecto y la admiración que sentían por ellos.
Por su parte, las Providencias Elementales se mostraron un tanto desconfiados. Nuevamente Heol les pidió pruebas certeras de que decían la verdad, y aunque los demás no compartían la misma postura que su hermano, también querían observar algo más que solo imágenes. Namazukami, que se encontraba buscando información en el pasado, ya había confirmado lo que contaban las criaturas aladas. Pero para su fascinación, cuatro de ellas comenzaron a acercarse hasta colocarse delante de cada uno de ellos.
Los Preeminentes vieron a la Providencia Elemental que tenían enfrente, luego hicieron uso de sus poderes elementales y pidieron a su semejante que hicieran lo mismo. Acto seguido los elementos se unieron hasta formar un orbe del elemento en cuestión, cada uno de ellos quedó flotando por unos momentos y cuando los cuatro orbes se complementaron los Preeminentes depositaron una chispa de sus esencias únicas, luego se adentraron en las Providencias Elementales quienes notaron como sus cuerpos recibían las energías con total agrado.
Al poco tiempo, sintieron las esencias únicas de los dragones Preeminentes recorrer hasta el último lugar de su ser, confirmándoles, gracias a la afinidad de sus esencias únicas, no solo la veracidad de lo que decían, sino que también comprendieron la importancia que tenían aquellas criaturas para el planeta. Al saber la verdad, esta vez, fueron las Providencias Elementales quienes inclinaron sus cabezas en señal de respeto.
Una vez que todo se arregló, ambos grupos de dragones elementales comenzaron a hablar y a conocerse mejor. Con el paso de los años estas poderosas criaturas entablaron un vínculo que perduraría por milenios.

LOS PRIMEROS INVASORES DE TERRAMARE

Con el pasar de los años, Terramare se convirtió en un planeta bastante próspero, habitado por miles de criaturas primitivas que se beneficiaban de todo lo que el gran mundo tenía para ofrecerles. Los dragones elementales de ambos mundos, el físico y el espiritual, formaron un vínculo importante que a lo largo del tiempo se afianzaba cada vez más.

Desde el Sueño Esencial, los Preeminentes y las Eminencias Naturales que residían en la dimensión, observaban los acontecimientos que sucedían en el mundo físico, mientras que las Providencias Elementales resguardaban el orden natural. Durante mucho tiempo, los dragones elementales y las Eminencias Naturales se mantuvieron en reposo gracias a que todo Terramare se encontraba en óptimas condiciones para con sus moradores. Pero los designios del universo son imprevistos e indiferentes a los eventos que puedan o no suceder entre sus incalculables distancias.

Mientras Terramare gozaba de la mejor de las formas, un acontecimiento catastrófico cambió su destino.

Varios seres misteriosos aterrizaron en distintos puntos del planeta, generando explosiones que acabaron con todo cuanto estuvo en su rango de destrucción, dejando las zonas casi devastadas. Se trataba de un grupo de Valak'Aghol menores que encontraron la forma de atravesar las raíces del árbol que constituía el universo de Numen Caelestis, llegando desde el Gran Bosque de la Existencia.

Estas monstruosas criaturas cayeron sobre la superficie de Terramare y de inmediato comenzaron a convertir la tierra en un reflejo de sí mismos. Antes de aterrizar, los deformes cuerpos de los Valak'Aghol liberaron sustancias llenas de esencias únicas por las áreas cercanas al lugar donde impactaron, aglutinándose con todo tipo de vida, animal y vegetal, que alcanzaran, dando origen a una

nueva raza: los despiadados y taimados Gho'ra, llamados también como "los Protervos", seres de gran un gran poder físico y mágico.
Los Gho'ra eran distintos a los Valak'Aghol, al menos en sus formas físicas, pero personificaban sus intereses, por lo tanto, les servían y les eran leales. Gracias a sus sirvientes, los Valak'Aghol establecieron rápidamente sus reinados. Los Protervos construyeron inmensas fortalezas y bastiones sobre sus amos para protegerlos de cualquier intruso, además, los colosales cuerpos de los invasores excretaban, cada cierto tiempo, más sustancias con sus esencias únicas alcanzando a nuevas víctimas y convirtiéndolas en parte de sus ejércitos.
La fortaleza más grande que se edificó fue la de O'Ghunn, el más fuerte y retorcido de los Valak'Aghol que llegaron a Terramare. El creciente bastión comenzaba a extenderse hasta las cercanías del Jardín de Ganeden. Los territorios de los demás invasores también se propagaban en todo el mundo formando lo que se conocería como la Corte Sombría.
Las fortalezas de la Corte Sombría continuaron creciendo, alterando todo a su paso. Este avance hizo que los dragones elementales y las Eminencias Naturales despertaran y salieran de sus reposos. Cuando vieron la transformación que había sufrido el planeta se lamentaron por haberse descuidado de tal forma, dejando al mundo indefenso. De inmediato se pusieron de acuerdo para erradicar a los causantes de aquella putrefacción.
La líder de los Preeminentes ordenó combinar la fuerza de los elementos de sus hermanos y las Providencias Elementales. Así se unieron junto a las Eminencias Naturales capaces de controlar los elementos, Aestus y Zhu'Rong llenaron de intensas y abrasadoras llamas las fortalezas de la Corte Sombría. Ryojin y Viceryum inundaban con grandes olas a los Gho'ra que se encontraban atrapados gracias a montañas de roca creadas por Terrorbe y Namazukami. Por su parte, Heol y Krasiatuss formaban poderoso tornados que atrapaban y levantaban a sus enemigos hasta destruirlos con sus fuertes vientos.
Sin embargo, a pesar de su empeño, los dragones elementales y sus aliados fueron incapaces de hacerles frente a los colosales

Valak'Aghol una vez que estos surgieron desde las profundidades donde se encontraban sus fortalezas. Por otro lado, a pesar de que pudieron eliminar a casi todos los Gho'ra que había, otros más fuertes surgieron de las Eminencias Naturales que quedaron atrapadas entre las sustancias corrosivas de los invasores. Al fin y al cabo, la Corte Sombría se hizo aún más fuerte, los dragones elementales y las Eminencias Naturales fueron obligados a retirarse para intentar un nuevo ataque tan, pronto como encontraran la forma de destruir a los invasores.

LOS GHO'RA ELEVADOS

Los Gho'ra que surgieron de las Eminencias Naturales alcanzadas por las esencias únicas de los Valak'Aghol fueron conocidos como Gho'ra elevados. De apariencias más grotescas y por mucho, más poderosos que los Gho'ra normales. Estas criaturas poseían una inteligencia elevada, además de que eran para sus amos las creaciones más perfectas. Por esa razón, los Valak'Aghol los mantenían cerca de sus cuerpos donde les proporcionaban más poder, así como los detalles de sus planes. A un sin número de estos Protervos les fue encargada la misión de buscar lugares que sus amos denominaban "puntos de acceso." Estos puntos de acceso eran para los Valak'Aghol locaciones que poseían todos los mundos y por donde sus cuerpos podían extraer con más facilidad sus esencias. Hasta la llegada a Terramare, los invasores podían identificar los puntos de acceso antes de aterrizar a un mundo. Sin embargo, por alguna razón que desconocían, en Terramare no pudieron dar con ninguno de ellos, dificultando y prolongando la extracción de las esencias del gran mundo. Por ello, los Gho'ra elevados fueron enviados a recorrer el planeta en busca de dichos lugares.
Sin embargo, un gran número de estos Gho'ra se ocultarían bajo tierra entrando en un profundo sueño del que despertarían tiempo después.

LA APARICIÓN DE LOS LEGIONARIOS

Al poco tiempo de que el Legionario Kan fuese creado y enviado a la nave Tempestad más cercana junto con el ejército de sus hermanos androides, estos se encontraron con los restos de un mundo consumido. Le habían drenado hasta la última partícula de energía y, estaba plagado de extrañas criaturas de pesadillas. Los Legionarios decidieron seguir el rastro de escombros y de esencias caóticas que dejaron los responsables de marchitar el planeta, no sin antes eliminar a las monstruosas criaturas que allí se encontraban.

Durante un largo periodo los Legionarios rastrearon a su objetivo sin perder de vista las señales que se encontraban a su paso. Navegando a través del cosmos, se toparon con más mundos destruidos, completamente resquebrajados y en la ruina. El Legionario Kan pensaba en las fallecidas criaturas de esos planetas, no toleraba ver el estado en el que se encontraban y mucho menos lo que pudieron haber sido de no ser por lo que sea que los haya atacado, su determinación creció junto con la de los demás Legionarios, jurando no descansar hasta erradicar a los culpables de tanto mal.

Sin suerte, la Tempestad continuaba su búsqueda, llevaban años detrás de lo que sea que estuviera drenando las energías de los mundos, aun así, los legionarios no dejaron de explorar.

Fue mientras recargaban el gran núcleo arcanoenergético que le daba energía a la nave que divisaron un enorme planeta y en el que los sistemas de búsqueda reflejaban que las esencias caóticas que buscaban se encontraban en su superficie. Los guerreros se prepararon y no demoraron en ponerse rumbo a aquel mundo. Cuando se adentraron en su superficie, aterrizaron en una alta colina. No muy lejos, contemplaron cómo una colosal construcción se erguía sobre la tierra. Los mecanismos de búsqueda confirmaban

que, debajo y alrededor de la fortificación, se encontraba uno de sus objetivos.
Los Legionarios investigaron el mundo y descubrieron más lugares con extrañas fortalezas. En los alrededores de estas, había criaturas que las resguardaban, y para su horror, debajo de todas ellas había seres inmensos que consumían muy lentamente las energías del planeta. Los guerreros legionarios evaluaron sus posibilidades al enfrentarse a aquellas abominaciones de carne putrefacta, y llegaron a una conclusión: muchos podrían morir en la batalla, pero que podrían eliminarlos a todos.
El líder Legionario Kan trazó un plan para atacar las fortalezas y a sus ocupantes uno por uno, desplegando todo su poder armamentístico. Pero cuando se disponían a marchar hasta las inmediaciones de la primera fortaleza, unos seres extraños aparecieron y los rodearon por todas partes.
Se trataba de los Preeminentes y las Providencias Elementales.
Tharardys veía a los pequeños y misteriosos seres intentando sentir en ellos su alma para conocer sus intenciones. Nunca había visto nada igual. Sus esfuerzos por encontrar algo que le indicara como mínimo sus esencias no dieron resultados, así que se dispuso a dar la orden para que acabasen con ellos. Pero, antes de hacerlo, todas y cada una de las figuras que se encontraban debajo de ellos se arrodillaron dando a entender que no eran enemigos.
Tharardys exigió que se identificaran, pero cuando el que parecía el líder se puso de pie y comenzó a hablar, ella no entendía nada de lo que decía. La dragona Preeminente se volvió hacia sus aliados e iniciaron conversaciones entre ellos, ninguno podía comprender lo que había dicho el pequeño ser. El Legionario Kan sabía que algo así podía ocurrir, así que lentamente fue analizando el lenguaje de aquellas criaturas para descifrarlo y entenderlo, al final el resultado no fue del todo lo que esperaba, pero al menos pudo lograr entender en parte lo que dialogaban. Cuando volvió a hablar, intentó buscar las palabras adecuadas en la lengua de aquellas criaturas aladas, para su sorpresa, todos guardaron silencio y se volvieron nuevamente hacia él.

Aunque la comunicación entre los líderes de ambos grupos no era la más certera, ahora Tharardys y los demás podían entender las palabras del pequeño forastero. Pasados unos momentos el Legionario Kan pudo comunicarles quienes eran y la razón por la cual habían llegado a ese mundo, los dragones elementales quedaron maravillados por lo que aquel ser les contaba. Tharardys entendió la razón por la cual no podía sentir nada salvo energía pura de ellos, por lo que pudo entender, se trataban de unos seres creados a partir de materiales extraños que solo se daban en sus planetas de origen, además de que poseían algo así como una mente artificial de sus creadores, heredando su voluntad, recuerdos y más cosas.

La Dragona blanca Primordial se encontraba asombrada por tales revelaciones, le resultaba inquietante y a la vez extraordinario enterarse de todo aquello. Por su parte, ella les transmitió la información necesaria a los visitantes para que entendieran lo que ella y los demás eran, así como todo lo que sabían de los invasores de su mundo. El Legionario Kan les informó sobre el destino al que se dirigirían si no erradicaban esos invasores. La dolorosa noticia incitó fuertemente en los dragones elementales para atacar cuanto antes a los Valak'Aghol, pero esta vez no lo harían solos.

Con todo dicho, el ejército de Legionarios, que ya estaban comprometidos a acabar con aquellas monstruosidades come mundos, reformularon su plan de ataque: Todos se dirigirían a una fortaleza aprovechando su ventaja aérea eliminarían a todos los Gho'ra que estuvieran defendiendo las fortalezas lo más rápido posible y cuando los usurpadores se levantaran, los Legionarios se prepararían para asediarlos, gracias a que no pueden ser corrompidos por los desechos de la Corte Sombría, podrían acercarse lo suficiente para plantar varias artefactos explosivos, a los que llamaron Bombas de Energía Concentrada de Destrucción Masiva, que habían creado para la batalla que pronto librarían.

Sin embargo, el uso de dichas bombas podría dejar heridas en el planeta, pero los Preeminentes y las Providencias Elementales estaban de acuerdo, era eso o verlo morir de a poco.

Con este nuevo plan y sus recientes aliados, los dragones elementales y las Eminencias Naturales partieron a la guerra. Había llegado el momento de poner fin al reinado de la Corte Sombría y librar a Terramare del aciago destino al que se encontraba sometido.

LA DESTRUCCIÓN DE LA CORTE SOMBRIA

Según los dragones elementales, la fortaleza en la que habitaba el invasor más fuerte se encontraba muy cerca del Jardín Ganeden. Para proteger el sagrado lugar, todos fijaron su vista sobre la inmensa estructura donde O'Ghunn se encontraba. Mientras se acercaban, los defensores de Terramare notaron que las influencias del Valak'Aghol casi alcanzaban la totalidad del jardín contaminándolo e infectándolo. Por lo tanto, tenían que destruir al responsable para purificarlo de nuevo.

Los dragones elementales y las Eminencias Naturales se enfrentaron con oleadas de protervos, la ayuda que los guerreros Legionarios aportaron bastó para acercarse rápidamente al bastión de O'Ghunn. Para que las influencias cancerosas expulsadas por el Valak'Aghol menor no alcanzaran a los seres de carne y hueso, los Legionarios se ocuparon de eliminar toda materia corrosiva que divisaron. Pero, aunque sus cuerpos no se transformaban, estos quedaban dañados. De no ser por la Apolonita que los reconstruía casi de inmediato, hubiesen sido destruidos al poco tiempo de entrar en contacto con las sustancias.

Al llegar al lugar donde el cuerpo de O'Ghunn se encontraba sumergido, dieron inicio al asalto del verdadero objetivo. Tras largos ataques incesantes a la fortaleza el cuerpo del poderoso Valak'Aghol surgió de las profundidades. Anteriormente, los Legionarios habían puesto las bombas en lugares estratégicos para que hiciesen el mayor daño posible.

Con O'Ghunn en la superficie, todos se retiraron del lugar, con incertidumbre y temor en sus corazones, los dragones elementales y las Eminencias Naturales detonaron las bombas. Con un fuerte estruendo, la bomba hizo añicos el gigantesco cuerpo de O'Ghunn. La explosión casi alcanzaba el propio Jardín Ganeden donde muchos

se encontraban viendo, aun así, el estallido devastó grandes distancias erradicando a cientos de animales salvajes en un instante.
La devastación que dejaron las bombas que los Legionarios instalaron fue más grande de lo que habían calculado. Por ello, disminuyeron el número de las bombas de energía concentrada a utilizar en los próximos asaltos. No podían arriesgar el bienestar del planeta, pues si destruían los demás Valak'Aghol con la misma cantidad de artefactos, existía la posibilidad de que Terramare no lo soportara y se convirtiera en un mundo con un daño irreversible.
Preparados para acabar con el próximo invasor, marcharon al noreste, hacía la gran fortaleza de Ghoudont. Luego de acabar con los sirvientes del Valak'Aghol menor, nuevamente colocaron las bombas, esta vez en menor proporción, y esperaron a que la grotesca criatura se alzara, al sentir su salida a la superficie se retiraron y cuando pusieron distancia hicieron estallar las bombas. La explosión fue mucho menor que la primera, pero fue lo suficientemente poderosa como para acabar con Ghoudont. Tras confirmar su muerte, los dragones elementales comenzaban a creer que podían ponerle fin a la invasión de aquellos seres de pesadilla.
Después, se dirigieron al sureste, hasta el bastión del tercer Valak'Aghol, Mylornithep. Los Preeminentes y las Providencias Elementales barrieron con la considerable cantidad de Gho'ra. Tal y como habían hecho con los otros invasores, lo obligaron a salir atacando su fortaleza. Cuando salió, las bombas ya estaban situadas en los puntos estratégicos para causar la mayor cantidad de daño al Valak'Aghol. Ya en la distancia, hicieron estallar los artefactos explosivos acabando con la vida de Mylornithep.
Solo faltaban dos Valak'Aghol que tenían sus bastiones cerca el uno del otro, los terribles y segases hermanos del abismo Zhah-Bamoth y Nhim-Bamoth. Estos dos Valak'Aghol ya estaban al tanto de lo que les había ocurrido a los demás, así que se prepararon liberando a sus sirvientes más poderosos: los Mhar'ari.
Los Mhar'ari eran soldados atroces, más grandes y fuertes que los Gho'ra. Poseían una mente tan astuta como la de sus amos y con magia maligna podían drenar la esencia vital de sus víctimas, además utilizaban hechizos malditos que podían sumergir en un

trance plagado de delirios y locura las mentes inclusive de los Legionarios.
Los monstruosos Mhar'ari, con sus enormes cuerpos con formas de lagartos repletos de púas y apéndices, arremetieron contra los atacantes con una cólera enfermiza. Los dragones elementales y sus aliados perdieron gran parte de sus fuerzas, en el momento en que alcanzaron las fortalezas de los hermanos Valak'Aghol se encontraban debilitados, además de que sus números habían disminuido considerablemente, a causa de los Mhar'ari. Necesitaban tiempo para recuperar sus fuerzas, pero de improvisto, Zhah-Bamoth y Nhim-Bamoth se alzaron hasta la superficie y comenzaron a atacarlos.
De no haber sido por la valentía y el coraje del Legionario Kan, quien se mantuvo de pie atacando y esquivando los golpes de los dos Valak'Aghol, despertando en los demás las fuerzas necesarias para no sucumbir ante las dos monstruosas criaturas, todos hubiesen sido derrotados.
Tharardys fue la más alcanzada por las valientes proezas del pequeño androide. Como líder de los Preeminentes, hizo acopio de la fuerza que le restaba inspirando a los suyos para que alzaran vuelo y contraatacaran. Mientras los hermanos del abismo se encontraban distraídos con los guerreros Legionarios, pidió a sus hermanos Preeminentes que le brindaran parte de su poder para acabar de una vez por y por todas con sus invasores. Aestus, Viceryum, Terrorbe y Krasiatuss no vacilaron y le ofrecieron a Tharardys un poco de sus energías elementales, esta las absorbió y con nuevas fuerzas se lanzó sobre sus enemigos. Acompañada por las Providencias Elementales y el resto de las Eminencias Naturales, además de los guerreros Legionarios pudieron vencer a Zhah-Bamoth y Nhim-Bamoth. Como sus cuerpos no explotaron como los otros Valak'Aghol, tomaron la decisión de hacerlos cenizas utilizando el elemento fuego de todas las criaturas que podían utilizarlo.

LA HIJA SECRETA DE O'GHUNN

Mucho tiempo antes de que O'Ghunn fuese erradicado, este engendró una hija a la que llamó Tsa'Oghunn, enterrándola en lo más profundo de la tierra donde se encontraba su fortaleza. El inteligente y poderoso Valak'Aghol creó esta criatura con un propósito crucial: engendrar un nuevo cuerpo de sí mismo en caso de que este fuese destruido.

Tsa'Oghunn se mantendría oculta de todo hasta que llegara el momento de procrear a su padre, su cuerpo se desarrollaría poco a poco mientras consumía energías. La hija secreta de O'Ghunn permanecería durante mucho tiempo escondida sin ser descubierta, esperando el resurgir del Señor Putrefacto y Amo del Caos para que tome su venganza contra sus enemigos.

LOS RESTOS DE LOS VALAK'AGHOL

Por desgracia para Terramare, algunos remanentes corporales de los Valak'Aghol que fueron destruidos por medio de las bombas de energía concentrada quedaron diseminados por todo el mundo, enterrados bajo tierra, sumergidos bajo el mar o congelados en tundras de hielo.

Durante mucho tiempo estos residuos orgánicos se mantuvieron inertes sin ser detectados por nadie. Los siniestros corazones de O'Ghunn y Ghoudont, el perverso cerebro y corrosivos pulmones de Mylornithep fueron los órganos más importantes que permanecieron repartidos por el planeta. Poco a poco se reanimarían y contaminarían las zonas donde se encontraban enterrados. En el futuro algunas razas caerían presas maldiciones como consecuencia de las caóticas esencias y energías de los putrefactos remanentes de los Valak'Aghol.

EL VÍNCULO DE LOS LEGIONARIOS Y LOS DRAGONES ELEMENTALES DE TERRAMARE

Después de que los Valak'Aghol fueron derrotados, los dragones Preeminentes, así como las Providencias Elementales invitaron a los Legionarios al jardín Ganeden, allí fueron recibidos con total respeto y honor recibiendo el título de "Campeones".

Los Legionarios y los dragones elementales se relajaron y mantuvieron largas conversaciones. El Legionario Kan y los demás les mostraron a todos los presentes, por medio de imágenes proyectadas, los planetas de donde provenían, así como todas y cada una de las razas ingentes de sus creadores, incluso proyecciones de cada uno de los Errantes. Mientras los dragones elementales veían las imágenes, no dejaban de asombrarse por las formas que aquellas criaturas tenían, se encontraban maravillados de saber que existían otros planetas en los que habitaban seres con el que compartían el mismo propósito de mantener el orden y la vida.

Gracias a las imágenes, los dragones elementales de Terramare conocieron aún más sobre aquellos seres que les ayudaron en la batalla contra los invasores de su mundo, generando vinculo lo bastante fuerte como para confiar los unos en los otros. Con el pasar del tiempo, tanto los Preeminentes como las Providencias Elementales recordarían con total respeto y honor a los Legionarios. Los Legionarios por su parte prometieron que algún día regresarían con sus creadores para que pudieran compartir, así como lo habían hecho con ellos.

LA REGENERACIÓN DE TERRAMARE

Una vez que los invasores fueron derrotados, el mundo entró en una relativa paz. Sin embargo, el daño que había sufrido debido a las batallas contra los Valak'Aghol era inmenso, y muchas zonas de Terramare necesitarían tiempo y ayuda para sanar. Desafortunadamente, los Legionarios tenían que partir, ya que no podían quedarse por más tiempo, su misión les exigía seguir navegando en el extenso cosmos en busca de todo mal, en especial de las criaturas que llegaron a sus planetas hace bastante tiempo. Aun así, los Preeminentes y todos los demás seres del planeta les agradecieron por su gran ayuda prometiendo jamás olvidarlos y de que algún día, de alguna forma, les devolverían el favor. Cuando los guerreros Legionarios se marcharon, la ardua tarea de regenerar el mundo comenzó de inmediato.

Para hacer que la tierra devastada, tanto por la presencia de los Valak'Aghol y sus sirvientes como la que dejaron las bombas sanara. Primero se tuvo que quemar gran parte de los territorios afectados, con el fuego de los seres elementales, para eliminar cualquier rastro que los invasores hubiesen dejado en los alrededores. Luego, desde el Sueño Esencial, los Preeminentes y las Eminencias Naturales se vincularon con las esencias del mundo físico ayudándolo a reconstruirse poco a poco. El proceso era lento, pero, al cabo de un tiempo se empezó a ver un progreso constante. Las Providencias Elementales también tenían trabajo por hacer, para acelerar el proceso de sanación de Terramare tenían que hacer uso de sus poderes para levantar nuevos lugares donde la flora y la fauna del mundo pudieran comenzar a vivir.

Muchos animales salvajes tuvieron que ser trasladados a nuevas zonas donde pudieran habitar tranquilos, así como un sin número de vegetación. Las Providencias Elementales ayudaron día y noche en su labor, gracias a su compromiso la vida silvestre del mundo se mantuvo en crecimiento, protegida y apoyada en todo cuanto fue posible. Al cabo de varios años, Terramare estaba completamente

regenerada del daño que los Valak'Aghol le habían causado, sus heridas se habían curado. Allí donde se encontraban las fortalezas de los invasores se erigieron monumentos en honor a los caídos, además, en el centro del Jardín Ganeden, Namazukami construyó varias estatuas con la forma de los Legionarios, convirtiendo así esa parte del jardín en un tributo a aquellos que los ayudaron tanto en la batalla final.

Todos se encontraban exhaustos debido al gran trabajo que hicieron para reconstruir el planeta, los dragones Preeminentes de fuego, aire, tierra y agua despertaron y salieron del Sueño Esencial, esperaron a que Tharardys también volviera del sueño, pero esta no despertaba, de modo que, se dirigieron al mundo físico para felicitar a las Providencias Elementales y pedirles que descansaran. Por su parte, ellos se mantendrían despiertos y alertas en caso de que otras criaturas intentaran invadir Terramare.

Lo que ninguno de ellos sabía era que algo en Tharardys había cambiado desde que absorbió las energías elementales que sus hermanos le brindaron para terminar con los últimos Valak'Aghol. Mientras la líder de los Preeminentes dormía, soñaba que consumía todas las energías de sus hermanos y eso la llenaba de un profundo y embriagador deseo que no podía controlar.

EL OSCURO PLAN DE THARARDYS

Con el pasar de los años, los Preeminentes se mantuvieron alertas a cualquier indicio que supusiera la llegada de seres malignos al planeta. Mientras las Providencias Elementales descansaban y recuperaban sus fuerzas, los dragones Preminentes de fuego, aire, tierra y agua vigilaban los cielos de Terramare sin cesar. De vez en cuando, uno de los Preeminentes se adentraba en el Sueño Esencial para revisar el estado de su líder, fue en uno de esos viajes que Aestus vio como Tharardys por fin salía de su largo letargo.

Reunidos todos, los Preeminentes le dieron la bienvenida a la dragona Primordial, le informaron de la recuperación total del mundo, así como los avances que se habían estado desarrollando en su ausencia. Tharardys los escuchaba, pero en su interior su mente se encontraba ideando un oscuro plan para hacer su sueño realidad. Las ansias de volver a sentir las energías elementales de sus hermanos solo crecían conforme pasaba el tiempo.
Mientras los Preeminentes se mantenían unidos y supervisaban que todo en el mundo estuviese en orden, ninguno de ellos se dio cuenta del inestable estado en el que se encontraba Tharardys. Ella aguardaba impaciente, ideando en secreto toda clase de tácticas para lograr su objetivo.
Para llevar a cabo su plan, Tharardys se desplazaba en solitario por todo el planeta donde rápidamente construía grandes torres mágicas. La líder de los Preeminentes edificó cuatro de estas torres, al norte, sur, este y oeste de Terramare, tan alejadas entre sí, que para llegar de una a otra, se necesitaba de un tiempo considerable. Cada vez que Tharardys construía una torre la impregnaba con dos hechizos, uno estaba orientado a bloquear cualquier tipo de comunicación en un extenso rango y el otro se trataba de una atadura capaz de inmovilizar a su objetivo. Cada hechizo de atadura imbuido en las torres poseía fragmentos de las esencias de un dragón Preeminente en específico, de esa manera la eficacia de la atadura estaba garantizada. Con los últimos vestigios de las energías

elementales que sus hermanos le habían confiado hace tiempo, creó un artilugio capaz de extraer a la fuerza el poder de los Preeminentes, dicho artefacto seria conocido como el Receptáculo Estigio.

Terminados los primeros preparativos de su plan, Tharardys llamó a sus hermanos para darles una importante noticia. Con todos reunidos, la líder de los Preeminentes les contó sobre las construcciones que había hecho a lo largo y ancho del planeta, sin mencionar nada sobre los hechizos ocultos. Les contó mentiras sobre la razón por la cual construyó las torres, diciéndoles que se trataban de instalaciones fundamentales para seguir vigilando el mundo desde allí. Además, les dijo que las torres les servirían de lugares de descanso fuera del Sueño Esencial. Tharardys les contó que, mientras dormía, tuvo visiones donde el mismo Elemento Primordial le hablaba sobre la importancia de crear dichos lugares y de la tarea que sus hermanos Preeminentes tenían de acudir al llamado para proteger Terramare. Esta última revelación sirvió para confirmar lo que decía su líder. Con total confianza, cada uno partió en la dirección que Tharardys les proporcionó hasta llegar a sus destinos.

Con sus hermanos localizados en las torres, el plan de Tharardys para hacerse con sus esencias se ponía en marcha. Ahora solo tenía que encontrar a las Providencias Elementales y encerrarlas en algún lugar hasta cumplir su objetivo. Había pensado en absorber sus energías, pero no sabía si serian compatibles, por lo tanto, decidió debilitarlos para, una vez logrado su plan, comprobar si podría absorberlas.

La cacería de las Providencias Elementales comenzó siendo una tarea sencilla. Tharardys se dirigió primero al pilar elemental del agua, donde se encontraba Ryojin y rápidamente la sometió y la encerró en una prisión capaz de contener su poder. Después, llegó hasta el pilar elemental del viento y sin mucho esfuerzo encarceló a Heol. Al llegar al pilar elemental del fuego, vio que Zhu’Rong descansaba plácidamente, pero cuando se acercó para capturarlo, este despertó y sintió las intenciones de la líder de los Preeminentes, sin embargo, aunque Zhu’Rong se enfrentó a ella, no fue rival para el poder de Tharardys. Así, sin entender las razones por la cual lo

atacaba, la Providencia Elemental del fuego también fue sellada junto a sus dos hermanos.
Hasta el momento, Tharardys se aprovechaba del descuido de sus adversarios para subyugarlos, beneficiándose de que cada uno de ellos se encontraban en un estado durmiente, Zhu'Rong fue el único que le había plantado cara sin éxito. Por eso, cuando llego al pilar elemental de la tierra se sorprendió al ver que Namazukami no se encontraba por ninguna parte. Buscó durante días sin encontrar rastro alguno de la Providencia Elemental. Pensó que quizás, en algún momento de la pelea que tuvo con Zhu'Rong, este se pudo comunicar con su hermano para advertirle sobre lo que estaba ocurriendo, pero la realidad era otra.
Desde el primer momento en que Tharardys atacó y encerró a Ryojin, Namazukami empezó a soñar con imágenes en las que veía a sus hermanos siendo capturados por una misteriosa fuerza mayor. A medida que transcurría el tiempo, la Providencia Elemental de la tierra comenzaba a creer que se trataban de visiones del futuro, para cuando vio como Zhu'Rong despertaba de su sueño para enfrentarse a su adversario entonces pudo comprobar quien era que estaba detrás de los suyos. Sus sueños mostraban a Tharardys encerrando a las Providencias Elementales en una especie de prisión que los despojaba de sus poderes. Namazukami despertó aturdido por las visiones y tras confirmar que ninguno de sus hermanos respondía a su llamado reafirmó que lo que había visto era más que un mero sueño.
La perplejidad de Namazukami solo duró un instante, pues sabía que solo quedaba él sin ser capturado. Así que se marchó y se ocultó en las profundidades de unas montañas lejanas. Allí, entre la oscuridad y la seguridad de las rocas, intentó varias veces ponerse en contacto con Terrorbe, pero no lo consiguió, así que se dispuso a esperar el momento oportuno para salvar a sus hermanos.
Tharardys nunca encontró a Namazukami, su última presa había huido a algún lugar desconocido para ella, pero eso no la desmotivó a seguir con su plan, ahora que la mayoría de las Providencias Elementales se encontraban prisioneras era hora de hacerse con las energías elementales de sus hermanos, si en algún momento

Namazukami hacia acto de presencia lo encerraría o eliminaría en caso de ser necesario.

EL FIN DE LOS PREEMINENTES

Con las Providencias Elementales selladas y Namazukami escondido, Tharardys se dirigió hacia el norte donde se encontraba la torre de Terrorbe. A pesar de poseer la ventaja táctica, la dragona del elemento Primordial tenía que debilitar a sus hermanos antes de activar el hechizo de atadura que le daría la completa victoria.

Cuando Tharardys llegó a las tierras montañosas, Terrorbe se encontraba sobrevolando los cielos, revisando que todo en su zona de vigilancia estuviese bajo control, cuando vio a su hermana llegar aterrizó y ambas se dirigieron a la torre. Juntas en la gran edificación, Tharardys no se hizo esperar, activó el hechizo que impedía la comunicación con los demás Preeminentes y la atacó con todas sus fuerzas. El ataque tomó a la dragona Preeminente de la tierra por sorpresa, recibiendo un daño brutal. Intentó con ahínco repeler agresión de Tharardys, pero fue en vano. En poco tiempo su hermana inició el hechizo de atadura, lo cual hizo que unas cadenas mágicas aparecieran y se clavaran en varios lugares del cuerpo de Terrorbe, quien gritó de dolor, dejándola totalmente inmóvil.

La dragona Preeminente de la tierra quiso razonar con Tharardys y le imploró que se detuviera en lo que sea que estuviera intentando, pero su hermana no la escuchaba, en sus ojos pudo ver como un atisbo de locura se apoderaba de ella. Intentó contactar con sus demás hermanos, pero fue inútil, su voz no podía llegar más allá de los muros de las torres. Entonces, en ese momento entendió el peligro en el que se encontraban. Comprendió que esas construcciones no eran más que trampas creadas por Tharardys para atarlos a ellas, pero no sabía con qué motivo. Sin embargo, la respuesta se mostró ante ella como un horror inimaginable.

Terrorbe vio cómo Tharardys invocaba un extraño artefacto, el Receptáculo Estigio, y lo apuntó en su dirección. De inmediato, la Preeminente elemental de la tierra sintió como todas sus energías elementales eran arrancadas de su ser, aunque luchó con todas sus fuerzas para impedir la extracción de sus poderes, no pudo soportar

el control que el singular artefacto poseía y con un último aliento sucumbió ante él. El cuerpo inerte de Terrorbe yacía en el suelo, mientras Tharardys sonreía para sí misma al ver como su sueño se estaba haciendo realidad.

Con las energías elementales de Terrorbe absorbidas por el Receptáculo Estigio se puso en dirección al este, donde Krasiatuss se encontraba.

Al llegar al ventoso lugar donde se encontraba la torre del dragón Preeminente del aire, Tharardys vio que su hermano estaba en las afueras de la edificación. Cuando Krasiatuss la vio llegar se alegró y la invitó a volar como solían hacerlo en el gran bosque del Sueño Esencial, pero su hermana lo persuadió para descansar primero en la torre. Desde que ingresaron el hechizo de incomunicación fue puesto en marcha y Tharardys esperó el momento oportuno para atacar a su hermano. La oportunidad llegó cuando Krasiatuss caminó delante de ella y justo como hizo con Terrorbe atacó al Preeminente del aire con una fuerza tan violenta que dejó a Krasiatuss en muy mal estado.

Aturdido por el ataque, Krasiatuss lanzó varias ventiscas hacia su hermana, pero su débil intento por defenderse no surtió efecto debido a que las cadenas del hechizo de atadura ya se habían incrustado en su cuerpo. La confusión se apoderó del Preeminente gris, quien preocupado estalló contra su hermana y le pidió una explicación, pero este no recibió respuesta alguna. En su lugar, vio como entre las garras de Tharardys aparecía un objeto que emanaba una energía familiar. Cuando la distinguió enmudeció de espanto. Antes siquiera de decir algo más, el artefacto comenzó a extraerle todas sus energías elementales.

En poco tiempo, Krasiatuss yació muerto frente Tharardys, que miraba extasiada cómo el Receptáculo Estigio se llenaba de las energías de sus hermanos. Mientras decidía a donde dirigirse, reprimió las ansias de absorber el artefacto y sentir el poder que le brindarían las energías elementales de Krasiatuss y Terrorbe, ya que no sabía el cambio que estas le proporcionarían. Pero más importante aún, no quería que los dos dragones Preeminentes que faltaban descubrieran su plan.

Al haber seleccionado su próximo destino, Tharardys alzó vuelo hacia el sur para encontrarse con Viceryum. Para su suerte, se encontró con el Preeminente azul en el camino, este le informó que se dirigía hacia la torre de Terrorbe, ya que no lograba comunicarse con ella. Presa de la sorpresa, Tharardys se las ingenió para elaborar una mentira que hizo que Viceryum diera la vuelta y así se pusieron en camino hasta la tormentosa torre.

Mientras se aproximaban al enorme edificio, una lluvia constante comenzó a bañar los cuerpos de ambos Preeminentes y cuando llegaron a la torre, Viceryum descendió hasta ella. Tharardys lo miraba desde más arriba y sin resistirse a las ansias de hacerse con sus energías le lanzó un rayo de poder concentrado. Sin embargo, en su desesperación no recordó que su hermano tenía el poder de percibir cualquier movimiento mientras hubiese agua a su alrededor. Viceryum sintió el peligro encima de él y con un rápido movimiento lo evadió, el ataque mágico hizo añicos una enorme roca que se encontraba en las cercanías de la torre. Entonces, Viceryum se volvió hacia su hermana para encararla, pues desde que la lluvia la había empapado, sabía que algo extraño estaba sucediendo en la mente de su hermana.

Tharardys enfureció y arremetió a toda velocidad contra Viceryum, pero este creó un escudo de agua antes del impacto y no sufrió daño alguno. Antes de intentar atacarla, el dragón Preeminente del agua le pidió que se detuviera, sin embargo, su hermana continuaba atacándolo, aunque gracias a su protección salía ileso. Cansado de intentar razonar con Tharardys, el gran Preeminente del agua no tuvo más remedio que defenderse de ella con la esperanza de detenerla para luego hablar.

Ambos hermanos se enfrascaron en un combate sin precedentes. Pero, a pesar de la ventaja que Viceryum poseía, Tharardys demostró ser una contrincante más agresiva y, por consiguiente, llevó al Preeminente azul hasta el límite de su fuerza. Los dos se encontraban agotados, no obstante, Tharardys tenía a Viceryum donde lo quería, justo a poca distancia de la torre, la cual a pesar del daño se mantenía en pie. Aunque la dragona Preeminente del

elemento Primordial no sabía que el plan de su hermano implicaba también acercarse lo más posible a la edificación.
Tiempo atrás, cuando Viceryum llegó por primera vez a la torre, hizo algunos cambios y entre ellos estaba un estanque que almacenaba el poder elemental del agua que caía de las constantes lluvias. El estanque se encontraba en lo profundo de la construcción, pero ahora Viceryum podía sentir las energías que se encontraban reunidas en el lugar, solo un poco más y haría que llegasen hasta él para recuperarse y acabar la pelea. Pero, antes de que pudiera hacer algún movimiento más, unas cadenas lo atravesaron, miró de donde provenían y observó cómo salían algunas de los escombros de la torre y otras desde la parte que aún se encontraba en pie.
Viceryum aceptó su derrota y esperó saber cuál sería el resultado de su fracaso. El Preeminente del agua no se esperaba algo como lo que ocurrió cuando su hermana se plantó ante él con el Receptáculo Estigio en frente absorbiendo sus energías elementales por completo. La muerte de Viceryum no significó nada para Tharardys, que se regodeaba porque ya solo faltaba el último de sus hermanos.
Sin embargo, Tharardys se hallaba tan absorta en sus pensamientos que no se dio cuenta de que el Preeminente Aestus había llegado justo cuando esta le ponía fin a la vida de Viceryum.
Una llamarada de fuego mágico cubrió a la dragona blanca, el calor era tan intenso que gritó de dolor haciéndola soltar el Receptáculo Estigio. Mientras, Aestus se acercaba rebosante de ira por lo que sus ojos habían visto. El Preeminente elemental de fuego repudiaba el acto que Tharardys cometió, su furia iba más allá de lo que se podía imaginar, aumentó el poder de sus llamas mientras escuchaba los gritos de Tharardys, a pesar de ello, Aestus endureció su corazón y continúo incinerándola con su fuego mágico.
Las llamas alcanzaron enormes proporciones y de repente una temible y demoníaca figura se levantó sobre ellas. Se trataba de Tharardys que, en su último aliento, había alcanzado el Receptáculo Estigio, absorbiéndolo y haciéndose con el poder de las energías elementales de sus tres hermanos. Aestus veía horrorizado como el cuerpo de su hermana se elevaba tanto que tenía que hacer un gran esfuerzo para poder verle la cara o más bien una de ellas. Ahora

Tharardys poseía cuatro cabezas de distintos colores, con apariencias muy parecidas a las de los dragones Preeminentes a quienes les robó su energía.
Aestus intentó huir de su vasta presencia, alzó vuelo, pero antes de moverse su cuerpo quedó inmóvil. Tharardys inclinó sus cuatro cabezas y observó con todos sus ojos a su pequeño hermano. Sin poder decir una sola palabra, Aestus fue despojado de sus energías elementales, consumidas por la que todos consideraban su hermana y líder.
Al devorar las energías del último del dragón Preeminente, Tharardys rugió. Otra cabeza emergió de su cuerpo, esta de un color rojo intenso como el que poseía Aestus. El fin de los preeminentes había llegado, y el nacimiento de una titánica y caótica criatura iniciaba una nueva era en Terramare.

LOS ESPIRITUS DE LOS PREEMINENTES

A pesar de que los Preeminentes fueron derrotados y despojados de sus energías elementales, sus esencias y espíritus fueron arrastrados hasta el gran bosque del Sueño Esencial. Allí se lamentarían por no haber detenido a Tharardys y cerrarían las entradas que conectaban ambos mundos. La única forma de adentrarse en la dimensión seria de forma espiritual, así se aseguraban de que la traidora de su hermana no pudiera entrar y causar más daño.
Las almas de los dragones Preeminentes aguardarían durante mucho tiempo para acabar con el mal en que Tharardys se había convertido.

THARIAMAT

Con la absorción de las energías elementales de los cuatro dragones Preeminentes, Tharardys había dejado de existir, la criatura que nació se hizo llamar Thariamat y era la dragona más poderosa y colosal jamás vista en todo Terramare. Tal era su poder que al caminar producía temblores que barrían con todo a su paso y con el batir de sus alas creaba huracanes que arrasaban con bosques enteros. Aunque su fuerza física era extremadamente abrumadora el dominio de los cuatro elementos que poseía la convertían en una entidad más que peligrosa. Además, contaba con el ingenio y la sagacidad de sus cinco cabezas.

Sin embargo, a pesar de su gran poder e intelecto, el cuerpo de Thariamat estaba enteramente impregnado de energía pura, lo cual le imposibilitaba proyectar su espíritu, por si fuera poco, las esencias y energías elementales del Elemento Primordial quedaron infectadas por los monstruosos actos que cometió cuando aún era Tharardys. Del puro y sublime elemento Primordial no quedaba nada, se había convertido en uno totalmente distinto, nefasto y sombrío. Con el nacimiento de Thariamat, también se originó el Elemento del Caos, una entidad elemental que le daba a su portador la habilidad de controlar la materia y el espacio, capaz de alterar la realidad misma e incluso el tiempo. Afortunadamente, ese poder se encontraba latente en Thariamat sin que se percatara de su existencia. Las esencias del Elemento Primordial desaparecieron por completo del cuerpo de la antes líder de los Preeminentes. Ahora su cuerpo, rebosante de energías elementales, había perdido la capacidad de controlar su espíritu y por ende estaba atada al mundo físico.
Aun así, Thariamat sometió el mundo a su voluntad. Con el pasar del tiempo, su apetito la llevó a devorar no solo los cuerpos, sino también las energías de todo cuanto hallaba a su paso. Antes de engullir a las pobres e indefensas criaturas mortales que habitaban en Terramare, la dragona de cinco cabezas los despojaba de sus energías dejando solo sus cuerpos inertes y luego se los tragaba de

un solo bocado. Thariamat creció aún más, pero por desgracia su hambre también.
Las horribles ansias de consumir carne y energías hicieron que Thariamat perdiera el conocimiento y cayera en un profundo letargo.
Cuando la monstruosa criatura alada de cinco cabezas quedó dormida, Namazukami, que se había mantenido oculto en las profundidades de la tierra desde que Tharardys intentó darle caza, salió de su escondite y vio con profundo dolor y desprecio en lo que la antigua dragona del elemento Primordial se convirtió. Con cuidado de no despertarla, la analizó por todos lados. Notó que cuatro de sus cinco cabezas le recordaban a los demás dragones Preeminentes. Sin embargo, una de ellas le era algo desconocida; esta última poseía unas tonalidades negras con algunas manchas blancas aquí y allá. Al analizarla bien, comprendió que se trataba del rostro de Tharardys, la que un día poseía un color blanco sin impurezas, ahora irradiaba una oscuridad terrible.
Intentó encontrar algún punto débil que le otorgara la ventaja, pero no tuvo éxito. La Providencia Elemental de la tierra supo que, para derrotar a Thariamat, sería necesario un poder inimaginable o un ejército lo bastante grande. Este ejército debería ser capaz de atacarla sin parar, resistir a sus ataques y, sobre todo, tener la determinación para derrotarla. Sin embargo, ese poder o ejército no existía.
Considerando la amenaza que Thariamat representaba, Namazukami se puso en marcha hacia la localización donde se encontraban sus hermanos. Gracias al tiempo que pasó bajo tierra pudo dar con la prisión en la que se hallaban, pero con su cazadora esperando a que saliera de su escondite, no podía hacer nada. Ahora que Thariamat se encontraba en un estado de sueño profundo podía moverse libremente por el mundo, aunque con cuidado, sin el temor que antes representaba.
Tan pronto Namazukami llegó con sus hermanos, los liberó de su encierro y se alejaron rápidamente de aquel lugar. En el camino, Namazukami les contó todo lo que sabía, sus hermanos no podían creer lo que les decía, la sola idea de una criatura con tal tamaño y poder los hizo temblar de miedo. Las Providencias Elementales

ignoraban la manera de poner fin a la amenaza que representaba Thariamat, sin embargo, aunque carecían del poder que para afrontar dicha amenaza sabían que tenían que encontrar la forma de hacerlo, por lo que idearon un plan de ataque para hacerle frente. Si no podían derrotarla, al menos intentarían hacerle bastante daño para debilitarla lo suficiente de forma que no se pudiera recuperar y sucumbiera al poco tiempo.

Bajo el liderazgo de Namazukami, las Providencias Elementales aprovecharon que Thariamat aún se encontraba dormida para atacarla. La furiosa y contundente ofensiva hirió de gravedad a la inmensa dragona, despertándola con un daño crítico. Con sus cinco cabezas, Thariamat vio como unas criaturas parecidas a serpientes voladoras la asediaban, furiosa y aun hambrienta arremetió, contra ellas. Durante el combate, su mente recordó quienes eran. A sabiendas de que si los devoraba su apetito se saciaría por un buen tiempo, una sonrisa de satisfacción se dibujó en sus cinco rostros.

Las Providencias Elementales creían que podrían derrotar a Thariamat si continuaban luchando con sus poderes unidos, pero su intuición estaba equivocada. Una repentina ferocidad se adueñó de Thariamat que esquivaba sus ataques con más agilidad que antes. A pesar de ello, se las ingeniaron para continuar la lucha. El enfrentamiento llegó a su fin, y la dragona de cinco cabezas resultó vencedora. Namazukami y sus hermanos, sin fuerzas y llenos de heridas, lograron su objetivo de hacerle todo el daño posible. De no ser por el débil estado de Thariamat, su plan no hubiese tenido éxito. Sin embargo, no estaban convencidos; intuían que algo espantoso estaba a punto de suceder.

Las Providencias Elementales vieron como Thariamat los levantó y los acercó a su rostro oscuro, que se les quedó mirando con sus ojos que brillaban de un color verde. Lentamente, se dieron cuenta de que sus esfuerzos fueron en vano y del error que habían cometido.

Thariamat mantenía su mirada sobre sus víctimas. Sus energías serian un banquete comparado con las que había absorbido hasta ese momento. Estaba ansiosa por consumirlas; su estómago rugía de hambre, y sus rostros enloquecían por disfrutarlas. Pero justo antes de extraer sus energías, los cuerpos de las Providencias

Elementales desaparecieron ante sus ojos. Estupefacta, desesperada y encolerizada, chilló de frustración al no poder entender lo que acababa de pasar.

Mientras tanto, las Namazukami y sus hermanos despertaron en un gran bosque que nunca habían visto. Para su sorpresa, proyecciones etéreas de los dragones Preeminentes se alzaban sobre ellos, quienes gracias al vínculo que los unía, pudieron transportarlos al Sueño Esencial. Allí, los Preeminentes esperaban otorgarles el poder necesario para derrotar de una vez por todas a Thariamat.

VRUYM

Thariamat se las ingeniaba para no volver a sucumbir ante su necesidad de ingerir garrafales cantidades de alimentos y energías. La extraña desaparición de las Providencias Elementales había dejado a la inmensa dragona en condiciones miserables, aun así, fue recuperándose lentamente gracias al consumo de nuevas criaturas que surgieron en el planeta durante el tiempo que pasó dormida. Los años pasaban y Thariamat seguía luchando con sus ansias de alimentarse, más que nada de energías. Su desesperación y violencia crecían cada vez más.

Fue durante ese tiempo que Terramare recibió la llegada de un ser misterioso. La entidad desconocida arribó en lo que parecía asteroide que impactó contra la superficie del planeta, destrozando una gran zona. La brutal colisión despertó a Thariamat, que dormía muy lejos del lugar. La inmensa dragona de cinco cabezas se puso en marcha para descubrir lo que había ocurrido. Cuando por fin llegó al lugar del impacto, se encontró con un gigantesco cráter y en el centro de este lo que parecía una enorme roca extraña. Al acercarse notó que era casi tan grande como ella. Entonces, tras analizarla detenidamente vio que tenía una enorme abertura, como si algo hubiese salido de ahí.

Al examinar la zona, Thariamat descubrió lo que parecían huellas, o más bien, el camino que tomó lo que sea que llegó al planeta. Como si se arrastrara para desplazarse, había dejado un sendero que se extendía en línea recta. Sin entender lo que encontraría, se puso nuevamente en marcha en busca de respuestas.

Lejos del lugar de impacto, una criatura misteriosa y desconocida se movía por la tierra cada vez más rápido. Conforme avanzaba, su cuerpo iba cambiando ligeramente y obteniendo energía que absorbía de las plantas y los animales que se encontraba a su alrededor. Su apariencia principal era como la de una sanguijuela. Su rostro poseía un caparazón esquelético de un cráneo inusual, y dentro se podían ver protuberancias parecidas a esporas. Sin

embargo, cada cierto tiempo mutaba su cuerpo con algo nuevo, lo que le daba una apariencia cada vez más bizarra.
Mientras recorría el mundo en el que aterrizó, la criatura recordaba como él y unos pocos hermanos y hermanas escapaban de su universo a través de una extraña grieta que encontraron en los confines del cosmos. Al atravesarla, se dispersaron por el nuevo universo en direcciones distintas, Vruym, como se hacía llamar el ser que ahora se encontraba en Terramare, necesitó de mucho tiempo para crear una coraza que lo protegiera, ya que sabía que en cualquier momento podría aterrizar en algún lugar.
Vruym pertenecía a una extraña raza conocidas como los Reptantes. Eran criaturas de gran tamaño y poder que existían eternamente dentro de su universo, lo que significa que eran inmortales. Cuando morían, su energía volvía a concentrarse en algún lugar del universo, donde renacían con todo el conocimiento que habían adquirido en su vida anterior. Sin embargo, esta característica inmortal solo estaba activa en el universo de origen; fuera de él, podían perecer para siempre.

THARIAMAT Y VRUYM

Siguiendo las huellas que encontró, Thariamat descubrió que lo que sea que aterrizó en el planeta estaba matando todo en su camino. Dejaba los cuerpos de los animales sin vida, sin energías, al igual que las plantas y flora en general. El fenómeno estaba repercutiendo negativamente en el mundo. Después de varios días, los animales y las plantas se levantaban poco después como muertos vivientes, saturando las zonas con esencias necróticas. Esto convertía el lugar en un páramo de muerte y caos. La gran dragona veía enfurecida cómo toda esa vida se había convertido en carroña, no por el daño que estaban causando al mundo, sino porque ya no podría alimentarse de ellos.

Llena de ira y más hambrienta que nunca, Thariamat se dispuso a acabar con los muertos vivientes, pero estos se levantaban de nuevo al poco tiempo de caer. Desesperada y con unas voraces ansias de comer, devoró las energías de todas y cada una de las criaturas no muertas, con tantas ganas, apetito y deseo por aliviar tan solo un poco su hambre, que no se dio cuenta del cambio que este acto comenzaba a producir en ella, el más importante y notorio de todos: la imposibilidad de utilizar sus poderes elementales. Esta desesperada acción hizo que, una vez despojadas de sus energías, las criaturas necróticas no se levantaran nunca más.

El cese de los poderes elementales de Thariamat duraría un largo periodo. Sin embargo, cuando la gran dragona descubrió que no podía usar los elementos como antes, en vez de buscar respuestas, se concentró en dar caza a su presa y hacerse primero con su energía. Después se ocuparía de su problema con los elementos, si es que tenía solución. Poco a poco, cada uno de los elementos dejaba de responderle. El primero en fallarle fue el elemento de la tierra, pero pasaría un tiempo antes de que los demás elementos tampoco acudieran a su llamado.

Thariamat recorrió extensas distancias y cada vez encontraba más y más muertos vivientes de los que se alimentaba, pero pese a que

volaba tan rápido como podía no localizaba al culpable de lo que estaba ocurriendo. De entre los muchos territorios que recorrió, uno le llamó la atención, allí una cantidad descomunal de criaturas necróticas se congregaban y parecían estar más afectados que las demás que encontró en el camino. Lanzó un hechizo que extendió su mirada hasta lograr ver el lugar donde se concentraba la aglomeración de criaturas necróticas. Miles de ellas dirigían sus miradas en la misma dirección: la entrada a una enorme cueva. Thariamat pudo sentir cómo una brutal cantidad de energías salían del lugar. Sin duda, había encontrado a su objetivo. Esperó paciente, analizando cada detalle por pequeño que fuese. Vio cómo algunas de las criaturas revividas poseían un tamaño mayor a las que había devorado antes, y desprendían más esencias necróticas, lo que los hacia más resistentes. También observó cómo todas permanecían inmóviles, sin hacer ningún tipo de movimiento, como esperando por algo o alguien.

El tiempo pasaba sin ocurrir nada relevante, pero cuando la noche llegó, llenando el lugar de una inmensa oscuridad, todas las criaturas necróticas comenzaron a hacer un sonido extraño al unísono. Thariamat se percató de un movimiento en la entrada de la cueva, y sus agudos sentidos se pusieron alerta. Justo entonces, una inmensa criatura surgió de la oscuridad.

Con todas las energías que devoró desde su llegada en el inmenso planeta, Vruym había evolucionado hasta alcanzar su fase final. Además, por alguna razón que no comprendía, los seres vivos a los que les drenaba su energía volvían a la vida luego de un breve período y, no solo eso, sino que también estaban bajo su control. Esta era una habilidad que nunca había podido llevar a cabo.

En todo su tiempo de vida, en todas sus reencarnaciones jamás había obtenido semejante poder.

Con sus fuerzas completamente recuperadas, por fin pudo comunicarse con los demás Reptantes dispersos en el cosmos. Les transmitió la ubicación del planeta en el que se encontraba para que pudieran llegar y hacerse más fuertes, pero antes, debía hacerse cargo de la criatura que exterminaba a sus muertos vivientes.

Vruym ya conocía el aspecto del ser que lo estaba buscando. A través de los ojos de los muertos vivientes, había visto a la descomunal criatura alada, de cuerpo escamoso y cinco cabezas de colores distintos, eliminar con facilidad a miles de sus criaturas necróticas. Por ello, Vruym convocó a todos los muertos vivientes que aún quedaban en pie para que se reunieran con él y, de esta forma atraerla a una emboscada.
El evolucionado Reptante ansiaba con todas sus fuerzas las energías de aquella extraordinaria criatura. Creía que, al obtenerlas, podría evolucionar a una versión más poderosa, capaz de acabar con quien hizo que él y sus hermanos huyeran de su universo. Sin embargo, Vruym desconocía el potencial de Thariamat, su hambre insaciable y los actos que podría llevar a cabo para saciarla tan solo un poco.

EL ESCAPE DE LOS REPTANTES

En un universo donde criaturas de muerte y caos gobernaban todo, donde los más fuertes devoraban a los débiles, siendo los Reptantes, los seres de máxima autoridad y poder, quienes mantenían un pacto de no atacarse entre ellos. Sin embargo, la llegada a este caótico universo de una entidad que superaba con creces su supremacía desequilibró la balanza de poder de todas las criaturas que lo habitaban.
Nadie sabe cómo surgió o como llegó aquella entidad, pero desde su aparición ninguna criatura podía escapar de su presencia. Una vez que esta los encontraba, los eliminaba sin esfuerzo alguno, devorándolos y haciéndose más y más fuerte. Al ver como este ser alteraba la jerarquía de poder que los Reptantes habían creado, se agruparon por primera vez para acabar con él. Un gran número de ellos se puso en marcha, y cuando dieron con la poderosa entidad, se encontraron cara a cara con un ser que les hizo sentir temor por primera vez en su existencia. Aun así, todos juntos atacaron a su enemigo en común. Sin embargo, ni con la unión de cientos de ellos pudieron vencerlo.

La muerte de la mayoría de los Reptantes hizo que los pocos que quedaron con vida escaparan de la batalla y se escondieran lejos, hasta los confines del cosmos. Los años pasaron y un pequeño grupo de hermanos Reptantes que viajaban juntos encontraron una grieta que se conectaba con otro universo. Al analizarla, todos fueron absorbidos por ella, arrojándolos en distintas direcciones dentro del nuevo cosmos.

Thariamat permanecía observando en la distancia a Vruym, al ver a la misteriosa criatura supo de inmediato que podía vencerla, pero para ello tendría que eliminar a las criaturas que había levantado de la muerte, lo cual no sería fácil, ya que se encontraban dispersos por todo el lugar impidiendo la posibilidad de poder acabar con todos a la vez. Pero la gran dragona era astuta, urdió un plan para acabar con Vruym sin que este se percatara de la trampa. Varios días después, mientras Vruym se encontraba dentro de la enorme cueva vio a través de los ojos de sus muertos vivientes a la gran criatura alada acercarse y de inmediato el Reptante dio la orden para que sus sirvientes la atacaran. El mandato de su amo no se hizo esperar, todas y cada una de las criaturas necróticas se movieron al unísono en dirección a su objetivo. Al ver cómo se acercaba la oleada de muertos vivientes Thariamat dio la vuelta y se retiró, pero las criaturas necróticas no disminuyeron su avance, al contrario, estos aceleraron su avance por cielo y tierra.

Vruym observaba la huida de la gran dragona, sin entender el motivo de su repentino acto. Entonces, al cabo de un momento comenzó a sentir un calor abrasador que le hizo salir de la cueva. Para su sorpresa, se encontró frente a frente con Thariamat que lo miraba con cada una de sus cinco cabezas. Confundido, Vruym no dejaba de mirar a la criatura que se suponía estaba siendo perseguida por sus muertos vivientes. La imagen que Thariamat reflejaba le hizo recordar casi la misma sensación que él, sus hermanos y los demás Reptantes tuvieron al ver por primera vez la entidad que acabó con la gran mayoría de ellos. No obstante, aquella vez Vruym había aprendido una valiosa lección; no subestimar el poder de un enemigo desconocido.

Thariamat no lo sabía, pero la cueva en la que Vruym permanecía por tanto tiempo se encontraba uno de los tantos órganos de los antiguos Valak'Aghol que convirtieron Terramare en un infierno durante años. El Reptante lo había descubierto y lentamente absorbía el poder que este aún poseía. Vruym almacenaba la inmensa cantidad de energía dentro de sí, pero sin consumirla por completo. Ahora que se encontraba cara a cara con la astuta criatura de cinco cabezas se dispuso a utilizar toda la energía que había reunido. Thariamat exhibía una sombría sonrisa en cada uno de sus rostros al ver a la criatura con forma de sanguijuela emerger de la cueva, saboreando la idea de devorarla y hacerse con su energía. Caminó lentamente hasta Vruym, la diferencia de tamaños entre ambos no era mucha, pero Thariamat tenía que bajar sus cabezas para ver al Reptante. Cuando la colosal dragona iba a exhalar fuego de su cabeza color rojo la criatura de piel oscura y pegajosa hizo algo que la sorprendió. Una aberrante cantidad de energía envolvió el cuerpo de Vruym haciéndola retroceder.

Sabiendo que no podía desperdiciar la oportunidad, Thariamat lanzó una poderosa llamarada hasta Vruym. El fuego intenso derritió la cueva que se encontraba detrás, pero no le hizo nada al cuerpo del Reptante, que seguía rodeado de energía. Mientras Vruym absorbía las energías, su cuerpo se transformaba en algo más parecido a los Valak'Aghol, con tentáculos por todas partes, una piel más dura y rígida, así como alas enormes. Vruym no cesaba de consumir energías caóticas. El poder que crecía dentro de él hizo que toda la zona, antes repleta de árboles, se convirtiera en un páramo desolado. Thariamat, que se había alejado lo suficiente, observaba cómo Vruym se convertía poco a poco en una amenaza para ella. Aunque su plan seguía en pie, debido al repentino cambio de los acontecimientos, no sabía si tendría éxito.

EL DESTINO DE VRUYM

Cuando toda la inestable y caótica energía del órgano del Valak'Aghol fue absorbida por Vruym, su cuerpo cambió por completo y apenas pudo conservar su mente sin que esta fuera alterada. El Reptante podía sentir como un poder frenético fluía dentro de sí. Trató de recordar la última vez que se sintió tan fuerte, pero fue incapaz de hacerlo. Era la primera vez que consumía ese tipo de energías que escapaban a su comprensión.

Los ojos de Vruym se posaron sobre Thariamat, que levitaba a una distancia de él. El Reptante pensó en el momento en que vio a la criatura de cinco cabezas huir de sus muertos vivientes, y dedujo que se trataba de un truco para alejar a su horda de esbirros. Al hacerlo, cayó en la trampa, pero lo que no se esperaba era que él también tuviese su propio plan. Aun así, Vruym intentó llamar a sus criaturas necróticas, pero no pudo sentirlas. Procuró conectar con ellas para ver atreves de sus ojos, sin embargo, no vio nada; era como si ya no existieran. Aunque al principio le desconcertó no saber nada de su ejército de muertos vivientes, rápidamente se recuperó. Creía que con el poder que ahora poseía era más que suficiente para hacerle frente a la criatura que intentaba darle caza.
Sin perder de vista a su objetivo, Vruym se acercó con rapidez hasta Thariamat y le propinó un golpe brutal con una de sus extremidades. La dragona cayó en picado y aterrizó estrepitosamente en la tierra, gruñendo de dolor por el impacto. Al ponerse de pie, Vruym ya estaba a su lado, con otro demoledor ataque. Pero esta vez, su adversaria estaba preparada: con una de sus cabezas, tomó el tentáculo y lo cercenó de un mordisco con sus afilados dientes. El reptante gritó de dolor, pero no se detuvo y cargó un rayo de energía caótico hasta el cuerpo de Thariamat, haciéndola retroceder.
La batalla entre las dos criaturas titánicas comenzó de forma brutal, sin que ninguna se limitara a utilizar todo su poder. Sin embargo, Thariamat tenía una gran desventaja a causa del plan que había ideado para separar a las criaturas necróticas de su amo.

Anteriormente, cuando Thariamat se había alejado del escondite de Vruym por varios días, se encontraba creando una proyección que simulaba un clon de sí misma. Al terminar su obra, le proporcionó suficiente energía para que el Reptante creyera que se trataba de la Thariamat original y para que pudiera enfrentarse con la inmensa cantidad de criaturas necróticas que rodeaban el lugar. El plan era simple: enviar el clon frente a Vruym para que diera la orden de ataque a sus sirvientes. Luego, haría que su clon huyera hasta un lugar alejado, esperando que las criaturas la siguieran. Si lo hacían, su objetivo era que el clon se hiciera con todas sus energías y regresara. Una vez que la Thariamat original absorbiera toda la energía de su clon, esta podría derrotar a Vruym con total facilidad.

Con ese plan, la dragona de cinco cabezas le pondría fin no solo a Vruym, sino que también saciaría su hambre. Pero, debido al repentino aumento de poder de su adversario, este superaba el que ella poseía en ese momento. A pesar de que su clon ya había tenido éxito en su tarea, Thariamat no sabía si llegaría a tiempo.

Vruym atacaba a su adversaria de forma constante. Por su parte, la gran dragona solo esquivaba y, en algunas ocasiones, devolvía el golpe, cada vez más débil. Al principio, el Reptante no lo entendía, pasaron varios momentos, pero tras el último ataque de la dragona comprendió lo débil que se encontraba. Aunque Vruym no conocía la razón, tampoco buscó explicaciones; solo sabía que tenía la ventaja. Por eso, reiteró su ataque con la intención de acabar con el enfrentamiento de una vez por todas. Thariamat empezaba a sentir el peso de compartir gran parte de sus energías. Se encontraba exhausta, el hambre la hacía moverse más lento y sus ataques se debilitaban cada vez más. Trataba de mantenerse erguida, sin mostrar algún signo de fragilidad ante su oponente, pero era demasiado tarde.

Thariamat vio como Vruym se acercaba a toda velocidad, blandiendo un poder capaz de exterminarla. Si ese devastador ataque la alcanzaba, sería su final. Tenía que evitarlo a toda costa; sin embargo, cuando intentó moverse, su cuerpo dejó de responderle de forma inesperada. La desesperación la invadió a medida que Vruym se aproximaba.

Con los ojos clavados en Thariamat, Vruym notó la angustia de la dragona y su imposibilidad de movimiento. En su mente vislumbró la muerte de la Thariamat y se vio así mismo consumiendo el poder que esta poseía. Aunque, por alguna razón, la energía que la dragona poseía era menor a la que había sentido la primera vez que descubrió su existencia, el Reptante no se detuvo. Sabía que aun así podría evolucionar y, por consiguiente, hacerse más poderoso.

A medida que Vruym se acercaba, observó cómo una extraña y borrosa sombra se aproximaba a toda velocidad detrás de Thariamat. Mientras más cerca estaba, más visible se hacía la sombra. Cuando por fin vio con claridad lo que se dirigía hasta el cuerpo inmóvil de su adversaria, se asombró al ver que se trataba de otra dragona idéntica a la que tenía casi enfrente. Al ver los rostros de dicha dragona, notó que cada una de sus cinco cabezas poseía una sonrisa aterradora. Sin entender lo que veían sus ojos, el Reptante aumentó la velocidad, pues algo le decía que, si ambas criaturas llegaban a tocarse entre sí, derrotarla no sería tarea casi imposible.

Vruym estaba en lo cierto a su razonamiento, pero equivocado en cuanto a la forma en la que creía que ocurriría. La verdad era que el clon de Thariamat no necesitaba tocar a la original para transmitirle las energías que estaban en su poder. De hecho, podía transferirlas con solo estar a cierta distancia, y lo había estado haciendo desde hacía un momento.

La velocidad de Vruym aumentó sin previo aviso, el temor que sentía lo desesperaba cada vez más y más. Cuando llegó junto a Thariamat vio que aún no se podía mover e impactó la enorme cantidad de energía en su cuerpo. Era tanto poder que se originó una inmensa explosión que erradicó gran parte del lugar. Vruym no podía imaginar a ninguna criatura que pudiera haber sobrevivido a su ataque. Columnas de humo y polvo se alzaban hasta el cielo sin dejar ver a través de ellas, se mantuvieron por varios momentos cubriendo una vasta zona, hasta que lentamente se fueron disipando. Para sorpresa del Reptante, Thariamat se encontraba totalmente intacta.

Un escudo protector cubría por entero a la dragona. Gracias a las energías que su clon le había brindado, pudo resguardarse del ataque de Vruym. Ahora que gran parte de su poder volvía a ella, comenzaba a sentirse mejor. Ambas dragonas miraban al Reptante, que se encontraba paralizado del asombro. El clon de Thariamat desaparecía poco a poco, convirtiéndose en partículas de energía que se dirigían directamente al cuerpo de su creadora. Cuando toda la energía fluyó hacia Thariamat, su clon se esfumó por completo. Al recobrar todo su poder, la dragona de cinco cabezas rugió con tanta fuerza que quebrantó las rocas a su alrededor.

Al escuchar el rugido, Vruym salió de su estupor, pero era demasiado tarde. La gran dragona estaba devorando no solo su cuerpo, sino también sus energías. En el último momento, el Reptante solo pudo depositar sus esperanzas en sus hermanos, que probablemente estaban en camino.

EL MENSAJE DE VRUYM A SUS HERMANOS

Cuando Vruym encontró el órgano del Valak'Aghol y absorbió gran parte de su poder, lo primero que hizo fue utilizarlo para comunicarse con sus hermanos Reptantes. Gracias a las nuevas energías, Vruym fue capaz de contactar con cinco de sus diez hermanos, a quienes les informó sobre el hallazgo del extraordinario planeta que le hizo evolucionar con tan solo consumir las energías de algunas de las criaturas que se encontraba. Además, añadió la existencia del poderoso órgano que encontró en la cueva, sugiriendo que podría haber más.

Vruym también les informó sobre la aparición de la criatura alada que lo perseguía y les hizo saber la posibilidad de enfrentarse a ella, indicando que, de poder vencerla, podría convertirse en un ser más poderoso capaz quizás de derrotar a aquel que les hizo huir de su universo.

Los hermanos de Vruym se encontraban esparcidos por todo el universo, algunos estaban en planetas donde absorbían las energías que podían, mientras otros permanecían vagando como nómadas

por inhóspitos lugares del cosmos. Al escuchar el mensaje de su hermano menor se pusieron en marcha. El trayecto seria largo, pero contaban con llegar lo más rápido posible.

LAS ENERGIAS DE VRUYM EN THARIAMAT

Tan pronto Thariamat devoró a Vruym, su cuerpo entró en un estado que nunca había experimentado. Se sentía cansada, mareada y con ganas de descansar periodos de tiempo prolongados. La dragona no lo sabía, pero debido a la gran cantidad de poder que absorbió de Vruym, por alguna razón su metabolismo asimiló las energías del reptante de tal forma que, dentro de su vientre comenzaban a gestar miles de huevos que darían vida a sus hijos.

LOS IRRAA-KA’E Y LOS INFERGYR

Cuando el clon de Thariamat se enfrentaba a las criaturas necróticas de Vruym, algunas lograron salir del control mental que el Reptante tenía sobre ellas. Escaparon de la batalla y se escondieron de la amenaza que representaba la dragona. Una vez que el clon acabó con todos los muertos vivientes y se alejó rápidamente del lugar, los supervivientes salieron de sus refugios para abandonar la zona donde se llevaba a cabo el combate entre las dos criaturas titánicas.

Todos se agruparon y se pusieron en marcha en dirección al oeste, donde viajaron durante muchos días. Cruzaron mares y atravesaron montañas hasta que encontraron un conjunto de islas alejadas de todo. Allí, las criaturas necróticas se asentaron y se dividieron en varios clanes. Se nombraron a sí mismos como los Irraa-Ka’e, que significa “los alzados de la muerte”.

Los Irraa-Ka’e no necesitaban comida ni sustento. tampoco sentían frio, calor ni ninguna otra inclemencia natural. Además, su astucia e intelecto aumentaron tanto que pudieron crecer y mantener una armonía entre ellos. Era lo único que querían tras haber sido revividos como criaturas necróticas. A pesar del caos que los rodeaba, el orden y la paz se mantuvieron entre los clanes Irraa-Ka’e.

La cantidad de Irraa-Ka’e que llegaron a las islas era de unas pocas docenas. Sin embargo, al pasar el tiempo, las esencias necróticas que poseían, y que se esparcían por todos lados, fueron extendiendo su influencia en la fauna y la flora que habitaba el conjunto de islas. Gradualmente, los animales, flores y árboles afectados por las esencias necróticas se convirtieron en criaturas parecidas a los Irraa-Ka’e, pero distintas en algunas características. La principal diferencia era el consumo de energía que las nuevas criaturas tenían en su interior y el poco razonamiento de sus mentes.

Una vez que los Irraa-Ka’e descubrieron la existencia de estas criaturas, las estudiaron con atención. Al darse cuenta de sus similitudes, trataron de interactuar con ellas, pero siempre eran

recibidos con total hostilidad. Fueron varias las veces que los Irraa-Ka’e intentaron acercarse a sus semejantes y en cada ocasión tuvieron que huir ante la rabia que los dominaba. Los Irraa-Ka’e nombraron a estas criaturas como Infergyr.

Pese a que los Irraa-Ka’e eran más poderosos, los Infergyr los superaban en número. Un enfrentamiento directo podría dejar grandes bajas en sus filas, y eso era algo que no podían permitirse.

Tampoco deseaban combatir contra ellos, no solo porque querían mantener sus números intactos, sino porque veían a los Infergyr como sus propias creaciones. Comprendían muy bien cómo habían surgido y lo doloroso que era vivir con un único propósito en sus mentes. Por ello, los Irraa-Ka’e se vieron obligados a abandonar el conjunto de islas, dejando a los Infergyr solos, pero juraron volver cuando encontraran la forma de salvarlos del caos que los dominaba.

LOS HUEVOS DE THARIAMAT

Thariamat había vencido a Vruym, haciéndose con todas las energías que el Reptante poseía. Sin embargo, la dragona no se sentía nada bien. Aun con todo el poder en su interior, algo le impedía sentirlo o utilizarlo como deseaba. Lentamente, todo tipo de malestares comenzaron a invadir su cuerpo: náuseas, mareos y dolores en cada una de sus cabezas elementales. Para mitigar su agonía, buscó un lugar donde descansar. Su búsqueda la llevo hasta el Jardín de Ganeden, que se mantenía intacto aun después de que el mundo estuviera bajo tanto caos. Con gran dolor, reposó su cuerpo sobre el vergel y se durmió tan de repente que ni siquiera se dio cuenta.

Durmió largo y tendido por un largo tiempo, y al despertar la dragona se sentía mejor. Pero al ponerse de pie contempló como su vientre se había hinchado hasta alcanzar un tamaño enorme. Además, se levantó con un sentimiento extraño y el deseo de dar vida a su prole. A pesar de que nunca tuvo un consorte, la dragona notaba cómo en su interior crecían sus hijos.

El instinto de Thariamat la llevó a distintos entornos en busca de lugares ideales para anidar sus huevos.

Los territorios elegidos para el nacimiento de sus hijos fueron seleccionados con mucho cuidado. Thariamat escogió lugares que se complementaran con el elemento de la nidada y que, además, estuvieran lo suficientemente escondidos para que estuvieran protegidos de posibles depredadores u otras amenazas.

Los primeros huevos que tuvo fueron los rojos, de dragones elementales de fuego. Miles de ellos fueron depositados en varias islas donde se encontraban volcanes de gran tamaño. La lava, las altas temperaturas y el calor extremo ayudarían a estos huevos en específico a eclosionar, además de que las energías elementales de los volcanes los imbuirían para que los dragones dentro nacieran sanos y fuertes.

Luego, viajó a unas islas muy lejanas, donde encontró varias cuevas. Allí colocó los huevos azules, que darían origen a los dragones de

agua. La cercanía al mar, la humedad y las corrientes marinas les proporcionarían las condiciones necesarias para un nacimiento saludable.

Al poco tiempo, encontró unas enormes montañas, excelentes para depositar sus huevos grises de dragones de viento. Aunque el sitio era peligroso para sus huevos, también era perfecto para que la prole creciera y extender sus alas. Confiaba en que estos dragones, en especial, serían lo bastante segases y valientes como para dominar el vuelo y las fuertes corrientes de aire desde su nacimiento.

Por último, Thariamat anidó los huevos amarillos de los dragones de tierra bajo la arena de un extenso y árido desierto. Era, por mucho, la mayor cantidad de huevos que la gran dragona había tenido. Los enterró muy bien y los protegió con una poderosa magia que, una vez que los dragones estuvieran listos para nacer, haría que cada huevo saliera a la superficie para que sus vástagos pudieran poblar la tierra.

Thariamat vertió grandes cantidades de energía en cada una de las nidadas para que sus hijos pudieran desarrollarse incluso dentro de los huevos. De esta manera, al momento de nacer no serían tan pequeños e indefensos, de ese modo tendrían las capacidades físicas para luchar o, de ser necesario, cazar su propia comida.

Algo que desconcertó a la gran dragona fue no haber puesto ni un solo huevo con el elemento Primordial. Después de todo, ella era la antigua portadora de tal poder, mucho antes de derrotar y devorar a sus hermanos. Aunque no le dio mucha importancia, la duda la mantuvo preguntándose la razón de la desaparición del quinto elemento. Desde que se convirtió en la criatura que era, había dejado de sentir su poder y, aunque le era indiferente, pues poseía tanto poder elemental que nadie en Terramare podía hacerle frente, en algunas ocasiones se preguntaba qué había sido de él.

EL ESTADO DE THARIAMAT

Una vez que Thariamat depositó el último de sus huevos, sintió cómo las energías que había absorbido de Vruym recorrían todo su cuerpo. Era un poder realmente increíble. Sin embargo, la dragona de cinco cabezas nunca comprendió la razón por la cual los elementos dejaban de responderle, ni cómo fue que, tras devorar al Reptante, quedó gestante de sus hijos. De todas formas, le dio mucha importancia. Después de todo, se acercaba una nueva era para ella y su prole.

El estado de Thariamat se equilibró con el tiempo. Poco a poco, fue recuperando el dominio sobre los elementos; sin embargo, aún no podía utilizarlos como en el pasado. Su uso se limitaba a uno por momentos esporádicos. Thariamat se había vuelto más fuerte físicamente, pero sus poderes elementales se vieron mitigados por las energías de Vruym y el consumo continuo de criaturas necróticas.

Además, la que antes era una habilidad única de Vruym, ahora era una cualidad permanente en Thariamat. Por lo tanto, si no consumía los cuerpos de sus víctimas, estos se levantaban como muertos vivientes. Por suerte, desde que devoró al Reptante, Thariamat no tenía apetito. De momento se encontraba satisfecha, aunque era difícil saber cuándo volvería su hambre.

LAS ALMAS PRIMORDIALES Y LA ASCENCIÓN DE LAS PROVIDENCIAS ELEMENTALES

Mientras pasaba el tiempo, Thariamat se mantenía en constante vuelo comprobando el estado de sus nidadas. Era la primera vez que la dragona ponía huevos y desconocía el momento en el que sus pequeños hijos romperían el cascaron y se unirían a ella. Aun así, su anhelo por ver los cielos de Terramare llenos de dragones aumentaba día tras día.

Por otra parte, en la dimensión del Sueño Esencial, los dragones Preeminentes sabían que el receptáculo estigio aún se encontraba dentro de Thariamat. De esa manera aún podía absorber las energías de sus víctimas, sin embargo, el artefacto dependía de las energías elementales de cada uno de ellos. De forma que, era posible extraer el poder robado por su hermana. Solo tenían que crear cuatro artefactos que se sincronizaran con el Receptáculo Estigio. El plan que los Preeminentes y las Providencias Elementales elaboraron durante años, se basó en dicha suposición y aunque había una alta probabilidad de que funcionara, también podrían estar equivocados. Todo se resumía en tener la valentía de enfrentarse a Thariamat y comprobar su teoría en la práctica, algo que aceptaron las Providencias Elementales.

Para llevar a cabo su plan, cada dragón Preeminente debía entrenar a las Providencias Elementales. Además, tenían la tarea de elaborar el artefacto que portaría su aprendiz. Los espíritus de los Preeminentes sabían que si el plan fracasaba todo estaría perdido.

Las Providencias Elementales se enfrascaron durante años en entrenamientos constantes para dominar el poder que sus maestros Preeminentes les heredarían. Cuando por fin terminaron sus adiestramientos sintieron como su fuerza elemental aumentó. Con la primera fase de su plan completada, estaban listos para crear los

artefactos, aunque ninguno de los Preeminentes tenía idea de cómo empezar. Pese a que llevaron a cabo un sin número de pruebas, ninguno pudo dar con la forma de alcanzar su objetivo. Todos los artefactos que construían se destrozaban por completo cuando absorbían una minúscula parte de las esencias de los dragones Preeminentes.

Prueba tras prueba los Preeminentes y las Providencias Elementales fracasaban una y otra vez. La solución al problema llegó a través de Forganirr, la Eminencia Natural Tortuga, quien sacrificó su increíble y resistente caparazón para crear los artefactos. Gracias al extraño material con el que estaba formado el espaldar de la Tortuga Sabia, lograron canalizar las esencias Preeminentes en los artefactos sin que estos sufrieran ningún daño. Finalmente, nombraron a los artefactos Almas Primordiales, en honor a su creador, el Elemento Primordial.

Aunque el caparazón de Forganirr se regeneraría con el pasar del tiempo, su noble sacrificio no pasó desapercibido por las demás Eminencias Naturales y le otorgaron el título de "Aquel que Perdura".

Con los artefactos forjados y en posesión de cada Providencia Elemental, los Preeminentes estaban listos para el último paso del plan. Era uno que sus aprendices desconocían, pero que era necesario para lograr derrotar a Thariamat; debían que otorgarles su bendición. Este acto implicaba que sus espíritus desaparecerían para siempre. A cambio, sus aprendices recibirían un don único, se convertirían en los nuevos dragones Preeminentes y sus poderes se incrementarían considerablemente. Además, recibirían todos los recuerdos de sus maestros, un peso difícil de soportar, pero que tendrían que cargar si querían salir victoriosos.

Con los preparativos realizados para la ceremonia de ascensión, los Preeminentes llevaron a sus discípulos hasta un lugar conocido como "El Monte del Despertar", una montaña de gran tamaño, lugar donde el Elemento Primordial había aparecido por primera vez en el Sueño Esencial. Los dragones Preeminentes no mencionaron nada sobre lo que les sucedería una vez la ceremonia terminara, las Providencias Elementales solo sabían que sus maestros los imbuirían con un poder antiguo que los haría más fuertes. Nada más.

En el Monte del Despertar se encontraban todas las Eminencias Naturales, que asistieron para ser partícipes de la primera ceremonia de ascensión. Los Preeminentes concentraron sus esencias únicas hasta alcanzar el estado más puro, la dirigieron hacia sus discípulos y derramaron sus espíritus sobre cada uno de ellos. El gran dragón Preeminente Aestus imbuyó con su espíritu a Zhu'Rong. Viceryum derramó sobre Ryojin su bendición. Krasiatuss vertió sus esencias en Heol. Y Terrorbe bendijo al audaz Namazukami.

Durante la ceremonia, una resplandeciente energía envolvió a las Providencias Elementales. Dentro del centelleante orbe, las esencias espirituales de los dragones Preeminentes fluyeron en su interior, transformando sus cuerpos. El aspecto de cada Providencia Elemental se combinó con el de su mentor. Les surgieron un par de alas gigantescas, sus patas y garras crecieron, y en sus cabezas sobresalían unos cuernos que brillaban con el poder de sus elementos. Aunque seguían pareciendo serpientes, el físico de los dragones Preeminentes se podía notar en algunas partes de sus cuerpos.

Mientras la luz los envolvía, sus mentes recibieron un mensaje de sus maestros. En él, les comunicaron sus destinos una vez terminada la ceremonia de ascensión. Les pidieron que los perdonaran por no haberles dicho nada hasta ese momento y se despidieron de sus aprendices para siempre.

Cuando la ceremonia terminó y los mantos de luz se desvanecieron, las Providencias Elementales se dieron cuenta de que las formas espirituales de los Preeminentes ya no estaban con ellos. Esto les causó un gran dolor por la pérdida de sus maestros. Tanta fue su amargura que sus gritos de tristeza llegaron a los corazones de todas las Eminencias Naturales, quienes se unieron a los nuevos dragones Preeminentes en su duelo.

LA HABILIDAD ÚNICA DE LOS NUEVOS PREEMINENTES

Desde que las Providencias Elementales obtuvieron la bendición de los Preeminentes, el poder que estos poseían crecía y evolucionaba en cada uno. No solo el dominio sobre los elementos aumentó, también sus resistencias, habilidades innatas, así como la forma en la que interactuaban con las energías elementales.

Una de las habilidades que desarrollaron fue la de transformar sus cuerpos en formas bastante parecidas a las que poseían los creadores de los Legionarios, los seres ingentes. Aunque los nuevos dragones Preeminentes no entendían del todo la razón por la cual esta habilidad les fue otorgada, comprendieron, a través de los recuerdos de sus maestros, que estos tenían en alto respeto y admiración a dichos seres, no solo por haber creado a los Legionarios, considerados como salvadores del planeta, sino también porque en ellos pudieron ver la esencia misma del orden y la vida.

Cuando los nuevos Preeminentes se convertían en su versión ingentes, aún conservaban rasgos de su forma original, como los cuernos, algunas escamas y la cola. Aunque al tomar esta forma su tamaño disminuía bastante, su poder seguía intacto. Al principio, los nuevos Preeminentes no veían tal habilidad como algo positivo. Pensaban que, mientras más pequeños, menor sería el impacto de sus poderes; sin embargo, con el tiempo se darían cuenta que estaban equivocados.

EL CONTRAATAQUE DE LOS NUEVOS PREEMINENTES

Los dragones Preeminentes por fin estaban listos para volver al plano físico del planeta y enfrentarse de nuevo a Thariamat. El plan de los antiguos Preeminentes tardó más tiempo de lo esperado, pero funcionó a la perfección. Aunque eso significó sus muertes permanentes, sus espíritus y esencias ahora estaban fusionadas con cada uno de sus discípulos. Estos ascendieron a seres de un poder mayor, capaces incluso a rivalizar con el que sus maestros poseían en vida.

Con sus corazones llenos de valor y sus mentes concentradas, los Preeminentes, liderados por Namazukami, salieron del Sueño Esencial en busca de Thariamat. Durante su búsqueda, recordaron, a través de las memorias de sus maestros, cómo estos fueron traicionados por su propia hermana. Aunque el dolor los invadió, de ellos encontraron lo que buscaban: el artefacto capaz de absorber las energías de los seres vivos, el Receptáculo Estigio. El antiguo artefacto era la clave para vencer a Thariamat en su propio juego. Los recuerdos les mostraron el momento exacto en el que Tharardys terminó con la vida de sus hermanos y el lugar de su cuerpo en el que se encontraba el artefacto.

Los Preeminentes volaron distancias enormes sin encontrar rastro alguno de Thariamat. Durante su búsqueda, notaron el estado del mundo. Para su sorpresa, no estaba tan mal como habían pensado, aunque en algunos territorios se podía ver la característica destrucción que la dragona de cinco cabezas había dejado a su paso. Los dragones Preeminentes se mantuvieron juntos en todo momento. Viajaban atentos a cualquier rastro, volando día y noche sin descanso, siempre alertas ante la probabilidad de encontrarse con Thariamat.

Tras varios días, su búsqueda constante concluyó. Vieron a la gran dragona posada en una montaña.

Thariamat levantó sus cabezas confundida, al sentir la presencia de sus hermanos. Sin embargo, cuando las criaturas aladas se acercaron, descubrió que se trataba de otros seres. A pesar de esto, el parentesco, tanto en el aspecto físico como en el poder que poseían era bastante similar al de ellos. Entonces, su mente recordó a las Providencias Elementales, que hace tanto tiempo casi consumía, y de repente desaparecieron sin dejar rastro. En ese momento, la dragona entendió parte de lo que les había ocurrido a esas esquivas criaturas.

Los Preeminentes vieron a Thariamat alzar vuelo y ponerse en dirección hacia ellos, pero antes de que la dragona pudiera siquiera hacer algún movimiento, atacaron rápidamente con ráfagas de energías elementales. El ataque tomó por sorpresa a la gran dragona, quien esquivó algunos ataques, pero otros la impactaron de lleno, recibiendo un enorme daño. A pesar de que se encontraba en pleno uso de sus facultades físicas, sus poderes elementales aún estaban bloqueados, y en ese preciso momento, solo podía utilizar el elemento del agua, siendo vulnerable a los elementos de tierra y viento, mientras que los ataques de fuego y el agua los podía contrarrestar. Con tal desventaja, supo que la única forma de ganar era por medio de un enfrentamiento de fuerza.

Los Preeminentes se dispersaron, acorralando a Thariamat y atacándola sin descanso. Debían debilitarla lo suficiente para utilizar las Almas Primordiales y recuperar las energías robadas de los antiguos Preeminentes. Sin embargo, a pesar de que habían aumentado sus poderes, estos no eran ilimitados. Por eso, su plan consistía en arremeter con todas sus fuerzas hasta quedar casi agotados. Si no lograban su objetivo, escaparían al Sueño Esencial para recuperar sus energías y volver a intentarlo tan rápido como pudieran. La ventaja de los dragones Preeminentes radicaba en la ayuda que les brindarían las Eminencias Naturales, quienes les otorgarían gran parte de su energía para que pudieran volver a la batalla lo antes posible. Aunque esta estrategia les daba una ventaja, también tenía sus límites. La cantidad de energía que podían recibir era proporcionar al número de Eminencias Naturales

que habitaban en el Sueño Esencial, lo que significaba que solo podría realizar tres recargas en total.
Por tanto, al ver que Thariamat no se encontraba lo suficientemente débil como para usar los artefactos en ella, decidieron huir al Sueño Esencial y así recibir la primera dosis de energía. Los Preeminentes podían entrar y salir de la dimensión con solo concentrar sus espíritus, sin importar el lugar o el momento, solo tenían que poseer algo de energía en ellos para materializar sus cuerpos en la dimensión alterna a Terramare.
Por otro lado, al sentir como los ataques cesaron de repente, Thariamat, que se encontraba en la tierra con algunas heridas, supo que sus agresores no estaban, ya que no sentía sus presencias por ningún lado. La gran dragona se puso de pie, preguntándose la razón por la cual sus enemigos habían desaparecido. A sabiendas de que las heridas recibidas tras el ataque no sanarían tan rápido decidió buscar algo de que alimentarse para acelerar el proceso. Buscó por varios lugares hasta que encontró una manada de animales salvajes. Sin embargo, justo cuando se disponía a dirigir sus fauces hacia ellos, los Preeminentes reaparecieron de la nada y una violenta explosión de ataques elementales impactó en ella una vez más.
La ira de Thariamat se reflejaba en cada una de sus cinco cabezas. Incapaz de moverse debido al ataque continuo, su única respuesta era protegerse para recibir el menor daño posible. Mientras era asediada, pensaba en una forma para acabar con los cobardes que se limitaban a atacar a distancia, luego de varios momentos le llegó una idea que ya había tenido éxito antes. Aguardó y cuando el ataque se detuvo, comprobó que sus agresores habían desaparecido. Para que su engaño funcionara, tenía que ser rápida y así lo hizo. Con premura creó una silueta idéntica a ella, justo como lo había hecho para enfrentarse a Vruym, pero esta vez su clon solo estaría imbuido con una minúscula parte de su poder, lo suficiente para moverse. Luego se alejó y se sumergió en un gran océano, no tan lejos de donde dejó su clon. Debajo del agua, hizo su presencia casi imperceptible y esperó pacientemente.

Thariamat tenía en mente acabar al menos con uno de sus escurridizos rivales. Su atención se centraba principalmente en Namazukami, de quien recibía más daño y quien, además, poseía más poder que los demás. La espera se le hizo eterna, pero no se impacientó. Se tranquilizó así misma con imágenes de ella consumiendo hasta el último de los nuevos Preeminentes. Entonces, de la nada, los cuatro dragones elementales aparecieron y atacaron sin dilación a su clon, que se encontraba caminando sin rumbo.

Tras unos momentos atacando a quienes creían que era Thariamat, los Preeminentes vieron cómo la gran dragona caía derrotada. Sin embargo, percibieron algo extraño en el cuerpo inerte. Sorprendidos por la peculiar victoria, se acercaron al cadáver. Heol fue el primero en notar la trampa, seguido de Ryojin, pero cuando todos se dieron cuenta era demasiado tarde. Thariamat ya se encontraba encima de Namazukami, con sus enormes fauces abiertas engulléndolo por entero. Al ver como su hermano desaparecía frente a ellos, Zhu'Rong liberó una llamarada de fuego sobre Thariamat, Ryojin lanzó torrentes de agua y Heol invocó tormentas de viento cortante, su desesperación no les permitió ver cómo la dragona de cinco cabezas soportaba cada uno de sus ataques.

Mientras la lluvia de elementos se cernía sobre ella, Thariamat consumía las energías de Namazukami. Era tanto poder, que su cuerpo se hacía cada vez más inmune a los ataques de los Preeminentes. No obstante, a pesar de que se estaba haciendo más fuerte, algo en su interior empezaba a sentirse diferente.

Momentos antes de que Thariamat engullera a Namazukami, el Preeminente de la tierra se protegió con energía elemental, además de transformar su cuerpo, de manera casi instintiva, en su forma ingente, haciéndose mucho más pequeño. Esta táctica le permitió sobrevivir, mientras era tragado por una de las enormes cabezas de la dragona. Aunque el escudo se debilitaba lentamente, Namazukami no perdió la oportunidad de localizar el Receptáculo Estigio mientras se movía en el interior de Thariamat. Afuera podía sentir cómo sus hermanos atacaban sin cesar. Gracias a ello, pudo moverse hasta localizar el artefacto. Cuando se acercó para estudiarlo, notó como un remolino de energías lo cubría por completo.

Namazukami estudió el Receptáculo Estigio, era tal y como los recuerdos de Terrorbe se lo habían mostrado. Mientras lo observaba, sintió cómo las energías de su maestra lo llamaban. Era un llamado sutil, como un susurro, pero que podía escuchar incluso bajo las circunstancias en las que se encontraba. Cuando estuvo delante del artefacto, Namazukami notó cómo el Alma Primordial que llevaba consigo vibraba al reconocer las energías únicas de Terrorbe dentro del Receptáculo Estigio. Poco a poco, los dos artefactos iniciaron un enfrentamiento de energías, en las que una tiraba de la otra. El Preeminente sentía cómo el Alma Primordial intentaba absorber las energías que pertenecieron a Terrorbe. Sin embargo, se dio cuenta de que el Receptáculo Estigio también quería apoderarse no solo con las energías que portaba el artefacto que llevaba consigo, sino también de las suyas propias.

Entonces, entendió lo que necesitaba hacer. Con un atisbo de esperanzas cerró sus ojos, se concentró e imaginó como su ser se materializaba en el Sueño Esencial.

LA DERROTA DE THARIAMAT

A pesar de sus esfuerzos por debilitar a Thariamat, luego de que esta engullera a Namazukami, los Preeminentes no lograron conseguir su objetivo. Al final, tuvieron que huir nuevamente al Sueño Esencial para recuperar sus fuerzas y reevaluar su plan sin la ayuda de su hermano. Pero, la sorpresa se adueñó de cada uno de ellos cuando vieron a Namazukami, en su forma física ingente, sentado en compañía de varias Eminencias Naturales.

Una vez que todos salieron de su asombroso, Namazukami detalló como sobrevivió y lo que ocurrió mientras se encontraba en el interior de Thariamat. Al terminar les contó sobre un nuevo y arriesgado plan para acabar con la dragona de cinco cabezas. Con todo dicho los dragones Preeminentes recibieron la última recarga de energía y se prepararon para el último asalto.

Por otro lado, Thariamat estaba totalmente confundida; no tenía idea de lo que había ocurrido. Momentos antes, justo cuando iba a engullir a Namazukami, su objetivo atraparlo con varias de sus cabezas para luego devorar sus partes. Pero por alguna extraña razón, solo bastó una de ellas para tragarse al dragón amarillo por entero. Además, recordó cómo al ingerir a su oponente sentía que se hacía poco a poco con sus energías. Sin embargo, después de un momento, notó cómo parte de sus fuerzas menguaban y volvían a crecer en breves lapsos de tiempo. Lo que más atormentaba sus pensamientos era que, a pesar de haber devorado a Namazukami, este parecía haber desaparecido de su interior. Ya no podía sentir la absorción de sus energías, ni tampoco el malestar de sus fuerzas mermando. Sabía que algo muy extraño había ocurrido, y no entender nada la enfadaba bastante.

Pese a todo, la gran dragona de cinco cabezas había sanado sus heridas y ahora podía utilizar el elemento tierra. Aunque los de aire y fuego aún se mantenían bloqueados, tendría una menor desventaja ante los ataques de los esquivos dragones. Thariamat reconoció que las energías que absorbió del Preeminente amarillo, aunque exiguas,

habían sido de gran ayuda. Sus ansias por apoderarse de las energías de los cuatro dragones elementales avivaron su sed de batalla y la prepararon para el próximo ataque de sus adversarios.
Thariamat esperaba impaciente a los dragones Preeminentes, por un momento pensó que se habían dado por vencidos o que no regresarían por un tiempo, pero esa idea fue descartada tan pronto sintió la llegada de sus enemigos. Sin embargo, cuando los vio, su confusión no hizo más que aumentar. Estos volvieron al combate con aspectos muy diferentes, sin alas o escamas, con cuerpos erguidos, largas cabelleras y un tamaño minúsculo en comparación al que poseían con sus cuerpos originales. La gran dragona sabía que había visto esas figuras antes. Hizo memoria y, tras un momento, recordó a los seres que crearon a los Legionarios, los mismos que una vez ayudaron a erradicar a la Corte Sombría cuando esta era conocida como Tharardys. Thariamat no entendía por qué habían tomado esas formas, pero supuso que esto le daría una ventaja en los ataques cuerpo a cuerpo.
El combate se reanudó con choques de poderes elementales que hicieron temblar el planeta, esta vez todos estaban decididos a terminar el enfrentamiento. Por su parte, los Preeminentes hacían uso de sus habilidades concentrando sus ataques directamente en cuatro de las cinco cabezas de la gran dragona, la única cabeza a la que procuraban no atacar era la de color negro. Por otro lado, Thariamat se defendía y arremetía con una combinación de golpes físicos y elementales de agua y tierra. Al principio, sus ataques no lograban impactar de lleno en sus enemigos, debido al tamaño que ahora poseían los Preeminentes, estos podían evadir cada golpe, solo en algunas ocasiones alcanzaba a rozarlos. Pero tan pronto se adaptó a sus tamaños, pudo golpearlos con certeza, mandándolos a volar grandes distancias.
El feroz combate se mantuvo durante mucho más tiempo que los anteriores. Thariamat se había dado cuenta de ello, preguntándose si en algún momento desaparecerían como lo habían estado haciendo hasta ese momento. Sin embargo, no se percató de algo mucho más importante. A medida que pasaba el tiempo, percibió como los ataques de los dragones Preeminentes se debilitaban cada

vez más y más. Desesperada, al creer que escaparían, se apresuró a intentar engullirlos.
Rápidamente, Ryojin cayó presa de la cabeza azul de la gran dragona. Los demás dragones intentaron salvarla, pero justo antes de poder hacerlo, Heol y Zhu'Rong fueron devorados por las cabezas gris y roja, respectivamente. Thariamat no sabía si era por lo débil que se encontraban sus enemigos, pero haber consumido, no solo a uno, sino a tres de los dragones elementales en tan poco tiempo la sorprendió sobremanera. Ya solo quedaba Namazukami, quien estalló en una ira incalculable y se lanzó hacia Thariamat, dispuesto a sacrificarse en una explosión de energía sin precedentes. No obstante, su cuerpo fue alcanzado por las mandíbulas de la cabeza amarilla poniendo fin a su existencia.
Lentamente, Thariamat sentía cómo, una tras otra, las energías de los Preeminentes recorrían todo su ser. Primero las fuerzas de Ryojin, luego las de Heol, seguidas por las de Zhu'Rong, y por último las energías de Namazukami, por fin todas suyas. Se tranquilizó para saborear el momento del cambio que tendría el devorar tales criaturas, sin embargo, una aflicción perturbadora la impregnó por completo, no solo a su cuerpo físico, sino también a su alma.
Era un dolor absoluto que la quebrantaba lentamente. La gran dragona aullaba de agonía y tormento, sus atronadores rugidos se escuchaban incluso en las tierras etéreas del Sueño Esencial.
Su sufrimiento desembocó en algo todavía peor cuando notó que sus energías comenzaban a menguar. Gradualmente, vio cómo las cabezas que poseían las energías elementales de tierra, agua, fuego y viento empezaban a desvanecerse. Al ver sus cabezas marchitándose una por una, la abrumadora angustia de Thariamat aumentó. Primero, la cabeza amarilla se descompuso, se convirtió en partículas de tierra y desapareció de su cuerpo. La desesperación se adueñó de ella. Luego, la cabeza roja comenzó a arder con tanta intensidad que, al cabo de unos instantes, fue reducida a cenizas. Al contemplar cómo sus cabezas se desintegraban frente a sus ojos, comenzó a moverse frenéticamente, como si intentara neutralizar lo que le estaba ocurriendo. Pero fue inútil: el dolor, la angustia y la

incertidumbre se acrecentaron tanto que Thariamat cayó en la locura.
Después, su cabeza azul comenzó a secarse. Rápidamente, grietas profundas y quebradizas la cubrieron por entero. Tras un último suspiro, se desmoronó en polvo, como si nunca hubiera existido. Thariamat miraba con los ojos enloquecidos de su cabeza negra a la de color gris, la portadora del poder del viento. Pese a su demencia, tuvo un pensamiento fugaz, una sospecha en respuesta a los terribles acontecimientos que le estaban sucediendo. Mientras su última cabeza elemental se convertía en una densa niebla que se disipaba hasta desvanecerse, dejando solo un susurro como rastro de su existencia, Thariamat, ahora solo con su cabeza negra, rugió con tanta fuerza que hizo retumbar las enormes montañas de los alrededores. Pero esta vez, su rugido no era debido al dolor, sino a la ira que sentía al confirmar la causa de su ruina.
Con sus ojos llenos de una rabia atroz, Thariamat observó cómo unas coloridas luces se materializaban frente a ella. Eran los Preeminentes, que habían vuelto a sus formas de dragones y portaban todo el poder y las energías que la gran dragona había robado en el pasado.
Enfurecida, Thariamat intentó ponerse de pie y atacar, pero sus fuerzas se habían ido. Ni siquiera las energías del elemento Primordial habían vuelto, ahora que ya no poseía las energías elementales que obtuvo al devorar a sus hermanos. Su cuerpo comenzó a reducirse hasta ser casi del mismo tamaño que el que tenía antes de convertirse en la gran dragona de cinco cabezas.
Los dragones Preeminentes veían la escena con cierto desdén. No podían lamentarse de su situación. En su búsqueda de poder, Thariamat había hecho tanto mal que no era digna de consideración alguna. Toda la destrucción que desató, las vidas que arrebató, el daño al planeta y la traición a sus propios hermanos confirmaban su destino. Su muerte era lo mínimo que podía compensar todos los actos viles y horrendos que había llevado a cabo. Una vez que Thariamat quedó reducida a solo una sombra de lo que era, los Preeminentes utilizaron todo su poder para acabar con la dragona de

una vez por todas, sellando su destino y poniendo fin a su despiadada y salvaje tiranía.

EL PLAN DE LOS PREEMINENTES

Una vez que Namazukami contó su plan para acabar con Thariamat, aunque tenían sus dudas, los Preeminentes confiaron en su hermano. Todos se transformaron, tomando sus formas ingentes, y tras recibir la recarga de energía por parte del último grupo de Eminencias Naturales, se pusieron en marcha.

Ya en el combate, los Preeminentes se habían asegurado de hacerle creer a su adversaria que estaban luchando con todas sus fuerzas. Tenían que prolongar la pelea todo el tiempo necesario hasta que Thariamat pensara que contaba con la ventaja. Cuando el momento adecuado llegó, se dejaron devorar un por uno, estallando en una falsa furia desenfrenada cada vez que la gran dragona de cinco cabezas consumía a alguno de ellos. Logrando engañarla por completo.

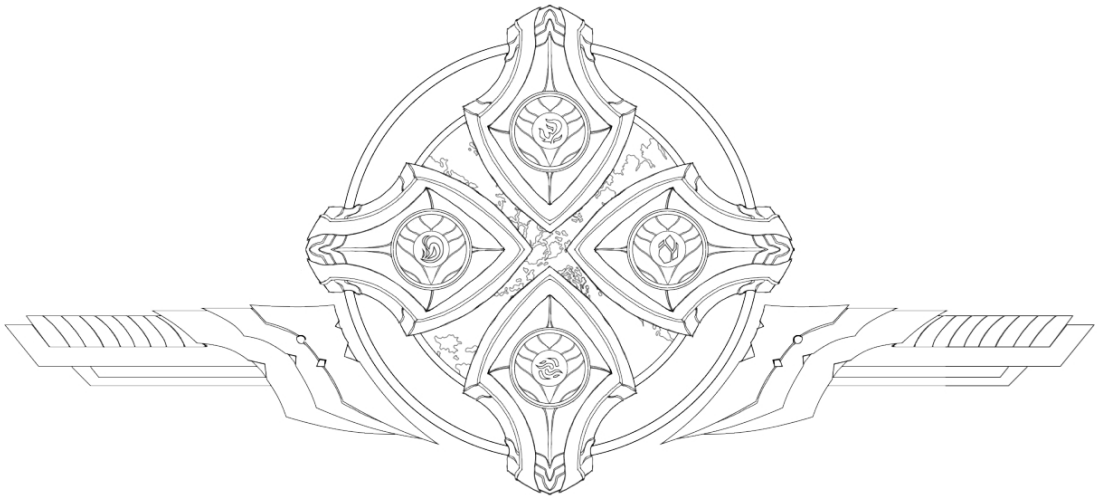
En el instante en que Thariamat se tragó al último de los Preeminentes, la primera fase del plan se había logrado. Ahora, había que esperar a que Namazukami llegara al lugar del interior de Thariamat donde se encontraba el artefacto del Receptáculo Estigio. Sin embargo, cuando este llegó, se encontró solo con Ryojin, tanto Zhu'Rong como Heol se habían perdido y no encontraban en la dirección correcta, el miedo se apoderó de ellos y ambos hermanos temieron lo peor. Los dragones Preeminentes de la tierra y el agua no podían iniciar la absorción de energías con las Almas Primordiales, se mantenían alejados lo suficiente para que estos no se activaran. Aunque sus fuerzas se debilitaban con cada momento que pasaban dentro de Thariamat. Desesperado, Namazukami decidió ponerse en marcha para buscar a sus hermanos, pero antes de moverse, vio cómo estos llegaban a su encuentro.

Aliviados, se dispusieron a actuar rápidamente. Concentraron toda la energía que les quedaba en los artefactos y los enfocaron hacia el Receptáculo Estigio. Las Almas Primordiales comenzaron a brillar con

intensidad mientras absorbían las energías correspondientes a cada uno. Tal y como Namazukami esperaba, usar los cuatro artefactos en conjunción tendría el efecto deseado.
De forma constante, las energías que Thariamat había robado eran arrancadas del Receptáculo Estigio y de su ser, dejándola únicamente con aquellas que las Almas Primordiales no reconocieron. El plan de los dragones Preeminentes había tenido éxito.

LAS VISIONES DE THARIAMAT

Antes de que los ataques de los Preeminentes alcanzaran a Thariamat, esta tuvo una visión en la que pudo ver como inmensos dragones de distintos colores se alzaban sobre los cielos del planeta, haciendo uso de los elementos. Eran sus hijos, y en ese momento supo que al menos su prole viviría.
Cuando su cuerpo era asediado por los poderes elementales de sus enemigos, no hizo ningún ruido, no sintió dolor, se dejó llevar por la calma que la muerte le brindaba y justo antes de que su existencia fuera borrada, cerró sus ojos para ver como un dragón negro rugía bajo los truenos y relámpagos de una gran tormenta.



CAPÍTULO VIII

LA ERA DE LOS MIL AMANECERES

LA CREACIÓN DE LOS CUSTODIOS Y EL SURGIMIENTO DE LOS ARCONTES

Una vez que los dragones Preeminentes pusieron fin al reinado de Thariamat, estos volvieron al Sueño Esencial, donde se vincularon por completo con las energías recuperadas de sus maestros, obteniendo así una mayor fuerza y poder. Cada uno de ellos sabía que debía que proteger el planeta, así como salvaguardar todas las criaturas, salvajes o inteligentes que lo habitaran. Además, como Preeminentes, también tenían la obligación de ser los guardianes ante las posibles amenazas que intentaran poner en riesgo el equilibrio y bienestar del mundo.

Con sus nuevos objetivos y tareas por cumplir, los dragones Preeminentes se pusieron a trabajar.

Para restaurar la vida en Terramare a lo era antes del surgimiento de Thariamat, los Preeminentes pidieron ayuda a las Eminencias Naturales para que salieran al plano físico y, con su presencia, acelerar la regeneración de la flora y fauna, así como restaurar las zonas del mundo afectadas por las influencias de Thariamat. Las Eminencias Naturales aceptaron la labor con entusiasmo y motivación, ya que sentían que no habían ayudado lo suficiente. La participación de estas nobles y poderosas criaturas en la reconstrucción del planeta fue tan próspera que dio lugar a la aparición de un gran número de animales salvajes nunca antes vistos, así como también nuevas especies de plantas.

Mientras las Eminencias Naturales se dedicaban a extender sus labores por el mundo, los dragones Preeminentes se enfrascaron en otro propósito vital: la creación de agentes que pudieran reemplazar las tareas que antes tenían como Providencias Elementales y de esa manera mantener el desarrollo del planeta. Guiados por el gran Namazukami, los Preeminentes utilizaron las nuevas y únicas capacidades para forjar, a partir de los elementos que se

encontraban en el sueño esencial, a los que serían los encargados de velar por el crecimiento y la protección de los seres vivientes de Terramare.
Los esfuerzos de los Preeminentes dieron vida a los Custodios, seres de puro elemento que encarnaban la personalidad misma de sus creadores y que se parecían físicamente a sus formas ingentes. Los Preeminentes infundieron a algunos de ellos de esencias únicas y cualidades excepcionales para que sirvieran como líderes. Estos recibirían el título de Custodios Supremos. Con el pasar del tiempo desarrollarían sus propias personalidades sin dejar atrás sus raíces y las virtudes e ideales de sus creadores.
Namazukami les otorgó sus habilidades a Thylar y Vornir que dominarían el poder de la creación y la terraformacion. Heol transmitió sus poderes para manipular las nubes, así como las corrientes de aire en Skhanyr y Ovikar. Ryojin bendijo a Nymar y Zyldar con las habilidades para comunicarse y controlar a las criaturas acuáticas. Además, les transmitió la capacidad de usar el agua para sanar heridas, una habilidad que aprendió una vez que obtuvo todas las energías de su maestro. Finalmente, Zhu'Rong vertió la habilidad única de crear armas o herramientas de fuego puro a partir de algunos objetos en el Custodio Supremo Kaeldor. Sin embargo, su regalo más poderoso fue la capacidad de acumular una gran cantidad de energía elemental de su entorno para crear una réplica de sí mismo en la que podría ser capaz de renacer, manteniendo sus recuerdos y con un incremento de su fuerza y capacidad.
Con estos nuevos aspectos de Providencias Elementales, los dragones Preeminentes estaban listos para enviarlos al plano físico de Terramare para que continuaran la obra que ellos, en su tiempo, no pudieron terminar.

LOS CUSTODIOS SUPREMOS

Custodio Supremo — Thylar — Alto Señor de la Tierra
Custodio Supremo — Vornir — Formador del Mundo

Custodia Suprema — Skhanyr — Forjadora de Tormentas
Custodio Supremo — Ovikar — Guardián del Viento y los Cielos
Custodio Supremo — Nymar — Amo de los Océanos
Custodia Suprema — Zyldar — Señora de los Mares
Custodio Supremo — Kaeldor — Forjador y Celador del Fuego

LOS CUSTODIOS

Algunos otros Custodios de importancia:
Vulkir — Custodia de Fuego
Ignirr — Custodio de Fuego
Rogoss — Custodio de Fuego
Rava — Custodia de Agua
Zarrigan — Custodia de Agua
Yubaan — Custodia de Tierra
Khroa — Custodio de Tierra
Freyris — Custodia de Viento
Tengfur — Custodio de Viento

Aunque los dragones Preeminentes estaban contentos con el resultado de sus creaciones, se sorprendieron al ver cómo otras formas de vida parecidas a los Custodios se alzaban en el Sueño Esencial. A pesar de que se asemejaban físicamente, los misteriosos seres, a diferencia de los Custodios, esgrimían elementos muy diferentes. El nacimiento de estos nuevos elementales desencadenó repentinas peleas entre ellos y los Custodios.
Los Preeminentes consideraron esto como la oportunidad perfecta para evaluar la capacidad de sus creaciones, además de entender la naturaleza de esos enigmáticos entes elementales. Los combates entre ambos bandos mostraron la fuerza de los Custodios, quienes hacían un gran esfuerzo para contener la ofensiva de sus adversarios. Sin embargo, a diferencia de sus hermanos menores, los Custodios Supremos, con un potencial muy superior, doblegaban con facilidad a los invasores. Los dragones Preeminentes notaron que, los intrusos utilizaban elementos como, el hielo y el trueno,

otros dominaban las sombras y la luz, siendo estos últimos dos más extraños de lo que podían imaginar.
Antes de que los Custodios y los Custodios Supremos pudieran erradicar a los misteriosos elementales, Zhu'Rong detuvo el combate. Sus hermanos se mostraron confusos por su repentina decisión. Sin embargo, el Preeminente del fuego los calmó, diciéndoles que no sería necesario quitarles la vida. Él mismo se encargaría de transformarlos en entidades útiles para alcanzar sus objetivos. Los demás Preeminentes se mostraron un poco escépticos, pero al final, aceptaron su decisión. Zhu'Rong nombraría a aquellas entidades como los Arcontes Elementales, quienes pasaron a ser sus discípulos. Aunque al inicio serian forzados a obedecerlo, con el tiempo se convertirían en una parte fundamental para proteger Terramare.

LOS ARCONTES ELEMENTALES

Metallgros — Arconte del metal
Silanum — Arconte de la madera
Aethar — Arconte del plasma
Hyallithus — Arconte del cristal
Niarogog — Arconte de lava
Khyone — Arconte de hielo
Vox — Arconte Sónico

Una vez que los Arcontes fueron confinados por Zhu'Rong para su futuro adiestramiento, los Preeminentes salieron al plano físico. Al hacerlo, se encontraron con una gran variedad de criaturas que caminaban sobre la tierra, surcaban los cielos o nadaban en las profundidades de los mares y océanos. Las Eminencias Naturales habían hecho un trabajo excepcional, y los Dragones Preeminentes no podían estar más satisfechos. La vida florecía en todas partes, desde los vastos bosques hasta los más oscuros abismos submarinos, y cada rincón del mundo parecía vibrar con una nueva energía. Las criaturas, aunque aún salvajes, irradiaban el potencial de evolución y crecimiento, lo que llenó a los Preeminentes de

esperanzas. Sabían que este era solo el comienzo de una era de equilibrio y prosperidad.

EL NACIMIENTO DE NUEVAS EMINENCIAS NATURALES

El surgimiento de los Arcontes Elementales trajo consigo la aparición de nuevas Eminencias Naturales en toda la dimensión del Sueño Esencial. Los espíritus de estas criaturas se manifestaron en forma de nobles y majestuosos animales como gorilas, mantis, rinocerontes, ciervos, escorpiones, entre otros. Además, estas nuevas entidades controlaban poderes elementales distintos a los cuatro fundamentales: hielo, veneno, lava, magma, metal, incluso también, poderes vinculados con la vida y la naturaleza.

Tanto los dragones Preeminentes, como las primeras Eminencias Naturales, vieron el nacimiento de estas nuevas criaturas como un acontecimiento favorable, pues cada una de ellas irradiaba una profunda conexión con las energías del mundo, así como con las esencias del Sueño Esencial. Las nuevas Eminencias Naturales fueron recibidas con total respeto, y estas benevolentes criaturas vieron a los Preeminentes y a sus hermanos y hermanas con admiración.

Con el tiempo, las nuevas Eminencias Naturales asumieron la responsabilidad de crear y mantener el orden en muchos de los territorios del Sueño Esencial que carecían de guardianes, como algunos desiertos, regiones invernales, selvas, colinas y llanuras, entre otros. Complacidos con su labor, los Preeminentes les otorgaron habilidades excepcionales a algunos de ellos, además, les permitieron viajar hacia el plano físico, junto con las demás Eminencias Naturales, para asistir al planeta en su progreso. Las nuevas Eminencias Naturales aceptaron con honor la misión encomendada y partieron de inmediato, satisfechos y en profunda reverencia hacia sus líderes.

A medida que las nuevas Eminencias Naturales cumplían su función en el plano físico, su presencia en estos lugares permitió que los entornos se desarrollarán aún más, evolucionando y generando nuevas razas y especies en dichos lugares. A lo largo de los años, las

Eminencias Naturales vieron cómo Terramare florecía nuevamente. La ardua tarea que tenían entre sus manos se vio completada. Sin embargo, el nacimiento algunas especies, haría que ciertas Eminencias Naturales se mantuvieran en el plano físico.

NUEVAS EMINENCIAS NATURALES

Algunas de estas nuevas Eminencias Naturales más importantes fueron:

Eldergor — Gran simio de la Tierra
Saberian — Protectora de la Caza
Ouzu — El Caracol Paciente
Teméder — Madre de la Cosecha y el Cultivo
Venathar — Maestra de Venenos
Shummoth — Guardián de los Glaciares
Rhogonox — Alto Señor de los Volcanes
Phantisorax — La Mantis de Hojas Susurrantes

LAS RAZAS RESONANTES

Cuando las Eminencias Naturales terminaron su labor, volvieron al Sueño Esencial. Sin embargo, varias de estas poderosas criaturas decidieron permanecer en el plano físico de Terramare para continuar favoreciendo al planeta. Los Dragones Preeminentes estuvieron de acuerdo y enviaron a los Custodios para que les ayudaran a seguir mejorando el mundo. Las Eminencias Naturales se dividieron en varios grupos y, junto a los Custodios, se esparcieron por todos los continentes.

En sus viajes por todo el mundo, las Eminencias Naturales contemplaron el resultado de su participación en la recuperación de Terramare. Admiraron cómo algunos de los animales salvajes habían evolucionado hasta convertirse en seres completamente distintos. Las razas habían resonado con las esencias mismas de las Eminencias Naturales que se quedaron ayudando en el plano físico y, por consiguiente, obtuvieron una notable evolución. Estas nuevas especies antropomórficas no solo poseían una inteligencia superior a la de sus ancestros, sino que también se habían distanciado enormemente en ingenio y capacidad intelectual. Además, desarrollaron culturas profundamente arraigadas en la naturaleza, basadas en el respeto y la armonía con su entorno.
A medida que las Eminencias Naturales y los Custodios observaban, notaron que cada especie había forjado su propio camino, adaptando sus tradiciones y formas de vida a los diversos ecosistemas de Terramare. Los antiguos depredadores ahora eran guardianes de bosques y montañas, mientras que criaturas marinas habían establecido civilizaciones subacuáticas llenas de complejidad. Este florecimiento de culturas y saberes impresionó a los Custodios, pero más aún a las Eminencias Naturales, quienes nunca habían visto semejante evolución en las criaturas nacidas del mundo. A pesar de ello, comprendieron que el equilibrio natural no solo se había restaurado, sino que también había dado paso a una era de creatividad y desarrollo sin precedentes.

Maravillados por la evolución de las nuevas especies que habitaban Terramare, tanto las Eminencias Naturales como los Custodios decidieron revelarse ante estas criaturas. Cuando las especies evolucionadas vieron el poder y la sabiduría que poseían aquellos misteriosos seres, los veneraron como deidades y aceptaron su guía con total gratitud. Así, cada Eminencia Natural y Custodio se embarcó en una misión sagrada: ayudar a estos seres a desarrollar sus civilizaciones, enseñándoles a vivir en armonía con su entorno y aprovechar las energías del planeta para su prosperidad. Rápidamente, se estableció una relación de profundo respeto y cooperación entre las razas en desarrollo y sus poderosos benefactores, dando lugar al florecimiento de culturas.
Desde entonces, estas razas fueron conocidas como las razas resonantes.
Los Custodios y Eminencias Naturales se distribuyeron entre la variedad de razas resonantes que se encontraban repartidas por las diversas regiones del mundo, cada una con sus propias características y adaptaciones que fascinaban hasta al último de ellos.

LOS ARTEFACTOS GUÍA Y LAS CÁMARAS VINCULADORAS

Con la guía de las Eminencias Naturales y los Custodios, las razas resonantes comenzaron la construcción de grandes ciudades que servirían como capitales, diseñadas y moldeadas según el estilo de vida y la cultura de cada una de ellas.
Se descubrieron catorce razas resonantes en todo el planeta, aunque con el tiempo surgirían otras. Estas primeras razas fueron bendecidas por los Custodios y las Eminencias Naturales. En cada una de las ciudades se erigieron templos. Además, a los líderes de cada civilización se les otorgaron los Artefactos Guía, objetos maravillosos y de gran poder destinados a ayudarles a mantener el orden

En los templos, se instalaron máquinas capaces de canalizar las energías del planeta, asegurando así que la evolución de cada civilización continuara en ascenso. Estas máquinas fueron conocidas como Las Cámaras Vinculadoras.

LOS TERRAGORS Y GORATHOL

Entre las razas que los Custodios y las Eminencias Naturales ayudaron a crecer, catorce lograron establecer un vínculo directo con estos seres poderosos, quienes los bendijeron con sus conocimientos y habilidades. Estas razas resonantes experimentaron un progreso notable, y sus civilizaciones crecieron día a día en fuerza y sabiduría.

La Eminencia Natural Eldergor, tomó bajo su protección a los Terragors. Una raza imponente de gran tamaño y musculatura, con extremidades capaces de cargar enormes cantidades de peso y de una fuerza abrumadora. A pesar de su corpulencia, son excelentes trepadores, gracias a la fuerza que poseen en sus manos y dedos pueden sostenerse con una firmeza increíble, lo que les permite moverse con agilidad por las escarpadas regiones montañosas en las que habitan. Su cultura se basa en el valor de la fuerza, el honor y la lealtad. Impulsados por una curiosidad innata, los Terragors se convirtieron en guardianes de antiguas cavernas ricas en minerales, de los cuales forjan herramientas y armas. Celebran rituales de fuerza y sabiduría para honrar el equilibrio entre la tierra y el cielo, uniendo su poder físico y su conexión elemental con la tierra.
Eldergor y el Custodio de la tierra, Yubaan, favorecieron al líder de los Terragors, Gorathol, con una evolución mágica única que le hizo desarrollar cuatro brazos, permitiéndole escalar mejor que ningún otro Terragor las cumbres más empinadas y realizar proezas de fuerza sobrenatural. Esta bendición lo convirtió en el mejor herrero de su especie, facilitándole el trabajar con piedras y minerales especiales con una destreza incomparable. El Custodio y la Eminencia Natural también derramaron su bendición sobre un grupo de Terragors que desarrollaron la habilidad de endurecer su piel, volviéndose casi invulnerables a los ataques físicos.
Antes de partir, Yubaan y Eldergor construyeron enormes fortalezas en las montañas, así como un templo donde instalaron la Cámara Vinculadora. A Gorathol le fue otorgado el Artefacto Guía conocido como “La Terrapulsera”, un brazalete que ayudaría a todos los

Terragors a mantenerse unidos, y a seguir el camino del orden y la armonía. Con el tiempo, ambos seres continuaron sus viajes por el mundo en busca de otras razas que requirieran de su guía.
Los Terragors prosperarían como una raza respetada y temida en las montañas, perpetuando la sabiduría y fortaleza que sus protectores les otorgaron. Manteniendo el orden entre los suyos y sus territorios.

LOS GORBAANIOS

Los Terragors, bendecidos por Eldergor y Yubaan, se convirtieron en Los Gorbaanios: una élite de guerreros que, como su líder, podían dominar el poder elemental del metal. Los Gorbaanios custodiaban celosamente las fronteras de sus dominios, siempre listos para repeler cualquier intruso.
Para consolidar la jerarquía de los Gorbaanios, Gorathol los organizó en escuadrones y asignó un comandante a cada uno.
El primer escuadrón, también llamado Los Puños de Hierro, estaba comandado por Goriuss, un Terragor casi tan imponente como Gorathol. La ágil Goralak lideraba al segundo escuadrón, los Gritos de Tierra. El escuadrón Crin Negra marchaba bajo el mando del inmutable y resistente Grakon. El inquebrantable Gourder comandaba con férrea determinación a los Colmillos Temibles.
Cada uno de los Gorbaanios estaba equipado con armas y armaduras forjadas por el mismísimo Gorathol, pero los comandantes de los escuadrones recibieron armas únicas. A Goriuss se le otorgó Quebrantamontañas, un martillo enorme que solo él podía manejar. Goralak recibió las Hojas Aulladoras, dos espadas que en sus manos danzaban con cada tajo. Rompecielo era una colosal espada que debía sostenerse con ambas manos, salvo por su portador Grakon, quien la empuñaba con una sola. A Gourder se le entregó el Eco de Guerra, un hacha forjada con un metal arrancado de los restos de una antigua guerra en Terramare, su filo aun susurraba los ecos de aquel conflicto.

LOS DIRUSAURIOS Y GORUK

Nirydock, el Gran Rex, estuvo muy de cerca con los Dirusaurios. Una raza extremadamente diversa en tamaño, que abarca desde individuos pequeños y ágiles hasta enormes y poderosos. Su piel rígida cubierta de escamas en tonos verdes y marrones les proporciona protección y les permite camuflarse con las selvas y junglas de su hábitat. En estos entornos construyeron ciudades imponentes de piedra y hueso. Al igual que los Terragolm, poseen un vínculo con la tierra; sin embargo, los Dirusaurios destacaron por su capacidad de para prever catástrofes naturales. Su sociedad se rige por una estricta jerarquía, donde el más fuerte lidera. Son protectores naturales del equilibrio del mundo, dedicando su poder y conocimiento a mantener la armonía en su entorno.

Junto a Nirydock, la Custodia Khroa guió a esta raza para que, en el futuro, se convirtieran en grandes guardianes del planeta. Ambos seres vieron en Goruk, un Dirusario honorable y fuerte, al líder que su pueblo necesitaba para cumplir su propósito. Así, ambos le otorgaron a Goruk el favor de la tierra, despertando en él una evolución que le brindó una conexión mística con la flora de los bosques. Esta habilidad no solo permitía comunicarse directamente con las plantas, sino que también le daba la capacidad de manipular su crecimiento y características para diversos fines. Por otra parte, a los Dirusaurios que desempeñaban papeles fundamentales para la civilización de esta poderosa raza, se les otorgó una evolución especial en la que vides y plantas entrelazaban su piel, permitiéndoles manipularlas para defenderse o atacar.

Khroa levantó un gran palacio donde Goruk y otros Dirusaurios de renombre podrían convivir. En el centro de este se edificó el templo que albergaría la Cámara Vinculadora. En los alrededores del palacio, Nirydock mejoró las ciudades y viviendas que los Dirusaurios habían construido, elevando así su calidad de vida.

El Artefacto Guía otorgado a Goruk fue conocido como “La Corona del Rey”. Con este poderoso objeto, el líder de los Dirusaurios guió a

su pueblo bajo los principios fundamentales del orden, manteniéndolos unidos con la dignidad y fortaleza de un verdadero gobernante. Nirydock y Khroa, satisfechos de que sus conocimientos y enseñanzas serían protegidos y transmitidos de generación en generación, se despidieron de los Dirusaurios y se pusieron en marcha hacia otros lugares en los que otras razas evolucionadas necesitasen de ellos.
Goruk y su pueblo, en señal de gratitud, convirtieron a Nirydock y Khroa en sus deidades protectoras. Los venerarían por siempre, manteniendo vivas sus enseñanzas y su legado como guardianes del equilibrio del mundo.

LA GUARDIA DIRUSAURIA Y LOS GREELER

Los Dirusaurios más fuertes se organizaron en un formidable ejército, liderado por Goruk y su mano derecha, el gran Dariasok. Los dos comandaban a los guerreros en los enfrentamientos que se daban cada cierto tiempo contra unas formidables criaturas conocidas como los Greeler.
Los Greeler eran bestias salvajes que habían evolucionado a partir de varios reptiles y que a pesar de su naturaleza violenta se agrupaban de cierta forma para invadir territorios.
Los Dirusaurios mantenían a los Greeler a raya, pero los números de los invasores crecía en cada asalto. La Guardia Dirusauria era necesaria para repelerlos y mantener la paz en los territorios de los Dirusaurios.

LOS AEVIANS Y LOS SABIOS ELEVADOS

Los Aevians son una raza majestuosa de tamaño mediano, con enormes alas que les permiten volar grandes distancias y altitudes impresionantes. Sus agudos ojos tienen la capacidad de ver más allá del rango visual común, lo que los convierte en excelentes vigilantes de los cielos. Construyen sus viviendas en los árboles más altos o en acantilados inaccesibles, y son maestros en el arte de la navegación aérea. Admirados por su sabiduría, que les fue transmitida por los Honorables Señores Ave, Varmirh y Varmith. Los Aevians se encargan de proteger los cielos y preservan la historia a través de complejos cánticos. Su civilización es liderada por un consejo de sabios, quienes guían a su gente con nobleza y respeto.

Las Eminencias Naturales Varmirh y Varmith, junto al custodio Tengfur, reconocieron la grandeza de cinco sabios Aevians y los dotaron de poderes extraordinarios. Estos cinco Aevians eran; Mhugnin, Lorraxis, Aetnus, Strigia y Horus, siendo consagrados como Sabios Elevados, y se convirtieron en los únicos capaces de manipular el clima local, invocando tormentas o despejando cielos según su necesidad.

Las Eminencias Naturales también otorgaron a los Aevians la capacidad de volar a través de corrientes mágicas de viento, permitiéndoles desplazarse más rápido que cualquier otra criatura alada. Además, el Custodio ayudó a los Aevians a desarrollar un sistema de comunicación mediante ondas de viento, facilitando la transmisión de mensajes entre ellos.

La sociedad de los Aevians progresó como pocas, gracias a sus benefactores. El conocimiento y la sabiduría alcanzaron un nivel incomparable y se consideraron entre los más importantes del mundo. El templo donde fue construida la Cámara Vinculadora se convirtió en un lugar sagrado donde los Sabios Elevados se reunían para discutir las mejores decisiones para el bienestar de su gente. A

cada uno de estos grandes sabios les fue otorgado un Artefacto Guía conocido como "Las Alianzas del Viento": anillos sagrados que ayudarían a los Aevians a seguir con las enseñanzas y doctrinas de sus maestros.
Antes de partir, Tengfur sintió la necesidad de otorgar a los Sabios Elevados arcos especiales dotados con el poder del viento. Estas armas no necesitaban de flechas; al tensar sus cuerdas, podían canalizar las energías elementales del viento y disparar proyectiles que impactaban con velocidad y precisión, Varmirh y Varmith también impartieron habilidades y conocimientos únicos a los Aevians, convirtiéndolos expertos en el uso de estas armas.
Con el conocimiento y las herramientas otorgadas, los Aevians se establecieron como una raza respetada y poderosa, custodiando los cielos y preservando el equilibrio del mundo. Sus benefactores, satisfechos de haber cumplido su misión, se despidieron de los Aevians y continuaron su viaje, en busca de otras razas que pudieran necesitar su guía y sabiduría.

LOS SABIOS ILUSTRES

A pesar de que el consejo de Sabios Aevians era liderado por los cinco Sabios Elevados, este estaba integrado por otros más que profesaban un nivel de sabiduría, conocimiento y entendimiento casi tan vasto como sus líderes. Siete eran estos sabios respetados por los Aevians que tuvieron por nombre Los Sabios Ilustres

Zephyron
Aurelius
Nimbara
Cygnarion
Strigoth
Herak
Zelinia

Las decisiones tomadas por los Sabios Ilustres debían ser aprobadas por los Sabios Elevados antes de ser llevadas a cabo. En algunas ocasiones, estos entrarían en largos debates sobre cuáles eran las

mejores medidas a realizar. Sin embargo, siempre que esto ocurría, los Sabios Elevados utilizaban el poder de los Artefactos Guía para hacer entrar en razón a sus hermanos descontentos.

LOS ESMILIDONES Y FAELLERIA

La Eminencia Natural, Saberian, mostró un gran aprecio por los Esmilidones, una raza feroz de tamaño mediano, extremadamente ágil, con largos y afilados colmillos. Su visión rápida y precisa les permitía emboscar a sus presas con sigilo impecable, siendo maestros del camuflaje. Habitando en densas selvas, los Esmilidones vivían en grupos organizados en torno a la caza, la cual consideraban un arte sagrado. Valoraban profundamente el honor y la destreza como cazadores, y competían entre ellos para demostrar sus habilidades. A lo largo de generaciones, adoptaron ceremonias ancestrales en las que preservaban los secretos de la vida primigenia, la cacería sagrada y la armonía con la naturaleza.

La Protectora de la Caza, encantada con la destreza de estos felinos erguidos, decidió otorgarles su favor y habilidades especiales, aunque con una condición: tendrían que ganárselos. Así, Saberian recorrió los territorios cercanos a los dominios de los Esmilidones, en busca de las criaturas más feroces y desafiantes para poner a prueba a sus elegidos. Encontró tres especies salvajes a las que otorgó una pequeña parte de sus dones, asegurándose de que solo los cazadores más habilidosos podrían enfrentarlas y regresar.

Estas criaturas eran los Nadadores de Hierba, insectoides escurridizos que asechaban desde los pastizales. De cuerpos robustos con placas verdes esmeralda, patas articuladas, y una cola afilada color verde oscuro. Sus mandíbulas prominentes podían devorar plantas y otras criaturas con facilidad. Los Pesadillas Ciegas, en cambio, eran cuadrúpedos de cuerpos musculosos y piel grisácea, con una gran flor de pétalos rosados por cabeza. Solitarios y territoriales, se camuflaban perfectamente con la vegetación, emboscando a sus presas con rapidez y ferocidad. Finalmente, los Feraliths, depredadores brutales de la jungla. Poseían una armadura natural de hojas y corteza que cubrían sus cuerpos segmentados. De extremidades largas y afiladas, se movían con sigilo y su mordedura paralizante los convertía en una amenaza letal. Extremadamente

inteligentes, cazaban en grupos bien organizados, asechando a sus presas con paciencia impecable y precisión letal.
Al regresar con los Esmilidones, Saberian les ofreció una misión: cazar a una de estas tres especies en las profundidades de las selvas y junglas. A quienes regresaran con la cabeza de sus presas, les concedería su mayor bendición. No obstante, les advirtió que esas criaturas eran diferentes a las que habían enfrentado y que solo los más experimentados tendrían alguna oportunidad.

Pocos Esmilidones aceptaron el desafío de Saberian. De los valientes que se atrevieron a cazar a los Nadadores de Hierba y a los Pesadillas Ciegas, casi todos lograron regresar victoriosos. Las batallas fueron intensas y el peligro era inminente, pero su entrenamiento y habilidades les permitieron superar estas criaturas y regresar con trofeos en honor a Eminencia Natural.
Sin embargo, de los pocos que se atrevieron a enfrentar a los Feraliths, solo una Esmilidona, llamada Faelleria, pudo regresar. Después de días de asecho y estudiando sus patrones de movimiento, Faelleria esperó el momento exacto para atacar. El enfrentamiento fue feroz; el Feralith mostró toda su brutalidad y astucia, y su veneno paralizante casi la inmoviliza por completo. Pero Faelleria, con una mezcla de coraje y astucia, pudo sobreponerse, utilizando cada técnica de caza aprendida desde su nacimiento. Tras una lucha agotadora, logró derrotarlo y con gran esfuerzo, llevó su cabeza ante Saberian.
El regreso de Faelleria fue un momento de asombro y orgullo para todos los Esmilidones. Su hazaña confirmó que los Feraliths eran, en efecto, una de las criaturas salvajes más poderosas de Terramare. Saberian, honrada por la valentía de Faelleria, le concedió una bendición especial: Un vínculo espiritual con las esencias de la naturaleza que, al clavar sus colmillos en sus presas, le permitiría absorber su energía vital para curarse y obtener, de manera momentánea, algunas de sus habilidades únicas. Además, Faelleria y los demás Esmilidones que completaron los desafíos de la Eminencia Natural fueron dotados con habilidades de camuflaje superiores y reflejos aún más rápidos.

Faelleria fue reconocida como una de las cazadoras más excepcionales entre los Esmilidones, y su historia se convirtió en leyenda, inspirando a las futuras generaciones a seguir el camino del honor y la maestría en el arte de la caza. En adelante, los Esmilidones veneraron a Saberian no solo como su protectora, sino como la gran Maestra de la Caza. La figura de Faelleria fue honrada como símbolo de valentía y dedicación a su sagrada misión.

Antes de que Saberian se machara, levantó un santuario donde colocó la Cámara Vinculadora. También creó el Artefacto Guía, el Sable de Saberian, y se lo entregó a Faelleria para que pudiera guiar a los Esmilidones por el camino del orden. La Eminencia Natural se marchó sabiendo que los Esmilidones se convertirían en una de las razas más fuertes.

LAS TERRAMARTUGAS Y LAS TRES REINAS

Por otra parte, las Terramartugas se asentaron en diversos lugares, desde lagos y costas, hasta las profundidades de mares y océanos. La Eminencia Natural Forganirr, fascinado por la sabiduría y longevidad de esta raza, quedó maravillado por su existencia. Esta raza presentaba una gran variedad de tamaños, desde individuos pequeños, medianos y grandes, hasta colosales, cuya sola presencia intimidaba a los demás. Estos gigantes preferían mantenerse alejados de las civilizaciones, optando por la soledad para no perturbar a los suyos ni a otras razas. Su duro y resistente caparazón, les permitía retraerse para protegerse, además de soportar toneladas de peso. Las Terramartugas valoraban profundamente la paciencia y la supervivencia, y realizaban ceremonias en las que celebran el crecimiento, la renovación y la vida.

Forganirr y la Custodia del elemento agua, Rava, asumieron la tarea de ayudar a las Terramartugas en la creación de sus civilizaciones. Construyeron tres grandes ciudades donde esta raza resonante pudo establecerse y prosperar de forma constante. Además, establecieron una jerarquía matriarcal en la que un grupo de Terramartugas lideraría a todos. En cada reino, una reina se encargaría de encabezar dicho grupo.

La Custodia y la Eminencia Natural seleccionaron personalmente a las tres reinas y al grupo de Terramartugas que estarían a cargo de sus ciudades.

En la ciudad bajo uno de los océanos de Terramare, la reina Marrtuosa lideraba a su reino junto a sus consejeras Marraka, Morria, Torrtuossa y Herronia. Las Terramartugas de esta ciudad pasaban la mayor parte de su tiempo en las profundidades del mar, y rara vez emergían a la superficie.

El reino de Theraske se ubicaba en una vasta región costera. Esta ciudad estaba dividida en aldeas, siendo la más grande aquella en la

que residía la reina. Sheradon, Aldabra y Turtharal eran las Terramartugas responsables de las demás aldeas y quienes compartían junto a Theraske las responsabilidades de su pueblo. Aunque podían nadar y sumergirse en los mares, preferían mantenerse en las tierras cercanas a la costa.

Las Terramartugas de tierra se establecieron en un semidesierto del mundo, en una majestuosa ciudad. En su centro se erigía un enorme palacio en el que residían la reina Shelldonis y sus consejeras Maranniss, Vorghal, Kelathar, Kuoryonis, y Arterrak, siempre atentas a las necesidades de su gente, y encargadas de mantener el orden y la paz en las tierras de su reino.

Forganirr y Rava edificaron templos en cada una de las ciudades, donde las Cámaras Vinculadoras estarían en funcionamiento. También imbuyeron de su poder a las reinas y sus consejeras, quienes evolucionaron y desarrollaron habilidades únicas: control de corrientes submarinas, mayor velocidad de nado, capacidad para controlar mareas y utilizar el agua del mar para atacar o defenderse, fusión con corales que les otorga una armadura extra dura, emisión de sonidos armoniosos que pueden calmar a las criaturas marinas, así como convocar aliados, absorción y retención de la humedad del aire y del suelo que les permite sobrevivir en condiciones áridas, manipulación de la arena, creando barreras y tormentas, protección ante el calor extremo, desarrollo de depósitos internos capaces de almacenar grandes cantidades de agua, así como una inmortalidad casi completa, viviendo más tiempo que otros seres.

Los Artefactos Guía entregados a cada una de las reinas Terramartugas fueron tres báculos conocidos como “Cetros Lunares”, con el que sus habilidades se potenciaban, además de permitirles guiar a su pueblo por el camino del orden y la paz.

Satisfechos con el resultado de su labor, Rava y Forganirr dejaron a las Terramartugas y continuaron su viaje.

LOS CÉTANTIDOS Y SETUS

La Eminencia Natural, Kalltharys, descendió a las profundidades marinas para guiar a los imponentes Cetántidos, una raza de enormes criaturas inteligentes que construyeron vastas civilizaciones submarinas. Sus cuerpos robustos y aerodinámicos están recubiertos por una piel lisa y brillante, en tonalidades que varían entre el rojo, azul y blanco. Poseen grandes aletas pectorales unidas a sus poderosos brazos, y una cola tan fuerte que les permite moverse con gracia y velocidad en el agua. Sus pies están adaptados para nadar y caminar en el lecho marino. Los Cetántidos tienen la capacidad de ver en las oscuras profundidades del océano, y aunque pueden respirar el aire, prefieren vivir bajo agua, donde pasan la mayor parte de su tiempo. Viven en una gran comunidad estrechamente unida, organizadas en familias que valoran la cooperación y el respeto mutuo. Como protectores de los mares, salvaguardan sus secretos y el vasto conocimiento que en ellos se esconde.

Por solicitud de la Señora de los Mares, la Custodia Zarrigan acudió con los Cetántidos para que, juntas, crearan la Cámara Vinculadora y el Artefacto Guía.

En la gigantesca ciudad había un lugar que los Cetántidos construyeron en honor a su rey, el gran Setus, quien, en el pasado, justo antes de terminar la construcción de su civilización, se enfrentó a una criatura del mal que amenazaba con destruirlo todo y que de no haber sido por Setus lo habría logrado. La pelea duro días, pero al final, el rey Cetántido logró vencer al formidable enemigo. Gracias a su victoria, pudieron fundar su ciudad. Fue en este emplazamiento que Kalltharys y Zarrigan levantaron el templo y la Cámara Vinculadora, sirviendo, desde entonces, como un lugar para honrar la valentía de su rey y a su vez, para ayudarlos a mejorar como especie.

El rey Cetántido fue bendecido y dotado de cualidades únicas que le hicieron evolucionar. Su tamaño se vio incrementado y obtuvo habilidades capaces de alterar el entorno a su alrededor, generar

ecos mágicos que puede provocar que los animales del océano se comporten según su voluntad, e incluso modificar las corrientes oceánicas a su favor. Setus también recibió el Artefacto Guía llamado "El Poder Profundo". Un tridente especial que incrementaba su fuerza y sus habilidades.
Algunos Cetántidos se vieron alterados por la evolución de su rey y también alcanzaron una transformación, aunque menor. Cada uno de ellos poseía la fuerza para proteger a su pueblo. Zarrigan y Kalltharys vieron los resultados y, complacidas, se marcharon. Dejaron a los Cetántidos en las manos del rey Setus, el futuro de esta prometedora raza.

LOS THALASSAN

Los Cetántidos que evolucionaron junto con su rey fueron conocidos como los Thalassan. Herederos del poder ancestral de Zarrigan y Kalltharys y expertos en tácticas de combate. Estos guerreros no solo preservan el orden en la ciudad, sino que también impulsan su desarrollo y fortalecen sus defensas.
Guiados por su general, el imponente Ighalos, un estratega sin igual y poseedor de habilidades mágicas devastadoras, los Thalassan se erigieron como la primera y última línea de defensa contra despiadadas criaturas que buscaban consumir la esencia misma del reino de los Cetántidos. Intentando quebrar su fortaleza, pero bajo la guía de Ighalos, los Thalassan se mantienen cómo un muro impenetrable frente a la destrucción.

LOS CLANES ELPHAMOTHS

Cuando Shummoth, el Guardián de los Glaciares, llegó a la tundra donde habitaba la raza conocida como Elphamoth, estos ya habían erigido sus aldeas, que se extendían por toda la región helada.

Estos formidables seres, de largos y curvados colmillos, enormes orejas y una larga trompa poseen la capacidad de canalizar el frio, mientras que su gruesa y peluda piel los protege del ambiente gélido. Su cultura está profundamente conectada con la memoria y la sabiduría ancestral, pues creen firmemente que cada generación debe aprender de las anteriores, para preservar y fortalecer su legado. Los Elphamoth están organizados en clanes familiares que se unen para enfrentar los desafíos de su entorno hostil. Los ancianos son especialmente venerados como guardianes de la historia y los conocimientos del clan. Cada cierto tiempo, todos los clanes se reúnen en una gran ceremonia para compartir entre ellos y rendir homenaje a la memoria de sus ancestros.

Una de las ceremonias más importantes es "La Prueba del Valor", en la que los jóvenes Elphamoth, al alcanzar la madurez, deben demostrar su valía. En este rito de paso, se adentran en las partes más lejanas y peligrosas de la tundra para cazar un Frostlurker, una salvaje, formidable y astuta criatura que solo habita en las tierras inhóspitas. La cacería es extremadamente peligrosa, y solo unos pocos sobreviven. Pero aquellos que lo logran regresan como adultos plenos, considerados a partir de ese momento como líderes naturales dentro de sus comunidades. A partir de ese momento son considerados líderes naturales, ganando el respeto de sus clanes y asegurando un lugar en la historia y legado Elphamoth. La ceremonia culmina en el gran encuentro de todos los clanes, donde se celebra tanto la memoria de los ancestros como la fortaleza de las nuevas generaciones.

LOS FROSTLURKER

Los Frostlurker eran originalmente animales comunes de la tundra, pero fueron afectados por el corazón de O'Ghunn que se encontraba muy en las profundidades del territorio helado. La energía caótica del órgano del Valak`Aghol los transformó en las bestias despiadadas y temibles. Esta mutación no solo aumentó su tamaño y fuerza, sino también su inteligencia, permitiéndoles utilizar y adaptar equipos en sus cuerpos. La exposición a estas energías les otorgó habilidades extraordinarias y un apetito insaciable, devorando cualquier cosa a su paso.

Los Frostlurker son la encarnación del poder y la ferocidad de O'Ghunn. Sus cuerpos robustos, cubiertos de un espeso pelaje blanco les permite camuflarse en su entorno nevado, sus patas delanteras poseen garras largas y afiladas capaces de penetrar las pieles más duras y las armaduras más resistentes. Sus rostros están adornados con dientes y colmillos intimidantes que sobresalen de su boca, su visión aguda les permite detectar presas a grandes distancias incluso en tormentas de nieve.

Son extremadamente territoriales y solitarios, patrullan vastas áreas de su hábitat en busca de cualquier cosa que puedan devorar. Su feroz agresividad les permite atacar con una brutalidad implacable, asegurándose de que sus presas no tengan oportunidad de escapar. Dentro de los clanes de Elphamoth solo un grupo reducido ha podido derrotar a esta criatura, muchos han sido consumidos por ellas y otros pocos han logrado escapar de una muerte casi segura.

Los Elphamoths vieron a Shummoth como una entidad benévola. A su vez, él los vio como una raza digna de poseer sus dones, a la cual ayudar en su desarrollo y evolución. Al conocer y entender su cultura, la Eminencia Natural reunió a todos los clanes y los bendijo con su poder. Además, suministró a cada líder con los Artefactos Guía. Notando que estos preferían utilizar hachas, creó armas legendarias capaces de canalizar los poderes elementales del hielo y de aumentar la fuerza y destreza de su portador, a las que llamó "Las Hojas Shummoth". Estas armas servirían para mantener el

orden en los clanes y guiarlos por la senda de la armonía y la cooperación entre todos. Shummoth levantó un templo en la aldea más grande y allí instalo la Cámara Vinculadora.
Agradecidos por la ayuda, los Elphamoths veneraron a Shummoth como su guía y dios protector. Construyeron varios santuarios para rendirle culto. El Guardián de los Glaciares se despidió y regresó al Sueño Esencial con las demás Eminencias Naturales.

LÍDERES Y CLANES ELPHAMOTHS

Cuando la Eminencia Natural Shummoth dio con los Elphamoths, estos contaban, hasta ese momento, con un total de nueve clanes distribuidos por la zona helada. Algunos de estos clanes eran más numerosos que otros, pero cada uno tenía un líder igual de diligente con su gente, estos líderes y clanes eran:

Thardragor — Clan Rompehielo
Eldramar — Clan Machaca Huesos
Mhorusk — Clan Cuernos Gélido
Varnuk — Clan Viento Helado
Goronthar — Clan Hacha del Glaciar
Khaldrak — Clan Furiahacha
Murthor — Clan Sombra de Guerra
Phargrim — Clan Piel Roja
Varghor — Clan Colmillo Negro

LOS RHYNOTERANOS Y RHYNOR

Los grandes y corpulentos Rhynoteranos, una raza de piel gruesa y resistente, conocidos por su descomunal fuerza, capaces de embestir y derribar cualquier obstáculo a su paso. Establecieron sus viviendas en las cercanías de volcanes activos, adaptándose a las extremas temperaturas. Su resistencia al calor, junto con su dominio sobre el fuego, los convertido en maestros indiscutibles de dicho elemento. Esta raza valora profundamente la familia y la perseverancia. Se organizan en clanes que celebran rituales sagrados en torno a los volcanes, a los que consideran entidades vivas y poderosas. El Alto Señor de los Volcanes, Rhogonox, los guió en su desarrollo, enseñándoles a honrar y respetar el poder destructivo y creador del fuego.

El Custodio del fuego, Rogoss, también mostró su interés en esta raza, y en compañía de Rhogonox, se dispuso a ayudarles mejorando sus habilidades sobre el dominio del elemento fuego.
Aunque los Rhynoteranos estaban organizados por clanes, existía uno que era respetado por todos los demás: el clan Sangrelava. Este, junto a su líder Rhynor, estaba muy por encima del resto, pues eran los únicos capaces de manipular la lava. Al ver a estos individuos, la Eminencia Natural y el Custodio se dieron cuenta de que, a pesar de que los Rhynoteranos compartían muchas similitudes, el clan Sangrelava había evolucionado y adaptado la manipulación del subelemento, a diferencia de otros clanes. Por esta y otras razones, decidieron hacer de este clan el principal. Construyeron en su aldea el templo donde situar la Cámara Vinculadora. A Rhynor le fue otorgado el Artefacto Guía "Furia Ardiente", un gran martillo imbuido con el elemento del fuego.
Los clanes también fueron bendecidos por Rhogonox y Rogoss, lo que los hizo capaces de canalizar fuego puro en sus cuernos. Con ellos podían crear explosiones al embestir a sus objetivos. También les enseñaron a controlar pequeñas erupciones volcánicas para

cambiar el paisaje a su favor, aunque esto solo podían llevarlo a cabo junto a otros Rhynoteranos y únicamente si era necesario.
Sin más que hacer, la Eminencia Natural y el Custodio se marcharon, dejando en los Rhynoteranos una profunda admiración por ambos, a quienes recordarían y honrarían por eras.

LOS MANTIRES Y LA REINA XYLITH

Los Mántires poseen cuerpos altos y esbeltos, con extremidades largas y articuladas que les otorgan una apariencia elegante y a la vez intimidante. Sus garras afiladas en las extremidades delanteras son herramientas mortales, usadas tanto para la caza como para el combate y la defensa. Con cuerpos coloridos que pueden cambiar de tonalidad según el entorno, son maestros del camuflaje, volviéndose prácticamente invisibles cuando lo desean. Son extremadamente agiles, se mueven con rapidez y precisión asombrosa, y sus reflejos agudos les permiten reaccionar instantáneamente ante cualquier amenaza. La sociedad de los Mántires está organizada bajo una jerarquía matriarcal, donde las líderes femeninas toman las decisiones importantes y guían a la comunidad. Valoran la precisión, la agilidad y la astucia, y celebran rituales bajo la luz de la luna para atraer a sus compañeros, destacando sus habilidades acrobáticas y belleza natural.

Sus colonias están fuertemente cohesionadas, con cada individuo desempeñando un rol específico como cazador, constructor, defensor o recolector. Desde temprana edad, los jóvenes son instruidos en técnicas de caza, camuflaje, y en la historia y tradiciones de su raza, transmitidas a través de relatos y prácticas.
Cuando Phantisorax descubrió a los Mántires, esta se encontraba en compañía de la Custodia Freyris. Juntas se dedicaron a ayudar y promover la cultura de esta habilidosa raza. Levantaron un enorme santuario que se alzaba en el bosque y en su interior situaron la Cámara Vinculadora, este lugar, al cual los Mántires llamaron "El Templo de los Susurros" sería de suma importancia en el futuro.
Además, Freyris y Phantisorax decidieron unificar todas las colonias para que estuvieran aún más organizadas y eligieron a una Mántire como su reina. Aunque para ello, tomaron la decisión de realizar una especie de desafío. Cada aspirante al puesto, combatiría en un duelo hasta que la más fuerte de todas saliera victoriosa, convirtiéndose en la reina de esta raza. De esta manera, todas las líderes de las

antiguas colonias se enfrascaron en combates singulares, donde cada una de ellas demostró sus habilidades, estrategias, creatividad y resistencia. En cada enfrentamiento las perdedoras se retiraban con heridas letales.

Al final, las dos Mántires conocidas como Xylith y Zelarith fueron las que demostraron ser las más habilidosas y feroces combatientes. En el último duelo, bajo las miradas de Phantisorax, Freyris y todos los Mántires, ambas se enfrentaron en un combate que se convertiría en leyenda. La lucha duró largas horas, con cada movimiento, sus cuerpos parecían fundirse con las sombras del bosque, sus reflejos y destreza estaban casi igualados, sin embargo, en un momento decisivo, Zelarith lanzó un ataque sorpresa que Xylith apenas logró esquivar. En un giro inesperado, Xylith usó la ventaja del movimiento de su adversaria en su contra, atrapándola en un acto final de astucia y precisión, ganando el combate. Con su cuerpo lleno de heridas, Xylith proclamó su victoria siendo reconocida como la primera reina de todos los Mántires.

Con la coronación de Xylith, la custodia Freyris bendijo a la nueva reina otorgándole un poder único que le permitía utilizar el elemento del viento para hacer que sus movimientos fuesen más rápidos y precisos, además de poder utilizarlo para atacar a distancia con sus cuchillas. Phantisorax le otorgó la capacidad de ver a través de las ilusiones y descubrir amenazas ocultas, esta habilidad llamada "Visión del Velo" era exclusivamente de la Eminencia Natural, siendo Xylith la única capaz de poseerla. Del mismo modo todas las Mántires que participaron en el torneo obtuvieron dones especiales, así como toda la raza.

Xylith recibió también "Las Cuchillas del Viento" un Artefacto Guía con forma de dos dagas poderosas que incrementaba sus habilidades y que le permitiría gobernar a los Mántires conservando la sabiduría transmitida por sus benévolas maestras. Phantisorax, la Mantis de Hojas Susurrantes, y Freyris, la Custodia del viento, son veneradas por los Mántires como pilares de su filosofía, siendo estas las maestras que les enseñaron a vivir con precisión y armonía con su entorno.

Desde ese momento, los Mántires prosperaron bajo un liderazgo unificado. Xylith, nombrada como la Reina del Velo, estableció el primer consejo de líderes donde cada representante de las colonias aportaba sus consejos y sugerencias para la mejoraría de la raza. Bajo su mandato, la civilización de los Mántires se convirtió en una de las más prosperas de todo Terramare. El Templo de los Susurros se volvió un lugar de unión y de refugio donde los Mántires podían mejorar sus habilidades y meditar.
Así, Phantisorax regresó al Sueño Esencial y Freyris continuó viajando por el mundo en busca de otras razas al as cuales ayudar.

LOS FELYNIDOS LYONIDOS Y MARATHI

Por otro lado, las Eminencias Naturales, Kharafan y Aghad, se encontraron con los nobles y formidables Felynidos, una raza caracterizada por tener cuerpos majestuosos y fuertes, reconocidos por su presencia imponente y sus habilidades como cazadores, estrategas y guerreros. Sus cuerpos musculosos y esbeltos, de ojos penetrantes, reflejan tanto su naturaleza depredadora como una dignidad innata que define su cultura. Entre los Felynidos existen dos subrazas principales: los Lyonidos y los Marathi. Ambos grupos poseen una aguda vista, oído y olfato, habilidades que los hacen expertos rastreadores y guerreros temibles, ya sea en solitario o en formaciones organizadas de ataque.

Los Lyonidos, guiados por Kharafan, el León Plateado, son Felynidos de melenas espesas y cuerpos robustos. Habitan en vastas llanuras, donde su fuerza abrumadora se complementa con el entorno abierto que los favorece en combate. Los Lyonidos son famosos por su distintivo rugido de guerra, que no solo intimida a sus enemigos, sino que les concede una fuerza temporal aumentada en momentos de necesidad. Su cultura está marcada por el valor y la resistencia, y creen en la protección de su territorio con una ferocidad que pocos pueden igualar. Por su parte, Aghad, el Guepardo Rojo, acogió a los Marathi. Estos Felynidos poseen cuerpos esbeltos y rayas distintivas que les otorgan una apariencia ágil y elegante. Han construido su ciudad en una gran sabana, donde desarrollan una velocidad y precisión extraordinarias en el combate. Los Marathi son conocidos por sus emboscadas relámpago, ataques tan rápidos que sus enemigos apenas logran percibir el movimiento antes de caer. La sociedad de los Marathi valora la destreza y el ingenio, y son expertos en aprovechar su entorno para superar a sus adversarios.
Sin embargo, a pesar de su fortaleza, los Felynidos se enfrentaban constantemente a una amenaza común: los Vorraks, una raza

salvaje de criaturas enormes, cubiertas de escamas verdes y espinas afiladas. Con aspectos serpentinos, sus cabezas están coronadas por una serie de protuberancias espinosas, exhiben unas fauces llenas de colmillos, listos para desgarrar cualquier presa. Los Vorraks desarrollaron una compleja red de comunicación y un sentido de estrategia inusual, lo que complicaba las defensas de los territorios Felynidos, cuando estos decidían atacarlos.

Estas criaturas habitan en bosques y cuevas cercanas, realizando incursiones tanto en las llanuras de los Lyonidos como en las sábanas de los Marathi, buscando derramar la sangre de sus víctimas y devorarlos por completo.

A pesar de que las Eminencias Naturales querían hacerse cargo de los Vorraks, los Felynidos no dejaron que ninguno de los dos intercediera en sus batallas. Esta decisión hizo que Aghad y Kharafan permanecieran en silencio viendo como los Marathi y Lyonidos se enfrentaban a sus invasores. En un tiempo en que los Vorraks amenazaban con aniquilar sus territorios, surgieron dos figuras heroicas entre los Felynidos: Notch, un Lyonido de fuerza sin igual, y Zerinna, una Marathi de movimientos impredecibles. Estos héroes, cada uno en su momento, encarnaron el espíritu de su raza y se convirtieron en leyendas al llevar a su gente a la victoria en circunstancias desesperadas.

Notch defendió las llanuras de los Lyonidos cuando una de las manadas de Vorraks más grandes se acercaba al corazón de su ciudad. Atrapado en una emboscada, Notch y su fiel amigo, Light Laane, usaron su fuerza y rugido para infundir valor a sus compañeros, manteniéndolos firmes incluso cuando las probabilidades parecían en su contra. En la batalla final, Notch se enfrentó al líder de la manada de Vorraks, una bestia colosal llamada Gorath el Rompecráneos. Con astucia y resistencia, Notch venció a Gorath en combate singular, uniendo a su gente bajo el lema de la resistencia y la unidad, sin embargo, Light Laane perdió la vida mientras defendía un grupo de jóvenes Lyonidos. La supervivencia de los Lyonidos fue asegurada, pero el costo que tuvieron que pagar fue alto.

Zerinna y los Marathi se enfrentaron a una amenaza similar en las sábanas. Cuando los Vorraks atacaron en un gran número, ella lideró a los Marathi en una serie de emboscadas inteligentes y devastadoras, aprovechando su velocidad y conocimiento del terreno. En un momento crucial, Zerinna se enfrentó y venció a la Matriz Vorrak, la criatura madre de la manada, cuya caída debilitó y desorganizó a sus enemigos. La valentía y habilidad de Zerinna la convirtieron en un símbolo de astucia y determinación para los Marathi.

Las Eminencias Naturales vieron estas batallas. Como los Felynidos les habían dicho, no intervinieron en lo más mínimo. Aun así, cuando las amenazas fueron erradicadas, tanto Kharafan como Aghad nombraron a Notch y Zerinna líderes de ambas razas. No solo eso, sino que también les otorgaron parte de sus poderes por sus proezas. Desde entonces Notch fue conocido como "el León de Acero" y Zerinna "la Sombra Roja".

En ambos territorios se edificaron templos donde contener las Cámaras Vinculadoras. Kharafan le entregó a Notch el Artefacto Guía "Light Laane", una gran espada nombrada así por el gran amigo que perdió, para recordarlo y tener presente siempre el camino de la unidad. Zerinna recibió de Aghad "el Colmillo Carmesí", una daga creada únicamente para ella y con la que ayudaría a los Marathi en todo momento. Con el alzamiento del rey Lyonido y la reina Marathi surgieron nuevas celebraciones conocidas como el Festival del Acero y la Sombra en honor a Notch y Zerinna, en las que se realizan torneos y ceremonias que resaltan la fortaleza de los Lyonidos y la velocidad de los Marathi. Durante estas festividades, cada raza renueva su pacto de defensa mutua, en honor a Aghad y Kharafan, y en desafío a los Vorraks y cualquier otro enemigo que amenace a sus hogares.

La cultura de los Felynidos se ha forjado en torno a la fuerza, el honor y la valentía. A través de sus héroes y de la constante amenaza de los Vorraks, han aprendido a depender unos de otros, respetando sus diferencias y fortaleciendo su unidad. Para ellos, cada batalla es una oportunidad para demostrar su lealtad y devoción a las Eminencias Naturales, y cada victoria es una prueba

de que su pueblo está destinado a prosperar y proteger su tierra de cualquier amenaza.

ORRAGUKS LA VORRAKS REAL

En el más profundo abismo, donde apenas se atreve a entrar la luz y los ecos de criaturas perdidas se escuchan en la distancia, habita Orraguks, la Vorraks Real. Llamada también como "La Matriarca de los Vorraks" o "La Engendradora de Sombras". Orraguks es una criatura antigua que fue transformada por las energías caóticas de la Corte Sombría cuando estos dominaban Terramare. Dotada del poder de los Valak'Aghol, Orraguks es capaz de engendrar miles de descendientes en un solo ciclo lunar, enviando olas de Vorraks a través de las tierras de los Felynidos, como una plaga que no cesa. Orraguks, al contrario de sus hijos comunes, es una criatura de dimensiones colosales que posee una inteligencia inusual. Tiene una piel verde oscura y gruesa, recubierta de escamas y marcada por líneas rojas que parecen venas brillando en la penumbra. Sus ojos, de un profundo color carmesí, revelan una astucia abrumadora. Esta Matriarca vive recluida en un lugar conocido como "La Grieta del Olvido", una cueva colosal donde constantemente genera sus retoños y les implanta un propósito claro: devastar los territorios de los Felynidos hasta que el objetivo de su obsesión caiga en sus manos.

LOS VULKAROLES Y EL CIRCULO ARDIENTE

Ouzu sintió el lento, pero constante desarrollo de una raza conocida como los Vulkaroles y acudió a ellos tan rápido como pudo. En una región volcánica, la Eminencia Natural descubrió a esta especie de tamaño pequeño. Los miembros de esta raza están protegidos por endurecidas conchas, habitando en cuevas de magma, construyendo sus hogares y estructuras de roca incandescente. Los Vulkaroles son inmunes a las altísimas temperaturas. Pueden secretar lava, y sumergirse en el magma para luego emerger envueltos en llamas sin sufrir daño alguno. Su capacidad para adaptarse y vivir en armonía con el elemento del fuego es fundamental para la identidad de su gente. Están organizados por clanes y liderados por un anciano Vulkarol que actúa como chamán y guía espiritual. Al igual que los Rhynoteranos, veneran a los volcanes como entidades vivientes, que consideran dignas de respeto y devoción.

La Eminencia Natural vio en los Vulkaroles a la raza perfecta para guiarlos y asesorarlos en sus avances. Para llevar a cabo esta tarea, buscó el apoyo de los Custodios de fuego Ignirr y Vulkir y se mostraron ante ellos ofreciéndoles su ayuda y orientación. Los Vulkaroles sintieron el poder y las nobles intensiones del Caracol Paciente y los Custodios y aceptaron su ayuda como un favor divino.
Ignirr se dedicó a moldear todo el territorio de los Vulkaroles, mejorando las aldeas y las estructuras que utilizaban diariamente. El Custodio Vulkir manifestó sus poderes en cada individuo de esta raza para que no solo tuviesen resistencia al fuego, sino que también pudieran controlarlo a voluntad.
Para que los Vulkaroles continuaran su evolución, Ouzu los bendijo con una larga vida, en especial a los líderes chamanes, y los dotó de una creatividad inigualable que les permitía diseñar y crear una amplia variedad de objetos y artilugios. También creó la Cámara Vinculadora y la instaló en el centro de la ciudad. Cinco Artefactos

Guía llamados “Mons Ignifer” o “Montañas de Fuego” fueron entregados a los ancianos chamanes, consagrados por Ouzu y los Custodios como los Chamanes de Fuego. Estos tenían la tarea de mantener a los clanes unidos y en orden, mediando conflictos y llevando a cabo sus deberes con total y profundo respeto. Este grupo de chamanes fue conocido como “El Circulo Ardiente”.

EL CIRCULO ARDIENTE Y LOS FORJAROLES

Una vez que los chamanes ancianos Vulkaroles, líderes de sus clanes, recibieron los Artefactos Guía por parte de Ouzu y los Custodios de fuego, obtuvieron una habilidad sin igual; la capacidad de invocar espíritus de fuego que los ayudaban en sus tareas diarias y a combatir cuando era necesario. Los espíritus de fuego surgían a través de la mente de sus amos y por medio del vínculo elemental que poseían con las esencias del planeta. Los entes de fuego eran capaces de permanecer junto a los chamanes mientras estos tuvieran la fuerza para mantener su existencia.
Por otra parte, gracias a la bendición de Ouzu, los Vulkaroles desarrollaron el oficio de la metalurgia, convirtiéndose en los mejores trabajando el hierro y otros metales. Aquellos que se dedicaron enteramente a este arte fueron conocidos como Forjaroles, siendo capaces de manipular sus creaciones con magia, otorgándoles propiedades extraordinarias.

LIDERES Y CLANES VULKAROLES

Pyrothian — Los Señores de la Erupción
Zinderith — Los Vigilantes de las Brasas
Ignoss — Los Nómadas del Fuego
Vulkris — Los Titanios de la Forja
Ashthor — Los Espíritus de la Devastación

LOS DRYÁNTICOS Y LOS FOLIAREI

Teméder, la Eminencia Natural, la Madre de la Cosecha y el Cultivo, se adentró en vastos y frondosos bosques. Allí encontró a los Dryánticos, una raza elegante y esbelta con cuernos ramificados y ojos que irradiaban un brillo natural. Este brillo reflejaba su profunda conexión con el bosque y la naturaleza circundante. De estatura media, con cuerpos ágiles y gráciles, los Dryánticos son capaces de moverse con rapidez y destreza entre la densa vegetación de su hogar. Teméder los instruyó en los secretos de la agricultura y la creación de exuberantes jardines capaces de hacer florecer la vida en cualquier rincón del bosque. Con el tiempo, desarrollaron una conexión innata con las plantas y los animales, comunicándose y cooperando con ellos para mantener el delicado equilibrio natural.

Su misión es proteger y nutrir la flora y la fauna, asegurando que el ecosistema del bosque prospere en armonía. Pacíficos por naturaleza, los Dryánticos evitan el conflicto y prefieren resolver sus diferencias mediante el diálogo y la cooperación. Su profunda afinidad con la naturaleza les otorga la capacidad de ver y comunicarse con pequeños seres espirituales conocidos como Florisiades, quienes los guían y apoyan con sus labores. Sus rituales son celebraciones de la vida y la naturaleza, y en cada estación organizan ceremonias donde se entrelazan danzas, canciones y ofrendas dedicadas a los espíritus del bosque, siempre en honor a Teméder y su legado de fertilidad y crecimiento.
Para mantener el desarrollo y la expansión del bosque, Teméder le otorgó a su líder, Zanedryan, una sacerdotisa que había dirigido a los Dryánticos desde su evolución, el Artefacto Guía conocido como “Sceptrum Natura”, un cetro mágico con el que podía utilizar parte del poder de la Eminencia Natural, las energías del bosque y los seres vivos para curar todo tipo de males en plantas y criaturas vivas. La Cámara Vinculadora fue colocada en el interior de un gran árbol que los Dryánticos adoraban y que creían se trataba del corazón mismo del bosque. Además, gracias a la conexión que esta

raza poseía con la naturaleza, otras Eminencias Naturales llegaron desde el Sueño Esencial para bendecirlos con sus esencias, siendo los únicos entre las razas resonantes que recibieron tales dones.
Sin embargo, algunos Dryánticos vieron como sus cuerpos mutaban y se vinculaban cada vez más con la naturaleza convirtiéndose en seres distintos a sus hermanos y hermanas. Estos fueron cubiertos completamente por hojas, ramas, cortezas de árboles y otros elementos relacionados con la naturaleza. Dejando atrás las acciones pacifistas que antes los caracterizaban, estos nuevos seres se convirtieron en combatientes perfectos que encarnaban de manera majestuosa el poder del bosque. Se hicieron llamar los Foliarei, "hijos del bosque".
Los Dryánticos y los Foliarei se dividieron los terrenos y juntos se convirtieron en guardianes de los bosques, mientras que unos se mantenían promoviendo el florecimiento de la vida, otros se encargaban de vigilar y velar por la seguridad de su pueblo.

ROBUR SYLVANIR

Con el pasar del tiempo, el gran árbol de los Dryánticos y la Cámara Vinculadora, se fusionaron y dieron origen a una entidad viva. Robur Sylvanir emergió de esta unión. Una figura colosal, de troncos y ramas entrelazadas, con destellos de luz azulada que emanaban desde su interior. Su cuerpo está compuesto de madera viva y energía mágica, su cabeza coronada por ramas retorcidas y hojas brillantes, sus brazos, largos y musculosos, parecen ramas de un árbol milenario. Es capaz de regenerarse instantáneamente de cualquier herida, haciéndolo casi indestructible. Además, posee la capacidad de renacer siempre y cuando su núcleo se conecte con un árbol al que haya bendecido antes.
Cuando los Dryánticos y los Foliarei vieron el nacimiento de este poderoso ser, pudieron sentir en sus almas el vínculo que cada uno de ellos tenía con el coloso. Robur Sylvanir se convirtió no solo en el Guardián Supremo de los Bosques, sino que su presencia podía dar

origen a formas de vida gracias a las energías de la Cámara Vinculadora que portaba en su interior.

LOS AKRANTIS, LOS ZETHRAKSI Y LA REINA VASELKRET

Los Akrantis son una raza de tamaños pequeños y medianos, ágiles y habilidosos, con una estructura robusta. Su resistente caparazón les proporciona protección natural, mientras que sus colas, con aguijones venenosos, y sus afiladas garras en sus extremidades delanteras, los convierten en formidables cazadores y defensores. Su agudo sentido de la percepción les permite detectar los más mínimos cambios en su entorno, y sus extremidades son capaces de percibir vibraciones en el suelo, que les ayuda a anticipar movimientos y detectar tanto presas como amenazas. La Eminencia Natural, Venathar, los descubrió en sus viajes por un vasto desierto de Terramare.

En este árido lugar, los Akrantis construyeron complejas colonias subterráneas que asombraron a la Maestra de Venenos. Con su guía, los Akrantis desarrollaron el veneno sagrado, un recurso utilizado tanto para rituales como en la defensa y combate, convirtiéndose en una herramienta central de su cultura. Su sociedad se fundamenta en la cooperación y la protección de la colonia. Cada miembro desempeña un rol específico para garantizar el bienestar de la comunidad, desde guerreros hasta trabajadores y cuidadores. Su sociedad está organizada en castas, todas bajo el estricto liderazgo de una reina. Bajo la luz de la luna, los Akrantis celebran ceremonias para honrar a sus antepasados y fortalecer los lazos con su legado, manteniendo vivas las enseñanzas de aquellos que los precedieron.
Tiempo antes de Venathar se encontrará con los Akrantis, estos eran asediados por unas criaturas salvajes y temidas que interrumpían cíclicamente la paz que reinaba entre ellos. Cada aparición de estos seres generaba susurros de terror entre los habitantes de las colonias, pues a pesar de que los Akrantis vencían en cada encuentro, la muerte y destrucción que los invasores dejaban a su paso suponía un gran costo para los sobrevivientes.

Esta raza cruel y salvaje era conocida como los Zethraksi. Con su imponente figura cubierta de placas óseas y escamas endurecidas que resplandecen bajo el sol abrasador, y una armadura natural que los convierte en adversarios casi invulnerables. En sus cabezas se erigen cuernos agudos y letales, perfectos para embestir a sus presas y abrirse paso entre sus enemigos. La poderosa mandíbula de los Zethraksi está dotada de dientes tan afilados como cuchillas, capaces de desgarrar incluso las pieles más duras. La espalda de estas criaturas está sembrada de espinas que se alzan como lanzas y su cola, larga, flexible y afilada como una espada, actúa como una extensión de su voluntad mortal, permitiéndoles lanzar ataques veloces y precisos.

Aunque lo más sorprendente es su capacidad para desplazarse con una anormal velocidad y agilidad, un rasgo inesperado en criaturas tan imponentes. Dotados con cinco pares de patas, los Zethraksi se mueven a través de las arenas desérticas como sombras que escapan a la vista.

La antigua reina, Vaselkret, la más implacable de los Akrantis, lideró a sus guerreros de élite hasta la guarida de los Zethraksi, dispuesta a poner fin a los ataques que asolaban a su pueblo. Esa batalla, ahora grabada en la memoria colectiva de su raza, fue un enfrentamiento feroz que desató la disciplina y resistencia de los Akrantis y la brutalidad de los Zethraksi. Vaselkret, junto a cientos de guerreros, cargó al frente de la batalla, descargando su ira y su veneno mortal, abatiendo a los colosos que se interponían en su camino. Sin embargo, cuando los Akrantis creían que habían acabado con sus enemigos, otro enjambre mayor surgió de entre las sombras, esta vez comandados por Mothrakxyon, el Zethraksi alfa.

Vaselkret y Mothrakxyon se enfrascaron en un enfrentamiento sin igual en el que ambos daban todo de sí para derrotar al otro. Mientras, a su alrededor, los guerreros Akrantis y los Zethraksi luchaban por la supremacía de sus razas. En el clímax de la contienda, Vaselkret se lanzó contra Mothrakxyon y hundió su aguijón venenoso hasta acabar con él. Pero, en su último aliento, el Zethraksi alfa agitó su poderosa cola y, en un golpe devastador, decapitó a la reina.

Cuando la cabeza de Vaselkret cayó al suelo, la reina logró ver al último de sus guerreros de élite de pie, rodeado por los cuerpos caídos de sus compañeros y las bestias vencidas. Aquel guerrero, el único sobreviviente de la masacre, recogió la cabeza inerte de su reina con una expresión de dolor y pesar, pero también con honor por el sacrificio supremo que su reina había llevado a cabo. El guerrero Akrantis regresó solo a la colonia, portando con solemnidad la cabeza de la reina. Al llegar, los ancianos, maestros de antiguas artes, realizaron un ancestral ritual y con su magia, la cabeza de Vaselkret se transformó en un monumento eterno, un tótem sagrado que representaría la valentía y sacrificio de su reina. Este monumento, incrustado en el centro de la colonia, permanece hasta hoy, irradiando un aura protectora que inspira a cada Akrantis, recordándoles que la grandeza de su reina vive para siempre en las arenas del desierto. Ahora, la reina Aselkret, hija de Vaselkret, lidera a los Akrantis bajo las enseñanzas que su madre imbuyó en ella.
Cuando Venathar supo la historia de la antigua reina Vaselkret, comprendió que esta raza era especial. Los bendijo con la evolución de su veneno y llamó a los Custodios Yubaan y Khroa par que transmitieran el poder de la tierra en ellos. Gracias al poder elemental, los Akrantis desarrollaron la habilidad de manipular la arena a su favor, crear tormentas de arena, desaparecer bajo dunas o endurecer la arena para formar armaduras y armas.

LA CÁMARA VINCULADORA DE LOS AKRANTIS Y EL ARTEFACTO GUÍA ACLYS VASELKRET

Con la ayuda de los Custodios y de los ancianos Akrantis, Venathar convirtió el tótem sagrado de la reina Vaselkret en un majestuoso santuario donde instaló la Cámara Vinculadora. Aunque, antes de llevar a cabo la modificación, pidió el permiso de todos y cada uno de los Akrantis, pues sabía que para ellos se trataba de un monumento sagrado y de su importancia. Aselkret no quería que la memoria de su madre fuese alterada, pero, una vez que la Eminencia Natural le prometió que, el cambio no solo haría que

pudiera conectarse con las esencias de Vaselkret, sino que también, dependiendo de algunos factores, podría visualizar su espíritu y verla una vez más, entonces aceptó y desde entonces pasa gran parte de su tiempo en el santuario intentando ver su espíritu.
Para conmemorar aún más a la antigua reina, Venathar creó el Artefacto Guía "Aclys Vaselkret" y se la entregó a Aselkret. Se trataba de una lanza mística que contenía en su filo el veneno de la mismísima Eminencia Natural. Con ella podía guiar a su pueblo por el camino del honor, pero, sobre todo recordaría el legado que su madre dejo en ella.

VREDEFORE, ALBUS Y EL ORIGEN DE LOS VRED'AKHAI

Vredefore, la Eminencia Natural conocida como el Orgulloso Lobo Blanco, no encontró ninguna raza a la cual ayudar en todo el tiempo que se mantuvo vagando por las regiones septentrionales de Terramare. En una ocasión, se cruzó con Shummoth, quien ya había terminado de asistir a los Elphamoth, y ambos se quedaron hablando por un largo tiempo. El Guardián de los Glaciares le contó sobre la raza que respaldó y como sentía que estos tenían un gran futuro por delante. En cambio, Vredefore se avergonzó de decirle a su amigo que, aunque tenía mucho tiempo explorando, no había descubierto ninguna raza con el más mínimo signo de evolución, pero que deseaba hacerlo para así poder contribuir mejor a la causa. Shummoth alentó al Lobo Blanco a no desistir y seguir buscando, y se marchó luego de un tiempo más de conversación.

Aunque Vredefore le hizo caso a Shummoth y se mantuvo buscando en varios lugares del mundo, seguía sin dar con ninguna especie desarrollada. No obstante, descubrió algo mucho peor: el hallazgo de un Gho'ra elevado. Se trataba de la antigua Eminencia Natural Albus, el Astuto Zorro Albino, quien tiempo atrás cayó en las garras de los Valak'Aghol, cuando estos invadieron Terramare. Vredefore reconoció a su antiguo compañero caído, pero sabía que ya no se trataba de él, su mente se encontraba bajo el yugo de las energías caóticas y su cuerpo, antaño una mezcla de elegancia y belleza, se había desvanecido creando una amalgama de grotescas cualidades evocando un oscuro reflejo de lo que alguna vez fue. La pureza de su pelaje blanco estaba manchada de sombras y venas latentes que se arremolinaban como hiedras corruptas, mientras que sus ojos, antes llenos de sabiduría, ahora irradiaban una siniestra malevolencia.

Vredefore sintió una mezcla de pesar y rabia al ver la imagen de Albus, un símbolo de pureza y esperanza ahora representaba la corrupción y el desamparo. El Orgulloso Lobo Blanco se acercó,

decidido a liberar lo que quedaba de la Eminencia Natural atrapada dentro de aquella criatura del caos.
Albus vio a Vredefore acercarse y de inmediato se abalanzó sobre él. Las energías caóticas que lo dominaban habían incrementado su velocidad más de lo que la Eminencia Natural imaginaba, pero gracias a sus agudos reflejos pudo hacerse a un lado para esquivar su ataque, sintiendo el impacto de las garras de su oponente hundirse en la nieve. La criatura que enfrentaba hacía mucho tiempo que no era el Astuto Zorro Albino, se trataba de una bestia destrozada por el caos. Los ataques de Albus eran rápidos y letales, y Vredefore apenas lograba evitarlos. Los movimientos del Gho'ra elevado irradiaban una energía vil que hacían que el propio aire se estremeciera. Vredefore sabía que, si no terminaba rápido con su adversario, la corrupción podría consumirlo por completo. Aun así, a medida que el enfrentamiento avanzaba, se dio cuenta de que Albus poseía una fuerza superior a la suya; cada golpe que lograba esquivar dejaba su cuerpo más agotado, y cada herida que recibía lo debilitaba aún más.
Sin más energías para resistir, acorralado y exhausto, el Gho'ra elevado se dispuso a acabar con Vredefore, pero justo cuando iba a realizar su movimiento, un aullido profundo retumbó en la distancia. Una manada de criaturas, muy parecidas a la Eminencia Natural, emergió entre las sombras del bosque. Sus resplandecientes ojos brillaban con una determinación salvaje. Estas criaturas, conocidas como Lob'Akhai, se lanzaron sin vacilar contra Albus, con sus colmillo y garras bañados por la luz de la luna.
Albus rugía mientras intentaba repeler a los Lob'Akhai, pero estos lo rodearon y, con una coordinación precisa, atacaron desde todas direcciones, permitiendo que Vredefore se recuperara. Inspirado por la valentía de aquellas criaturas, el Orgulloso Lobo Blanco se puso de pie y, realizando un último esfuerzo, se unió al ataque. Los Lob'Akhai y Vredefore unieron sus energías, desatando una furia que logró ponerle fin a Albus, quien cayó derrotado en un torbellino de luces y sombras que desgarró su cuerpo corrompido.
Sin embargo, aunque el enfrentamiento había acabado, las fuerzas de Vredefore menguaron, dejando caer su cuerpo herido, mientras

sentía como la oscuridad lo envolvía, sus ojos se cerraban lentamente hasta quedar inconsciente. Los Lob'Akhai llevaron a la Eminencia Natural hasta su guarida en lo profundo del bosque nevado y esperaron a que este despertara, sin darse cuenta de que las esencias de Vredefore comenzaba a dejar una huella en ellos. Con el tiempo, los Lob'Akhai, que hasta entonces eran simples criaturas, empezaron a sentir como algo cambiaba en su interior. Aunque débiles, las esencias de Vredefore resonaron de manera intrínseca con los Lob'Akhai, desencadenando una constante y profunda transformación en sus cuerpos y mentes.

Sus ojos se abrieron a una nueva comprensión, y en poco tiempo desarrollaron la capacidad de comunicarse con palabras. Sus mentes se tornaron más conscientes, y una chispa de inteligencia superior comenzó a brillar en sus miradas. La presencia de Vredefore había provocado su evolución a una raza nueva, consciente y sabia. Cuando Vredefore despertó, tiempo después, se encontró con la manada que lo había salvado, ahora convertida en seres altos y elegantes, con rostros serenos y miradas profundas. La Eminencia Natural comprendió entonces que, en su lucha por detener a Albus, había dado origen a la evolución de las criaturas que lo ayudaron antes; los Lob'Akhai se habían transformado en una especie que poseía su propia esencia y propósito. Con respeto y admiración, los Lob'Akhai prometieron lealtad eterna al Lobo Blanco, pues sabían que su evolución fue gracias a él.

En honor a Vredefore se hicieron llamar los Vred'Akhai.

Los Vred'Akhai pasaron de tener un tamaño pequeño a uno mediano, manteniendo su grueso pelaje en tonos grises y blanco. Sus brillantes ojos reflejaban la luz de la luna, y sus afilados colmillos y garras habían evolucionado lo suficiente como para desgarrar incluso el metal. Su postura, ahora erguida, denotaba una mezcla perfecta de fuerza y agilidad. Los Vred'Akhai se mantuvieron en la región del bosque helado y zonas montañosas, adaptándose aún más al clima gélido. Vredefore reconoció en ellos una fortaleza única y una conexión mística con la luna. Percatándose de que, al aullar, no solo podían curar heridas, sino que también potenciaban las habilidades propias y las de sus compañeros. Además, observó

que sus poderes variaban según la fase lunar, alcanzando su máximo esplendor durante la luna llena, momento en el que se convertían en guerreros formidables, casi invencibles.
Los Vred'Akhai mantuvieron su sociedad basada en clanes que funcionaban como manadas, cada un liderada por un Alfa cuya autoridad era respetada por su fuerza y sabiduría. Para los Vred'Akhai, la lealtad, el trabajo en equipo y la protección de la manada eran los pilares de su cultura.
Para ayudar a los Vred'Akhai en su camino evolutivo y del orden, Vredefore buscó a su fiel amigo, Shummoth para crear varios santuarios que sirvieran como lugares sagrados donde instalar las Cámaras Vinculadoras y de paso elaboraron los Artefactos Guía "Ensis Lunaris" para cada uno de los Alfas de manadas. Las Ensis Lunaris eran espadas ligeras que al igual que los Vred'Akhai mejoraban sus cualidades con las fases lunares, elevando aún más sus habilidades.
Las dos Eminencias Naturales decidieron que los Elphamoths y los Vred'Akhai debían conocerse. Al cruzar sus caminos, las dos razas descubrieron en la otra algo profundamente familiar y a la vez fascinante. Los Elphamoths, imponentes y sabios, y los Vred'Akhai, agiles y leales, hallaron una conexión que reflejaba la unión entre sus deidades. En poco tiempo, su vínculo se forjó como un juramento de hermandad, un eco de la antigua amistad entre Vredefore y Shummoth, llenando de orgullo a ambas Eminencias Naturales al ver florecer en las razas evolucionadas la misma lealtad que ellos compartían.

MANADAS Y ALFAS VRED'AKHAI

Los Vred'Akhai tenían un total de siete manadas, cada una de ellas liderada por su Alfa que los guiaba por el camino correcto.

Manada Garra Lunar — Fenryon
Manada Colmillo de Sombra — Skorvall
Manada Mordedura de Escarcha — Gharmiron
Manada Viento de Plata — Lunawind

Manada Garra de la noche — Okamyron
Manada Aullido de Tormenta —Verkhull
Manada Luz de Luna — Horkar

VERDANTOR

Una vez que las catorce razas resonantes recibieron las enseñanzas de las Eminencias Naturales y los Custodios, los Dragones Preeminentes emergieron del Sueño Esencial, ansiosos por presenciar con sus propios ojos las civilizaciones que se habían alzado en el mundo. Acompañados por los Custodios Supremos, los Preeminentes convocaron a las Eminencias Naturales y a los líderes de las razas que habían ayudado a prosperar, pidiéndoles que se reunieran en el Jardín de Ganeden.

Allí, las razas resonantes contemplaron maravilladas el enorme y encantador paisaje del jardín mágico, lleno de flores luminiscentes que brillaban con una luz suave y hechizante, y de árboles que irradiaban energías mágicas meciendo sus ramas al ritmo del viento, como si saludaran a las criaturas reunidas en el lugar. Mientras las razas resonantes veían encantados el jardín, los Preeminentes observaban con asombro y satisfacción el progreso de cada raza. Admiraron el temple y la sabiduría de sus líderes, y felicitaron a las Eminencias Naturales y Custodios, quienes habían hecho posible tales avances.

Ante la presencia de las Eminencias Naturales, los Custodios, Custodios Supremos y Arcontes Elementales, los Preeminentes se dirigieron a los líderes de las razas resonantes. Estos, incapaces de imaginar que seres de tan colosal poder existieran, escuchaban con temor reverencial cada palabra, aceptando las instrucciones como mandatos que no podían ser cuestionados, conscientes de que su obediencia era la única vía para evitar la ira de aquellas todopoderosas entidades.

Al término de las conversaciones, los dragones Preeminentes, junto a los Custodios Supremos, así como las Eminencias Naturales, los Custodios y los Arcontes Elementales, emprendieron un acto de proporciones titánicas: la unión de los territorios de todas las razas resonantes. Esta colosal empresa exigió un esfuerzo inmenso en cada uno de los seres elementales. Cuando la tarea culminó, una

vasta y diversa masa territorial se había formado, donde las regiones, terrestres, aéreas, acuáticas y submarinas de las razas resonantes se unificaron en un solo continente. Este lugar, mezcla de reinos, bosques, desiertos, mares y tundras, fue llamado Verdantor, símbolo de la unidad compartida de todas las razas.
Los dragones Preeminentes crearon un pacto de equilibrio conocido como el Convenio de Verdantor. Este acuerdo sellaría una promesa de cooperación mutua entre las razas, estableciendo leyes para proteger los recursos y preservar la paz en el continente. Los líderes de las razas resonantes sellaron con sangre el Convenio de Verdantor afianzando su compromiso solemne.
Satisfechos y tras concluir su deber, los Preeminentes se retiraron al Sueño Esencial acompañados de las Eminencias Naturales, pues tenían un trabajo importante del cual hacerse cargo. Dejaron a los Arcontes Elementales, los Custodios y Custodios Supremos en el plano físico de Terramare.

LAS FURIAS

Antes de su partida, los Dragones Preeminentes enviaron a los Custodios Supremos a encontrar ancestros de las razas resonantes para bendecirlos con sus esencias y que sirvieran de guardianes para los animales salvajes del mundo. Zhu'Rong, quien había progresado bastante en el adoctrinamiento de los Arcontes Elementales, buscó a estos increíbles seres para que también hicieran lo mismo.
En su búsqueda, los Custodios Supremos y los Arcontes Elementales dieron con bestias salvajes, predecesores de las razas resonantes, además de otras sin ningún vínculo con ellas, que poseían una inteligencia inusual en comparación a los demás. Cada uno bendijo a una bestia y al hacerlo estas ascendieron a criaturas de un tamaño y fuerza sin igual, sin hablar del poder que manifestaban. Al finalizar, los Preeminentes imbuyeron en ellos dones únicos y los bautizaron como las Furias.
Algunas de las Furias fueron dotadas con un dominio elemental doble, lo que les permitía manipular dos elementos. Entre estas

Furias se encontraban:

Skarface — León de Fuego Gélido
Orodus — Tiburón de Agua Fulgurante
Everster — Panda de Tierra Congelada
Khroalus — Serpiente de Viento Sónico
Tharbrak — Bisonte de Tierra Cristalizada
Grizzly Trinoven — Osa del Fuego Lava
Kuetzal — Ave de Viento Fulgúreo
Myrabilis — Ave de Agua Brillante
Ukoth — Alce Forestal de Hielo

Con el tiempo, estas Furias fueron conocidas como Bifarius y no solo se limitaban a proteger a la fauna del continente, sino que también ayudaban a las razas resonantes en tiempos de necesidad.

SKARFACE Y LOS MARASHI

Muchos Marathi quedaron maravillados por la presencia de Skarface, no solo por el poder que esta Furia poseía, sino también por la forma en la que cuidaba de todos los leones salvajes que habitaban en Verdantor.

Skarface acogió a los Marathi que lo admiraban y los instruyó en el camino salvaje, con habilidades y conocimientos que se creían perdidos. Estos aprendices fueron conocidos como los Marashi y aunque de vez en cuando acudían a las ciudades de sus iguales, la mayor parte del tiempo se encontraban en terreno abierto, redescubriendo sus orígenes ancestrales.

Los Marashi se convirtieron en guerreros dotados de talentos únicos que su maestro Skarface compartía con cada uno de ellos.

EL PAPEL DE LOS ARCONTES ELEMENTALES, LOS CUSTODIOS Y LOS CUSTODIOS SUPREMOS

Los Dragones Preeminentes ordenaron a los Custodios Supremos que permanecieran en el plano físico del mundo para servir como las nuevas Eminencias Naturales, después de todo, para eso fueron creados. Además, los Custodios y los Arcontes Elementales también se mantendrían con ellos y cumplirían sus designios como ayudantes. Para llevar a cabo sus papeles, los Custodios Supremos se establecieron en los Pilares de los Elementos, lugares de nacimiento de las Providencias Elementales, y vincularon sus esencias y energías en ellos, devolviéndoles sus propósitos.

Los Custodios siguieron a sus respectivos líderes, brindándoles apoyo en todo lo necesario. Por otro lado, los Arcontes Elementales tenían una tarea un poco distinta; debían mantenerse en Verdantor, velando por la seguridad del continente.

Los Arcontes Elementes erigieron grandes torres donde permanecían vigilantes ante cualquier eventualidad que requiriera de su intervención. Pocas veces tuvieron que bajar de sus moradas y mostrarse ante las razas resonantes para solventar pequeños conflictos que, de no hacer acto de presencia, podrían haber escalado en problemas más grandes. De entre todos los Arcontes Elementales, Metallgros fue el que más tiempo permaneció en las civilizaciones resonantes, ayudando a aquellos en los que florecía una maestría como herreros y forjadores. Con la guía del Arconte del Metal, los Vulkaroles, los Terragors y algunos Rhynoteranos obtuvieron los conocimientos y habilidades necesarias para moldear este elemento.

De vez en cuando, Niarogog y Khyone visitaban a los Vred'Akhai y los Elphamoths, especialmente durante sus celebraciones, siendo recibidos como invitados especiales. Estos Arcontes Elementales

contribuían en las tierras de estas dos razas, ofreciéndoles su guía y conocimientos cuando los necesitaban. Los líderes de los clanes agradecían la presencia de estos seres escuchando y aprendiendo de ellos.
Día a día las razas resonantes se beneficiaban de los Arcontes Elementales, algunas más que otras. También, gracias a su presencia, con el pasar del tiempo, obtendrían habilidades ligadas a sus elementos que los fortalecerían aún más.
Con los poderosos seres elementales esparcidos por Terramare, el mundo permaneció en una paz y armonía sin precedentes. Los Custodios Supremos regían como las nuevas Providencias Elementales, los Custodios les servían de apoyo crucial y los Arcontes Elementales guiaban a las razas resonantes en el continente de Verdantor. Una era de progreso y crecimiento se alzaba en el horizonte.

SYLVANDOR

En menor medida, Silanum en ocasiones descendía de su torre para ayudar a los Dryánticos y Dirusaurios en sus avances como civilización. Sin embargo, cuando la Arconte Elemental de la Madera se topó con Robur Sylvanir, un amor mutuo floreció entre los dos seres. Con este sentimiento, procrearon un retoño que nombraron Sylvandor.
Aunque ambos amaban a su hijo, ninguno de los dos podía hacerse cargo de manera apropiada de él, debido a sus obligaciones, de modo que se lo entregaron a la Eminencia Natural Ghea, la Diosa de la Naturaleza, convirtiéndose así en su madre adoptiva.
Sylvandor creció y se convirtió en una poderosa y sabia entidad. Guiado no solo por Ghea, sino también por otras Eminencias Naturales, aprendió muchas habilidades, absorbiendo y adquiriendo conocimientos de toda clase. Poco a poco, el hijo de Robur Sylvanir y Silanum se convirtió en una entidad lo suficientemente poderosa como para ser reconocido como una Eminencia Natural propia, por

consiguiente, los Dragones Preeminentes lo convirtieron en Alma de los Arboles.

MARDORMU EL DRAGÓN AZUL AGUA

Aunque los huevos de Thariamat se encontraban en zonas muy alejadas, algunas de las razas resonantes habían surgido y levantado sus civilizaciones cerca de varios de sus huevos. Las Terramartugas del reino de Theraske se ubicaba a poca distancia de la nidada de dragones azules, así como también la progenie de dragones grises que se encontraban relativamente cerca del territorio de los Terragors. Pero, gracias a la creación Verdantor, los hijos de Thariamat pudieron surgir de forma natural y sin ningún inconveniente alejados del gran continente.

Mardormu fue el primero en nacer de entre todos los demás dragones azul agua, con varios años de diferencia. Cuando este dragón rompió el cascaron de su huevo, rápidamente fue inundado por una curiosa sensación que lo llevó a salir de la cueva donde se encontraba. Desde su nacimiento, el dragón azul se encaminó a estudiar el mundo que lo rodeaba, así como sus secretos. Aprendió a dominar sus poderes elementales, a crear hechizos y a alimentarse de un gran número de criaturas que lo convirtieron en una inmensa criatura, de enormes alas y extremidades fuertes y corpulentas.
Mientras conocía el mundo, descubrió un sin número de cosas que lo maravillaron. El tiempo pasaba y Mardormu adquiría tantos conocimientos y habilidades que su mente curiosa lo condujo a aventurarse más allá de las islas donde nació, llegando hasta lugares nuevos llenos de secretos. En sus vuelos por Terramare, Mardormu descubrió unas criaturas que poseían un extraordinario poder, además de una crueldad salvaje y feroz que, desde que lo vieron, lo atacaron sin dudar. Se trataba de los Infergyr, que se habían multiplicado en grandes cantidades desde sus nacimientos. Aunque trató de enfrentarse a ellos, eran demasiados para salir victorioso, así que se retiró y se puso en dirección al lugar que lo vio nacer.

Cuando toda la nidada de huevos de dragón azul agua salió de sus cascarones, Mardormu ya se encontraba en una etapa desarrollada de su vida, de modo que, al regresar a las lejanas islas donde su progenitora los había engendrado, se encontró con miles de dragones azules mucho más pequeños que él y con una mínima comprensión de lo que les esperaba fuera de aquellas islas.
Al ver como Mardormu descendía de los cielos y sentir como desprendía energías superiores a la de cada uno de ellos, todos los dragones azul agua lo vieron como su líder. El gran dragón azul no dudó en tomar el mando, comenzando así a entrenar a sus hermanos y hermanas, dotándolos del conocimiento que él había acumulado durante sus años explorando el vasto mundo que habitaban. Pero, sobre todo, los preparaba para defenderse de aquellas criaturas que lo habían atacado sin vacilación alguna. Desde entonces Mardormu fue conocido como el Gran Señor Azul y junto a los dragones azul agua, se convertirían en los principales enemigos de los Infergyr.

VINTRAXX LA DRAGONA GRIS VIENTO

Su nacimiento está ligado junto a otros cinco dragones de viento que salieron de su cascaron durante una fuerte tormenta donde cada uno ellos fueron arrastrados por esta. Sus poderosos vientos amenazaban a los recién nacidos y los obligaba a batir sus alas para poder enfrentarla.

Vintraxx no solo fue la única capaz de superar el poder de la tormenta, sino que también salvó a sus hermanos de una muerte segura. Luego de que Vintraxx pusiera a salvo al último de los pequeños dragones sintió como una fuerza la llamaba a volver y sumirse en la tormenta, lo cual hizo sin pensarlo dos veces. Mientras volaba, sentía como cada vez combinaba su ser con aquellos huracanados vientos capaces de arrancar arboles enteros. Vintraxx no solo controlaba cada uno de sus movimientos, también aprovechaba las corrientes de aire para alcanzar mayores velocidades.

Mientras, los demás dragones grises observaban maravillados a su hermana. La veían disfrutar y volar con tanta elegancia y belleza que, uno a uno fue sintiendo aquella misma fuerza que llamó a Vintraxx a convertirse en uno con la tormenta. Entonces se dispusieron a abrir sus alas y dejar que los vientos los guiaran. Al principio, los cinco dragones grises tuvieron problemas para soportar la intensidad de los vientos, pero, poco a poco, fueron controlando sus vuelos. Momentos después, se vincularon a la perfección con la tormenta. Vintraxx los vio y juntos volaron hasta que la poderosa, temible y a la vez seductora tormenta desapareció.

Con el pasar del tiempo los demás dragones grises de viento fueron naciendo y así como con Vintraxx y sus cinco hermanos también tuvieron que volar con tormentas para conectarse con el elemento del viento. Aunque la mayoría de ellos lo lograba, ninguno pudo domar una tormenta como lo hizo Vintraxx, por eso y otras cosas fue nombrada como la Domadora de Tormentas.

Vintraxx era una dragona libre, de vuelos largos y constantes, que pasaba más tiempo en el aire que en la tierra. Esta fue una de las razones por la cual sus alas se desarrollaron tanto que habían doblado el tamaño de su cuerpo. Además, su cuello y su cola eran tan largos que la hacían parecer más grande frente a los demás. Se trataba de una dragona con un cuerpo moldeado para el vuelo, la velocidad y las maniobras aéreas que realizaba, no tenían igual. Sus hermanos la llamaban, la Hija del Viento y la Dama y Señora de los Cielos. Con el pasar del tiempo, a Vintraxx se le otorgó el manto de liderazgo de los dragones grises viento llevándolos por el camino de la libertad.

A Vintraxx le encantaba viajar largas distancias. Sus vuelos la llevaban a través de montañas nevadas, sobre vastos océanos y frondosos bosques. Con cada aventura, descubría más sobre el mundo que habitaba y los secretos que este guardaba. Fue en una de estas excursiones que la dragona de viento se encontró con los restos de una de las antiguas torres mágicas que Thariamat erigió mucho tiempo atrás. La torre, ahora en ruinas, se alzaba solitaria en la cima de una montaña. Los vestigios de la estructura desafiaban el pasar del tiempo, con bloques de piedra erosionados por los fuertes vientos y cubiertos por musgos luminosos que emitían un tenue resplandor en la oscuridad. Las paredes de la torre, una vez altísimas, ahora yacían fracturadas, debido al combate que Krasiatuss había tenido con Tharardys hace eras.

Vintraxx sintió una energía poderosa emanando de las ruinas, como si ecos aún resonaran en el aire.

Al explorar a fondo las ruinas, Vintraxx se encontró con algo extraordinario. Entre los escombros, descubrió los remanentes del cuerpo de Krasiatuss. El cadáver del antiguo Preeminente del viento era el resultante de la punzante energía que sentía la dragona. Empujada por su curiosidad, tocó los restos de Krasiatuss y de inmediato una corriente de energía recorrió su ser. Fragmentos de la memoria y el poder del antiguo dragón fluían dentro de ella, otorgándole una comprensión más profunda de los vientos y visiones confusas que no llegaba a comprender del todo.

En los fragmentos de las visiones, vislumbró un lugar etéreo lleno de criaturas fascinantes, en otra pudo ver un enfrentamiento entre varios dragones y criaturas de pesadilla, y por último vio unas imágenes dolorosas donde una enorme dragona blanca atacaba al dragón que ahora yacía como un cadáver. Vintraxx entendió que lo que veía eran recuerdos fracturados del pasado del dragón asesinado por la que parecía ser una de los suyos.

Cuando todo terminó, el cuerpo sin vida de Krasiatuss se convirtió en polvo disipándose por todo el lugar. La dragona gris viento se encontraba sumida en un mar de preguntas que hasta ese momento nunca se había hecho. Con su nueva fuerza y el conocimiento adquirido de los restos del antiguo Preeminente, Vintraxx sintió la necesidad de buscar las respuestas que surgieron en su mente, pero primero, se dirigió hasta su hogar para contarle lo que había sucedido a sus hermanos y hermanas.

WAR’ROCK EL DRAGÓN AMARILLO TIERRA

Los dragones de tierra vieron la luz del sol de la mañana de Terramare a la vez, surgieron de entre la arena del desierto donde cada uno de los huevos se encontraba enterrado, y aunque al principio pasaron un tiempo sin hacer uso de sus alas, poco a poco fueron levantando vuelo, a excepción de uno que no poseía alas y por consiguiente, estaba destinado a caminar en la tierra, ese dragón seria conocido como War’Rock.

Desde su nacimiento, War’Rock fue un dragón terco y obstinado, pero también tenía una fuerza de voluntad y férrea determinación que le ayudaron a sobrevivir.
Cuando Thariamat vertió el hechizo sobre los huevos para que pudieran emerger a la superficie, una vez que sus hijos estuvieran listos para nacer, sin saberlo, la gran dragona no cubrió por completo todos los huevos, algunos quedaron fuera de su bendición. Este error, aunque accidental, hizo que una pequeña cantidad de sus hijos sufrieran el destino de morir asfixiados. Varios pequeños dragones de tierra intentaron desesperadamente salir a la superficie, mientras excavaban, usaban sus garras para abrirse camino, pero no era suficiente. Solo War’Rock, que se negó a morir sin más, lo dio todo sobrevivir, usando no solo sus garras, sino también su boca y sacrificando sus alas en el proceso, logró salir, siendo el único de sus hermanos en conseguirlo.
A pesar de todo, sus hermanos lo veían como un paria, un deforme sin alas que no tenía derecho a llamarse dragón de tierra. Pero, War’Rock no pensaba igual, a su parecer, ellos eran los que estaban muy lejos de ser verdaderos dragones de tierra. Veía las alas como impurezas que limitaban sus capacidades. Se preguntaba: “*¿Por qué un ser proveniente de la tierra tendría que poseer un par de extremidades que lo elevaran a los cielos, alejándolo de su naturaleza?*”. War’Rock creía que él era el único de sus hermanos

que poseía un vínculo verdadero con el elemento. Quizás se trataba del destino, a fin de cuentas, solo él había tenido que abrirse camino a la fuerza para sobrevivir.
Los dragones de tierra habían tomado vuelo en dirección a otros lugares, casi todos continuaron juntos sin separarse, a excepción de unos pocos que se aventuraron a rumbos diferentes. Estos últimos llegaron hasta los territorios de los dragones grises de viento, con quienes entablaron una especie de amistad, sin saber que eran hermanos, solo que de nidadas elementales diferentes.
Por otro lado, War'Rock caminó por todo el extenso desierto, sintiendo la arena en sus patas, durmiendo sobre ella, cubierto de su calor en el día y su frialdad en las noches. Con el tiempo, el singular dragón de tierra fue evolucionando de forma continua, y su vínculo con las esencias elementales de la tierra se fortaleció de una manera única, lo cual le permitió adquirir ciertas habilidades. Entre ellas estaban la capacidad de endurecer su piel para protegerse de ataques, ver y sentir lo que ocurría en la superficie del planeta a cierta distancia, pero, sin duda alguna, la habilidad que más destacaba era la de adentrarse en una montaña para concentrarse y teletransportarse a otra. Tras años de viajes en solitario, War'Rock aprendió bastante sobre el mundo, también adquirió un tamaño enorme, convirtiéndose en el dragón de tierra más grande de todos, aun sin alas, sobrepasaba a todos sus hermanos.

DANATUSS Y SARVATAS

Muchos de los Gho'ra elevados que se habían dispersado y caído en un profundo sueño por todo el mundo, comenzaban a despertar de su letargo. Albus fue uno de los primeros en despertar, pero no el único. Las antiguas Eminencias Naturales Danatuss, el Cocodrilo Gigante y Sarvatas, la Serpiente Astuta, abrían sus ojos después de años de estar dormidos. Al despertar y emerger de las profundidades donde se hallaban, vieron en lo que se había convertido el mundo. Intentaron contactar con su amo, Mylornithep, pero no sintieron su presencia, en su lugar percibieron uno de sus

órganos, su perverso y siniestro cerebro, no muy lejos de donde se encontraban.

Creyendo que si hallaban el órgano del Valak'Aghol podrían revivir su espíritu y, guiados por su mente, se dirigieron hasta el lugar donde este se ubicaba. Mientras más se acercaban a su destino, más intensamente podían sentir las energías del cerebro de Mylornithep. Pero en su camino, se encontraron con War'Rock.

El dragón de tierra vio a las dos criaturas y de inmediato supo que el propósito de sus existencias no podría ser bueno, algo que confirmó cuando los dos Protervos elevados se arrojaron sobre él. Aunque Danatuss y Sarvatas atacaban a War'Rock, ninguno de los dos eran rivales para el dragón sin alas, quien los detuvo en cuestión de pocos momentos. Sin tener idea de las capacidades de su adversario, los Gho'ra se retiraron y escaparon de él dejando atrás su objetivo hasta que se recuperaran de las heridas generadas en la batalla contra War'Rock y jurando volver para acabar con su vida.

LAS FACCIONES DE DRAGONES ROJO FUEGO Y SUS LÍDERES

Los huevos rojo fuego de Thariamat fueron, de entre todos los demás, los primeros en eclosionar, sin embargo, los dragones de fuego nacían en tiempos distintos. Algunos se llevaban semanas, otros meses y unos pocos años de nacidos, debido a este contratiempo se comenzaron a formar grupos o facciones entre ellos. Cada grupo de dragones tenía un cabecilla o líder. Los últimos dragones rojo fuego en nacer tenían o bien que unirse a las facciones de dragones ya establecidas o crear otro grupo con nuevos integrantes de recién nacidos. Los dragones rojo fuego se congregaban en docenas de facciones, cada una con un mínimo de cincuenta y un máximo de cien de ellos. Las facciones eran muy recelosas y estrictas a la hora de aceptar un nuevo integrante en sus filas, no todos podían estar entre los mejores y más fuertes. De entre todas las facciones, existían tres que contaban con el mayor número de integrantes y que eran considerados por los demás como los dragones más fuertes y prósperos.

La facción de dragones rojo fuego más próspera estaba liderada por Fyrex, el primero en nacer. Fyrex era temible y poderoso, con un cuerpo tan fuerte que era capaz de soportar toneladas, sus alas eran capaces de levantar su peso y volar sin problema alguno. El gran dragón rojo tenía como consortes a cuatro dragonas que servían a su propósito; Flamma, Vorcat, Ascerdys y Fyrona, aunque la hembra que anhelaba con ahínco era una dragona llamada Verennass, pero esta nunca lo aceptó a pesar de pertenecer a su facción. Fyrex y el grupo de dragones que aceptó en su grupo se ubicaron al norte de las islas volcánicas donde nacieron, allí tenían abundante comida y grandes espacios para hacer lo que desearan. Los otros dos grandes líderes eran Emberatrix y Lav'Agnar.

Emberatrix era menos poderosa que Fyrex, pero ella era más grande que él. Tenía un cuello y unas extremidades largas y sus alas cubrían el cielo al estar extendidas, su mirada penetrante infundía cierto

temor, pero era muy gentil con los integrantes de su facción, aunque no tanto con sus hermanos que no pertenecían a ella. Se localizaban al sur donde rara vez salían de sus territorios.
Por su parte, Lav'Agnar se estableció al este junto con sus seguidores. Fue el tercero en nacer y a pesar de ser el más pequeño que sus dos hermanos mayores, ninguno de los cien dragones que estaban bajo su mando alcanzaba su tamaño. Dos grandes cuernos se pronunciaban en su cabeza, con una especie de aleta en cada lado del rostro, algo poco inusual en los dragones rojo fuego. Su aspecto, aunque menos amenazador que el de su hermano mayor también podía intimidar a muchos otros.
Estos tres grandes dragones de fuego y sus facciones fueron considerados por los demás como superiores, los otros grupos de dragones se mantenían alejados de sus territorios, así como de sus presencias, a menos que ellos así lo deseasen.

LA DRAGONA ROJO FUEGO MÁS HERMOSA

De entre todas las dragonas rojo fuego no había una que fuese más hermosa y atractiva a los ojos de los machos que Verennass. Sus escamas resplandecían más allá de lo normal, personificando los rasgos más anhelados por su raza. Muchos intentaban sin éxito ganarse su atención, pero ella los rechazaba a todos, incluso al mismísimo Fyrex, quien era el dragón rojo fuego con los mejores genes, incluso Emberatrix deseaba poder poner sus huevos con él. Verennass no quería atarse a nadie, su interés principal estaba en la idea de salir más allá de las islas volcánicas y explorar el mundo, aunque si quería formar una familia y ver crecer a sus crías, de momento ninguno de los pretendientes le resultaba adecuado para ello. Verennass pasaba la mayor parte del tiempo a solas, de vez en cuando compartía con algunos de sus hermanos y hermanas, pero esos momentos eran puntuales. La actividad que más realizaba era la de sobrevolar la isla hasta llegar al lugar más alto de todo, en un gigantesco volcán que ofrecía unas vistas más allá de su lugar de nacimiento y que tanto deseaba explorar.

EL ÚLTIMO DE LOS DRAGONES ROJO FUEGO

Mientras las facciones de dragones rojo fuego crecían y se esparcían por todas las islas volcánicas, un huevo, el último de ellos se abría. De él salió un dragón tan pequeño que, de no ser por sus alas, podría confundirse con cualquier reptil. Además, llegó al mundo con una extraña enfermedad que mermaba y debilitaba el poder de sus llamas, haciendo que sus escamas se pudrieran con el paso del tiempo y desarrollando un color rojo apaciguado, carente de viveza, a diferencia de los demás dragones de su raza.

Este dragón fue descubierto por Verennass, quien un día, mientras volaba, lo vio intentando cazar a un jaboríl, un animal más grande que él. La hermosa dragona llegó justo a tiempo para ayudar al pequeño, protegiéndolo del peligro que él no sabía que enfrentaba, pues incluso para dragones más grandes, los jaboríles representan una amenaza. Desde ese momento, el inexperto y pequeño dragón, quedo maravillado por Verennass.

Al ver su estado, Verennass comprendió que, si lo dejaba solo, era muy probable que no sobreviviera. Decidió acogerlo y cuidarlo hasta que pudiera valerse por sí mismo, y lo nombró Evernor.

No obstante, una vez que Verennass regresó acompañada del último de los dragones rojo fuego, sus hermanos y hermanas vieron lo débil y pequeño que era Evernor y de inmediato manifestaron su desdén y rechazo hacia él. Pero no podían hacer nada, solo el líder de la facción tenía el derecho de aceptarlo o no.

Cuando Fyrex llegó, Verennass le presentó a Evernor y le pidió que le permitiera quedarse, asegurando que ella se haría cargo de él. El silencio reinó por un momento mientras los demás dragones rojo fuego esperaban la decisión de Fyrex. Finalmente, el gran dragón habló y dijo que lo aceptaría solo si ella accedía a ser su consorte. Verennass se negó rotundamente. Entonces, Fyrex emitió su veredicto: no quería a un dragón débil y enfermizo en sus territorios,

y si ella deseaba permanecer en sus dominios, tendría que abandonarlo.
Verennass se vio obligada a tomar a Evernor y salir volando lejos de Fyrex, al llegar a una isla remota, le dijo que se quedara allí por un tiempo y que ella volvería con alimento en unos días, el joven dragón aceptó y con tristeza la vio alejarse.
Evernor pasaba la mayor parte del tiempo intentando encontrar alimento, ya que todos los territorios donde se encontraban animales capaces de saciar su hambre estaban bajo el dominio de los diferentes grupos de dragones. Pero, por suerte para él, la dragona Verennass de vez en cuando lo ayudaba llevándole una que otra criatura que pudiera comer. Verennass tenía mucho cuidado para no ser descubierta por Fyrex o algún miembro de su facción, ya que si se enteraban de que estaba alimentando al pequeño Evernor podía ser exiliada del grupo o peor aún, podrían matarla por desobedecer las órdenes de su líder.
Con el pasar de los años, Evernor y Verennass reforzaron sus lazos. Ella era la única entre los dragones rojo fuego que hablaba con él, se preocupaba por su bienestar y lo ayudaba a no morir de hambre o evitar convertirse en presa de otros. Gracias a la dragona, la enfermedad de Evernor no se extendió tanto por su cuerpo. Aunque seguía siendo más pequeño y débil que los demás, al menos tenía las energías suficientes para sobrevivir. Verennass lo cuidaba como si un hijo se tratara, y Evernor veía en ella a una madre que lo protegía y le brindaba el calor que él no tenía.
Evernor intentó en varias ocasiones demostrar su valía ante cada líder dragón y sus grupos, pero siempre lo rechazaban sin darle la oportunidad de probar nada. Verennass lo reprendía cada vez que se enteraba de estos intentos. No quería que llamara la atención de los dragones líderes de las principales facciones, especialmente de Fyrex. Pues, aunque encontraba la manera de pasar tiempo con él, sabía que el gran dragón rojo mantenía sus ojos puestos en ella y sus constantes ausencias. Al final, su afrenta a la autoridad de Fyrex fue descubierta por Emberatrix, que la descubrió alimentando a Evernor, ayudándolo de muchas maneras. Avisó al gran dragón rojo de lo que vio, contándole donde encontrarlos.

Fyrex estaba furioso, no lograba comprender por qué Verennass prefería pasar tiempo con un pequeño y enfermo dragón que nunca debió nacer. Quería matar a Evernor por robarle la oportunidad de estar con Verennass, lo culpaba de que esta lo rechazara más veces de las que quería reconocer. Pensó en varias formas de poner fin a la existencia de ambos, y un plan siniestro se formuló en sus pensamientos, si Verennass quería que su insignificante Evernor formara parte de la facción, este le concedería su deseo.

EL PLAN DE FYREX

Un día, Fyrex se encontró en el camino de Verennass y le habló de su cambio de opinión sobre aceptar a Evernor en la facción. La noticia le sorprendió, pensando por un breve momento que debía tratarse de algún engaño, pero Fyrex logró convencerla para que llevara al pequeño dragón a sus tierras al día siguiente. Feliz por la noticia, Verennass se dirigió con Evernor y le comunicó la posibilidad de pertenecer por fin al grupo de dragones rojo fuego. Esto lo entusiasmó, saber que podría pasar más tiempo con ella, sin la necesidad de hacer todo ocultos de las vistas de los demás dragones, lo llenó de alegría.

Al llegar el día de la proclamación, Evernor arribó en las tierras dominadas por su hermano mayor, para su sorpresa todos los dragones rojo fuego se encontraban allí, incluso Emberatrix y Lav'Agnar lo cual era algo que no pasaba muy a menudo. Todos juntos formaban un círculo dejando un gran espacio vacío en el centro, formando una especie de coliseo. Evernor sentía como las miradas de miles de dragones se posaban sobre él, todos esos ojos lo veían con desprecio y rechazo. Todos menos los ojos de Verennass, que se encontraba entre la multitud observando a quien amaba como su hijo con humildad, aprecio y respeto, pues ella sabía que a pesar de que era débil, pequeño y que tenía una enfermedad extraña, también poseía un corazón que podía arder mucho más que el de todos los dragones rojo fuego juntos. Por esa razón, ella lo veía con una mirada esperanzadora.

Fyrex esperaba al diminuto dragón en el centro del círculo. Cuando Evernor se acercó a su colosal hermano, el temible dragón no se hizo esperar y comenzó a dirigirse a todos los dragones en voz alta para que pudieran escucharlo. Fyrex anunció a todos los presentes la integración del último dragón rojo fuego a su facción, pronunciando el nombre de Evernor al final de su discurso. Aunque los dragones reunidos sabían la razón por la que estaban allí, cada uno de ellos se sorprendió al saber que se trataba de aquel pequeño y enfermizo

dragón quien se uniría a las filas de la facción más próspera y poderosa de todas.
Mientras Fyrex hablaba, Evernor escuchaba atentamente las palabras que su hermano mayor pronunciaba, sintiendo un mar de emociones, volvió a buscar los ojos de Verennass, encontrándolos entre las miradas confusas de sus hermanos. Su corazón no alcanzaba a creer lo que estaba sucediendo. No obstante, según Fyrex continuaba hablando, Evernor retrocedía lentamente varios pasos. La voz de Fyrex se volvió con un tono lleno de rencor, revelando que, a medida que miraba con desprecio a Evernor, para ser aceptado en la facción, debía ganarse el puesto combatiendo contra él. Confundido y asustado, a sabiendas de que no podía vencer, Evernor se preparó lo mejor que pudo para el enfrentamiento, pero antes de que pudiera reaccionar, Fyrex lo golpeo con una de sus garras, hiriéndolo gravemente.
El temible dragón reía mientras declaraba la verdad de sobre su plan. Burlándose de Evernor, le hizo ver que nunca toleraría que se uniera a él y dirigiéndose nuevamente a los dragones presentes, les habló sobre la idea de acabar con la vida de Evernor para que no los infectara con su enfermedad, presentándolo como una amenaza para todos los dragones rojo fuego.
La aglomeración de dragones vitoreaba con fervor, respaldando la decisión de Fyrex. Por el contrario, Verennass no podía creer lo que escuchaba, todos y cada uno sabía que la enfermedad que portaba Evernor nunca les había contagiado, aun estando expuestos a su presencia, ella misma era la prueba viviente de ello. En aquel momento, notó como Fyrex la miraba y supo entonces la verdadera razón detrás de todo: estaba celoso de Evernor por el tiempo que pasaba con ella. No solo quería matarlo, también deseaba castigarla por rechazarlo tantas veces. Una furia ardiente creció dentro de ella, desapareciendo entre la multitud ya que no podía ver como Evernor moría.
Evernor no podía creer lo que querían hacerle solo por ser diferente, por tener una enfermedad que nunca pidió. Trató de buscar los afectuosos ojos de Verennass, pero todo lo que vio fueron los rostros de alegría y satisfacción de sus hermanos al saber que sería

sacrificado. En ese momento, el pequeño Evernor tambaleo y cayó al suelo y simplemente se dio por vencido. Había vivido más de lo que debía, conocido y recibido el afecto de una madre y si con su muerte sus hermanos podían ser felices, entonces era algo que al menos haría por el bien de todos ellos.

Cuando terminó su discurso, Fyrex se acercó a su débil hermano que permanecía tirado en el suelo, con la cabeza hacia abajo, abrió sus enormes fauces y respiró hondo para hacer salir una potente llamarada y así incinerar y poner fin a la nada valiosa vida de Evernor, pero justo antes de hacerlo, una potente luz cegó a todos los dragones allí reunidos. Por un momento nadie pudo ver nada. Cuando, por fin, recuperaron la vista, se dieron cuenta de que Evernor había desaparecido.

EL ESCAPE DE VERENNASS Y EVERNOR

Volando a una velocidad increíble, Evernor se encontraba sostenido por unas garras que lo sujetaban con firmeza, quien llevaba al pequeño dragón rojo era nada más que Verennass, quien no pudo resistir la necesidad de proteger a su hijo cuando supo la verdad detrás de las palabras de Fyrex. Ahora, mientras se alejaba lo más rápido que podía de sus hermanos, pensaba en la manera de salir de las islas sin ser vista. No podía permitirles asesinar a Evernor.

La dragona roja voló con mucho cuidado durante días, fuera de las islas volcánicas, hasta llegar a un archipiélago. Aterrizó cansada en una de las islas y vio que Evernor se encontraba inconsciente, sumergido en una especie de trance. Verennass pudo notar cómo la enfermedad se extendía por todo su cuerpo. Parecía que el acontecimiento de antes supuso un golpe mortal para su mente. Además de que su herida también lo había debilitado. Verennass escondió a Evernor en una cueva, y al verlo acurrucado recordó, la primera vez que lo vio. Su corazón se partió en dos y, por segunda vez en toda su vida, unas lágrimas brotaron de sus ojos.

Esperaba haber puesto suficiente distancia entre Fyrex y ellos, pero tan pronto cerró los ojos para descansar, sintió como algo se acercaba a la cueva. No creía que la hubieran encontrado tan pronto, pero se preparó para lo peor. Escuchó una voz desconocida que le sugirió salir, aunque no percibió amenaza alguna, supo que se debía tratar de alguien muy fuerte. En cuanto emergió de la caverna, se asombró al ver a la inmensa criatura que se alzaba frente a ella. Verennass contempló como un ser muy parecido a ella y sus demás hermanos la observaba con la misma sorpresa que ella a él. La diferencia más notoria entre ambos era el color de sus escamas y su tamaño, era incluso más grande que Emberatrix. Más allá de eso, sus semejanzas eran casi idénticas. Aquella criatura era dragón azul agua, Mardormu.

El Gran Señor Azul había visto a Verennass descender en la isla cuando este estaba en las cercanías y, por su curiosidad, principalmente por la coloración de sus escamas, decidió seguirla, ya que era la primera vez que veía dragones con esas tonalidades. Ahora que la tenía en frente, estudiaba sus energías elementales comprendiendo que, a pesar de tener un parentesco, no eran del todo iguales.

Mardormu exigió a la dragona roja que explicara los motivos por los cuales se encontraba allí. Por lo cansada que la veía supuso que debía estar escapando de alguien o algo, quizás se había topado con los Infergyr, aunque esperaba que no fuera así. Verennass le contó su historia, desde su origen, el hallazgo de Evernor, hasta la razón de su escape. Mardormu supo que la dragona decía la verdad y le pidió que le mostrara al dragón herido.

Inicialmente, Verennass dudó en hacerlo, pero luego de pensarlo, comprendió que, si aquel misterioso dragón hubiese querido hacerle algún daño, ya lo hubiera hecho.

Al entrar en la cueva, Verennass vio que Evernor seguía sin abrir los ojos. Cuando regresó, Mardormu la estaba esperando, notó que el dragón era más pequeño de lo que pensaba y lo analizó con su magia. Al cabo de unos momentos, el gran dragón azul agua utilizó su poder de sanación para curar la herida impuesta por Fyrex, pero no pudo hacer nada con la enfermedad que afligía a Evernor. En su opinión, se trataba de una aflicción que se vinculaba con su alma. Verennass quedó fascinada al ver cómo Mardormu sanó la herida de Evernor y le agradeció de corazón por ello.

Transcurridos unos instantes, Evernor abrió sus ojos y se movió frenéticamente, pues lo último que recordaba era haberse rendido frente a Fyrex, quien estaba a punto de acabar con su vida, Después de ese momento, no recordaba nada. Tras recuperarse por completo, miró a su alrededor encontrándose con la figura de Verennass, que lo miraba con sus ojos llenos de lágrimas y lo tomó entre sus patas delanteras, abrazándolo cuidadosamente. Evernor sintió la calidez característica de su madre, acurrándose a ella cada vez más. No sabía cómo, pero estaba vivo, junto a Verennass, y eso era lo único que le importaba. Mientras la dragona lo acariciaba,

Evernor levantó la mirada y se encontró con otra figura, un contraste absoluto con el fulgor de su madre. El pequeño dragón se quedó sin palabras al ver al inmenso dragón, cuyas escamas de un azul profundo relucían bajo la luz del sol, como el reflejo de un mar en calma.

Mardormu los observaba desde una distancia prudente, con una postura solemne y reverente. Esperó a que el momento entre madre e hijo pasara. Después se acercó para decirles que podían acompañarlo hasta su morada.

Verennass se mostró algo insegura de ello, no porque no confiara en el dragón azul, sino porque tanto ella como Evernor aún se encontraban exhaustos por el lago viaje que habían realizado y no sabían si tendrían las fuerzas para alzar vuelo. Sin embargo, Mardormu la tranquilizó diciéndole que ya había pensado en eso y que no era necesario volar para llegar hasta su hogar. La dragona rojo fuego no entendió lo que quiso decir. Pero apenas lo vio crear un enorme charco de agua, contempló asombrada cómo lo manipulaba con un increíble control y poder mágico. Casi al instante, un portal apareció en el lugar donde antes se reflejaba el rostro de Mardormu, y comprendió que ese dragón era mucho más poderoso de lo que se imaginaba.

Sin perder tiempo, Mardormu les contó sobre el portal de agua y lo atravesó, no sin antes, decirles que hicieran lo mismo.

EL ACUERDO ENTRE FYREX Y EMBERATRIX

Cuando Fyrex y todos los dragones rojo fuego se recuperaron de la ceguera, se dieron cuenta de que Verennass fue quien produjo un hechizo de destello que le permitió escapar junto con Evernor. La cólera que el temible dragón rojo irradiaba dejó a los demás en silencio y esperando por él para saber que iban a hacer. Una vez que Fyrex calmó su enojo, dio la orden de encontrar a los dos desertores cueste lo que cueste. No obstante, las facciones le dieron la espalda, mencionando que, la meta de deshacerse de Evernor y su enfermedad ya se había cumplido, no importaba si estaba muerto o no, mientras no se encontrara entre ellos, todo estaría bien.

Todas las facciones de dragones rojo fuego se retiraron a sus territorios, a excepción de una, la de Emberatrix, que estaba dispuesta a ayudar a Fyrex en su búsqueda si este le concedía un favor especial. La propuesta de Emberatrix era clara: su ayuda a cambio de formar una nueva generación de dragones. Fyrex aceptó la condición de Emberatrix, su retorcido deseo por exterminar a Verennass y a Evernor eran más grande que cualquier otro. Sellado el acuerdo, Emberatrix convocó a gran parte de sus dragones y junto a otro grupo de los dragones de la facción de Fyrex salieron en busca de los fugitivos. La mitad de los dragones de ambas facciones se quedaron en sus respectivos territorios, mientras ambos líderes permanecieron juntos dando origen a una nueva nidada de dragones rojo fuego.

La unión de fuerzas entre Fyrex y Emberatrix no pasó desapercibida. El cielo se llenó con el rugido de docenas de dragones, volando en formación, con un objetivo claro y definido. La vasta alianza se movía como una tormenta, decidida a rastrear y capturar a Verennass y Evernor, sin importar los obstáculos que se presentaran ante ellos.

No pasó mucho tiempo para que Emberatrix entrara en el período de puesta de huevos y comenzara a incubarlos. Durante ese tiempo, Fyrex, incapaz de esperar, partió con un grupo selecto de los mejores y más fuertes dragones de su facción. Su desesperación era tan grande que no le importaron sus futuros vástagos; sus pensamientos estaban únicamente centrados en cazar a los dos dragones que habían huido de él, especialmente a Verennass, a quien guardaba un resentimiento tan profundo, que estaba dispuesto a hacerle lo peor que se pudiera imaginar, y no descansaría hasta satisfacer su ego.

LA AMENAZA DE LOS INFERGYR

Una vez que Verennass y Evernor atravesaron el portal de agua mágico creado por Mardormu. Sus rostros se llenaron de asombro al ver cientos de dragones azules en el lugar al que fueron transportados. Muchos volaban, algunos permanecían en lagos y estanques, y otros parecían estar entrenando habilidades desconocidas para ambos dragones rojo fuego.

Al contrario que los dragones rojo fuego, Mardormu y los dragones azul agua no se dividían en grupos territoriales, tenían una gran coalición en la que todos eran una gran familia unida. En el majestuoso vinculo que los rodeaba, se podía percibir como estos dragones valoraban, por encima de todo, la protección de cada individuo. Esta forma de vivir resaltó las diferencias entre ambas especies de dragón, diferencias que se hicieron aún más evidentes para Verennass cuando vio cómo Mardormu era recibido por los suyos. A pesar de no poseer el elemento del fuego, emanaba una calidez acogedora que la dragona sintió profundamente en su corazón, una sensación de inesperada serenidad que nunca antes había experimentado.

Algunos de los dragones azules se interesaron por Verennass y Evernor, mirándolos con curiosidad más que nada. Mardormu los llevó hasta un lugar apartado de todos y les dijo que podían descansar sin problemas. Luego, dio la vuelta para retirarse y dejarlos solos, no sin antes recibir nuevamente las gracias por parte de los dos dragones rojos.

El Gran Señor Azul se marchó para encontrarse con varios dragones que le preguntaron sobre los visitantes. Él les respondió que simplemente necesitaban ayuda. Los demás mencionaron que lo mismo había ocurrido con los dragones amarillos, mucho tiempo atrás. Mardormu intuyó las dudas en ellos, pero les recordó que, gracias a esos dragones, ahora poseían una mayor comprensión sobre los Infergyr. El comentario de su líder los mantuvo en silencio

por un momento, y luego se disculparon con él, justo cuando otro dragón azul llegaba para dar un informe importante.
El dragón azul agua en cuestión era Nautareleus, conocido como el Navegante Azul. Nautareleus tenía habilidades excepcionales para la exploración, sus capacidades superaban las de muchos otros dragones. Su sentido de observación lo convirtieron en el reciente líder de un grupo de búsqueda y rastreo, perfectos para investigaciones de reconocimiento.
Nautareleus reportó a Mardormu el movimiento de un sin número de Infergyr que se estaban desplazando a través del mar. Según el Navegante Azul, las criaturas salvajes habían infectado a varios animales marinos y, por medio de estos, se trasladaban en dirección a ellos. Nautareleus señaló que podían llegar a sus territorios en unos días. Mardormu recordó la última vez que los Infergyr intentaron invadirlos: en esa ocasión llegaron montados en aves transformadas en versiones grotescas de sí mismas. Aunque en ese momento lograron repeler el ataque de las salvajes criaturas, no sabía cuándo pondría fin a sus caóticas existencias, ya que de alguna forma se multiplicaban cada vez más.
Mardormu agradeció a Nautareleus y este último se marchó junto con los demás dragones azules que se encontraban antes. El gran señor azul pensaba en la mejor manera de defenderse, aunque esta vez tenían una ventaja superior gracias a que el enfrentamiento se daría en el agua, el elemento que dominaban.
Varios días pasaron, y tanto Verennass como Evernor se familiarizaron cada vez más con los dragones azules. El pequeño dragón rojo pasaba la mayor parte del tiempo con los dragones azules jóvenes, volando y jugando en los cielos despejados y sobre los relucientes lagos. Mientras tanto, Verennass permanecía con Mardormu, ambos conversando y conociendo más el uno del otro. Durante largas tardes y noches bajo la luz de la luna, Verennass aprendía sobre los dragones azules, sus historias y la increíble cohesión que Mardormu había hecho con todos. Mardormu, a su vez, escuchaba atentamente las historias de Verennass, sus deseos de explorar el mundo, el tipo de vida con los dragones rojo fuego y la conexión que tenía con Evernor, conociendo su historia y

descubriendo que se trataba de su hijo adoptivo. Poco a poco, el respeto y la admiración mutua se transformó en una conexión más profunda, algo que Verennass no esperaba encontrar.
Mardormu sabía que podía ganar la próxima batalla contra los Infergyr, pero no quería que Evernor y Verennass se vieran atrapados en la lucha. Por esa razón, decidió enviar a los dos dragones rojo fuego con un viejo amigo para que les diera asilo mientras él y los dragones azul agua se enfrentaban a sus enemigos. El gran dragón azul les prometió que volvería por ellos una vez que la amenaza de los Infergyr fuera controlada.
Antes irse, Mardormu le entregó a Verennass una de sus escamas azules. Le explicó que su viejo amigo era un tanto desconfiado y que la escama serviría como prueba de que iban de su parte. Verennass aceptó la escama, sintiendo un nudo en el estómago. Había algo que deseaba decirle a Mardormu, un sentimiento que había crecido durante los días que pasaron juntos, pero las palabras no salieron. Se prometió a sí misma que cuando todo terminara y volvieran a verse, le diría lo que sentía. Mientras tanto, Evernor, aunque joven, entendía la gravedad de la situación. Miró a Verennass con admiración y preocupación, sabiendo que su futuro estaba ahora entrelazado con el destino de los dragones azul agua.
Con un último gesto, Mardormu creó un portal de agua, igual al que había realizado la vez anterior. El portal los llevaría a un lugar semidesértico, desde donde solo tendrían que viajar por medio día en dirección al sol para llegar a los territorios de su aliado. Juntos, los dos dragones rojos se prepararon para atravesar el portal, llevando consigo la esperanza de un nuevo día y la promesa de un reencuentro.

DOMITTOR

Tal y como Mardormu les contó antes de cruzar el portal, Verennass y Evernor aparecieron en un paisaje semidesértico. Ante ellos se extendía un vasto terreno de transición entre la aridez y la vida incipiente. La zona era una mezcla de arena y roca, salpicada de vegetación escasa que luchaba por sobrevivir bajo el sol abrazador. Matorrales espinoso y cactus se alzaban esporádicamente, ofreciendo una belleza áspera y resistente. Mientras volaban, los colores del terreno variaban desde el ocre hasta el verde tenue, creando un mosaico de tonos terrosos.

A lo lejos podían ver colinas ondulantes que rompían la monotonía del horizonte. Las colinas proyectaban sombras alargadas que brindaban un alivio temporal al calor. Pequeños riachuelos serpenteaban a través del terreno, alimentando los pocos oasis donde la vida animal florecía con cautela. El viento constante levantaba pequeñas nubes de polvo, añadiendo un toque etéreo al ambiente, mientras aves de presa volaban en círculos vigilando el cielo. Aunque desolado y hostil, el semidesierto, era un lugar de resiliencia y adaptación, un testimonio de la vida en Terramare que persistía incluso en las condiciones más extremas.

Los dos dragones rojo fuego habían volado por casi medio día cuando una tormenta de arena surgió de la nada. Sorprendidos, buscaron refugio. Pero, antes de hacerlo, algo atacó a Verennass, que perdió el equilibrio y cayó en picado hacia el suelo. Evernor se lanzó tras ella, desesperado por intentar ayudarla.

Mientras la dragona rojo fuego caía, la escama azul que Mardormu le había entregado se desprendió de ella y cayó al suelo. En medio de la tormenta de arena, una sombra enorme se movía en su dirección. Antes de que pudiera reaccionar, un dragón amarillo emergió de la tormenta con un rugido ensordecedor, y sus garras extendidas para atraparla. Pero antes de llegar a ella, Evernor se estrelló contra el suelo, removiendo la arena y levantando la escama azul que el dragón amarillo reconoció de inmediato.

El dragón amarillo detuvo su ataque y, lentamente, la tormenta de arena desapareció tan rápido como había aparecido. Se acercó, tomó la escama azul y la analizó un momento; sin duda pertenecía a Mardormu, Miró a los dos dragones rojos y les preguntó dónde la habían obtenido, a lo que Verennass, que se había puesto de pie, lista para cualquier movimiento y protegiendo a Evernor, respondió con la verdad.

El dragón amarillo desconfiaba de las palabras de Verennass, pero entonces, la escama comenzó a brillar, y en su mente la imagen del Gran Señor Azul apareció, confirmándole que lo que decía la dragona roja era cierto. A medida que la luz de la escama se desvanecía, el dragón amarillo suavizó su expresión, disculpándose y explicándoles que era raro ver a otros dragones en esas tierras.

Verennass, que aún se encontraba alerta, asintió en silencio, pero aliviada de no tener que pelear con ese dragón, pues de solo verlo sabía que no era rival para él. El dragón amarillo, por su parte, se presentó como Khaerian y ofreció guiarlos hasta el territorio del aliado de Mardormu. Mientras Khaerian se daba la vuelta y alzaba vuelo, Verennass miró a Evernor. Este le devolvió la mirada, decidido a seguir adelante.

El viaje hacia el territorio de los dragones amarillo tierra se reanudó con el sol poniente del semidesierto. Khaerian volaba enérgicamente, liderando el camino con confianza, mientras Verennass y Evernor lo seguían. A medida que avanzaban, el paisaje árido se transformó en una vasta llanura rodeada de colinas doradas y cuevas naturales que servían de refugio a los dragones de tierra. El territorio estaba marcado por una armoniosa mezcla de rocas, tierra y arena. Además, un gran oasis se encontraba en medio donde un grupo enorme de pequeños dragones amarillos jugueteaba en sus alrededores. Los dos dragones rojo fuego no podían imaginar que además de dragones de agua, también los hubiese de tierra. La cantidad de estos dragones amarillos era casi tan grande como la de dragones azules. Verennass que miraba con cuidado cada área, era observada con curiosidad, aunque no tanta como la que los dragones azul agua sentían por ellos. Parecía que no era la primera vez que veían dragones diferentes a los de su especie.

Khaerian descendió suavemente, indicando a sus acompañantes que hicieran lo mismo. Los dragones rojo fuego siguieron de cerca a su guía hasta una caverna majestuosa adornada con cristales y símbolos en sus paredes. Dentro, los tenues rayos del sol se reflejaban en las superficies brillantes, creando un ambiente sereno y poderoso.

Al llegar al corazón de la caverna, Khaerian detuvo su vuelo y se dirigió hacia una cámara interior donde los esperaba Domittor, el líder de los dragones amarillo tierra. Domittor era un imponente dragón con escamas que brillaban como el oro bajo la luz. Su presencia transmitía un aura de autoridad y respeto. Los dos dragones rojo fuego siguieron a Khaerian hasta el centro de la cámara, donde Domittor los observó con una mirada inquisitiva, aunque se encontraban cansados y golpeados por el viaje, ambos se mantuvieron firmes ante el líder de los dragones de tierra, quien notó la determinación en sus ojos y les preguntó sobre su viaje y la razón de su presencia en sus tierras.

Verennass, con respeto y gratitud, explicó la situación y transmitió el mensaje de Mardormu. Khaerian se acercó a su líder y le entregó la escama azul del gran dragón azul. La escama brilló de nuevo en las garras de Domittor. Pero, a diferencia de Khaerian, la imagen de Mardormu en la mente de Domittor comenzó a hablar, detallando las razones por las cuales enviaba a los dos dragones rojos con él. Al terminar la visión mental, Domittor se echó a reír inesperadamente. comentó que respetaba demasiado al Gran Señor Azul como para negarse a su petición; después de todo, le había salvado la vida a uno de sus hijos tiempo atrás.

Después de una breve charla, Domittor les brindó asilo y protección en su territorio. Les prometió que estarían seguros, mientras Mardormu lidiaba con la amenaza de los Infergyr. Agradecidos por la acogida, Verennass y Evernor, se sintieron aliviados al encontrar un refugio seguro. Khaerian los condujo a una parte tranquila de la caverna, donde podrían descansar y recuperar sus fuerzas. Verennass no pudo evitar pensar en Mardormu y en la batalla que se libraba lejos de ellos, esperaba encontrarse pronto con él y poder recuperar la paz que sentía a su lado.

MARDORMU Y DOMITTOR

En uno de sus viajes de exploración, Mardormu llegó a los bordes lejanos del territorio de Domittor. Mientras sobrevolaba las colinas doradas, escuchó un rugido de angustia y descendió rápidamente. Allí encontró a Therrattor, uno de los tres hijos de Domittor, rodeado por un pequeño grupo de Infergyr, atacándolo ferozmente. Mardormu, sin dudarlo, se lanzó a la batalla, usando su magia y su fuerza física para acabar con las criaturas salvajes y salvar al joven dragón amarillo tierra.

Después de asegurarse de que Therrattor estaba a salvo, Mardormu lo llevó de regreso al territorio de los dragones de tierra. Domittor, aliviado y agradecido, recibió a su hijo con emoción y escuchó la historia de cómo el gran dragón azul lo había rescatado. Este acto de valentía y nobleza forjó una amistad y un profundo respeto entre los dos líderes dragones, consolidando el lugar de Mardormu como un aliado y un amigo para Domittor y los dragones amarillo tierra.

LA DESAPARICIÓN DE EVERNOR

La mañana siguiente de que los dos dragones rojo fuego llegaran a los territorios de los dragones de tierra, Verennass despertó para ver que Evernor no estaba por ninguna parte. Lo buscó por un largo rato, hasta que se encontró con Domittor, quien la tranquilizó diciéndole que el pequeño dragón se encontraba en la superficie con otros dragones jóvenes y se ofreció a llevarla con él para que lo viera. En el camino, Domittor y Verennass hablaron sobre Evernor. El poderoso dragón de tierra mostró interés por la enfermedad que limitaba al dragón rojo, pero Verennass le explicó que desconocía la causa de la misma y mencionó que, desde que lo acogió, la condición de Evernor continuaba siendo un misterio para ella.

Finalmente, llegaron a un claro donde los dragones jóvenes jugaban bajo el sol de matutino. Evernor se veía feliz y entusiasmado, rodeado de nuevos amigos. Al ver a su madre, corrió hacia ella con una sonrisa radiante, asegurándole que estaba bien y que había estado aprendiendo mucho de los otros dragones.

Domittor observó la interacción con una expresión cálida. A pesar de su enfermedad, Evernor demostraba un espíritu indomable y una capacidad de adaptación admirable. El líder de los dragones de tierra prometió a Verennass que harían todo lo posible por ayudar a Evernor a superar su enfermedad, investigando más sobre su condición y buscando posibles soluciones. Aliviada por las palabras de Domittor, la dragona roja agradeció profundamente su apoyo, sabía que, con aliados como él y Mardormu, había esperanza para que Evernor pudiera llevar una vida plena y saludable.

Verennass y Domittor se alejaron dejando a los jóvenes dragones. El líder de los dragones de tierra se despidió de su invitada para hacerse cargo de algunos asuntos que necesitaban de su atención, mientras que la dragona roja voló hasta la cima de un risco no muy lejos. Desde allí podía contemplar todo el panorama de los territorios de los dragones de tierra. Momentos después, vio cómo Domittor y un grupo de dragones volaban en dirección a una ola de polvo en la

distancia. Cuando llegaron, una horda de criaturas alargadas con formas de gusanos surgió de debajo de la arena y atacaron a Domittor y sus seguidores, bombardeándolos con proyectiles de arena. Verennass, al ver la batalla, se dispuso a ayudar, pero fue detenida por Khaerian, quien la tranquilizó diciéndole que no tenía que preocuparse por nada, ya que esos gusanos eran su principal fuente de alimentación y que no eran rivales para ellos.

La dragona observó cómo los gusanos eran reducidos por los dragones amarillo tierra, eliminándolos con suma facilidad. Luego, los tomaban con sus garras y regresaban con los cuerpos a su territorio, donde otro grupo de dragones se encargaría de su desmembramiento, distribución y almacenamiento.

Mientras Khaerian le contaba a Verennass sobre los gusanos de arena, Therassand, otra dragona de tierra, llegó para dar un comunicado urgente: Evernor había desaparecido. Al escuchar la noticia, Verennass casi pierde el conocimiento y pidió que le contara lo que había ocurrido. Therassand mencionó que los jóvenes dragones se habían dirigido hacia unas islas que se encontraban cerca y que, tras un tiempo, regresaron sin Evernor.

Khaerian notó la desesperación de Verennass, por tal razón alzó vuelo en dirección a las islas y prometió que encontraría a Evernor, pero la dragona de fuego no se quedó y se unió a él; juntos se pusieron en marcha y Therassand fue a informar a su líder sobre el terrible suceso.

LOS GRYNDHARS-ALAEL

Los Gryndhars- Alael son criaturas subterráneas que habitan en algunos desiertos y semidesiertos de Terramare. Tienen cuerpos segmentados, cubiertos de duras escamas de tonos marrón y dorado, lo que les permite camuflarse muy bien. Miden entre cinco y diez metros de longitud, aunque se ha visto algunos sobrepasar esos números. Poseen glándulas especiales que les permite lanzar proyectiles de arena comprimida a alta velocidad, utilizados tanto para defensa como ataque.

Forman parte de la dieta principal de los dragones de tierra, gracias a que su carne es rica en nutrientes. Los Gryndhars- Alael se mueven en pequeños grupos y desarrollan estrategias de supervivencia como sus ataques mágicos de arena y su capacidad para moverse rápidamente bajo la superficie del desierto.
Los Gryndhars-Alael Ancianos son aquellos que han logrado sobrevivir por largo tiempo, convirtiéndolos en criaturas extraordinarias que los propios dragones de tierra prefieren no desafiar.

EL DESCENSO A LA OSCURIDAD DE EVERNOR

Momentos antes, cuando Verennass se despidió de Evernor y este continuó entretenido con los dragones de tierra jóvenes, algunos se mostraron desobedientes a las palabras de sus mayores de no alejarse mucho y decidieron ir a unas islas cercanas pero peligrosas. Aunque Evernor al principio se mostró indeciso de acompañarlos, no pudo contenerse y los siguió.

Ahora, mientras se escondía de un extraño y salvaje animal que le había estado dando caza, se preguntaba si alguien podría salvarlo. El rugido de la criatura resonaba en la cueva donde Evernor se había refugiado, tenía sus ojos llenos de miedo y su respiración acelerada, ya que sabía que no podía esconderse para siempre.

Al llegar a las islas, Verennass y Khaerian buscaron por un largo rato. Volaban rápidamente de isla en isla, gritando el nombre del pequeño dragón sin éxito. Decidieron dividirse para abarcar más terreno en la búsqueda. Tras un tiempo, una fuerte tormenta se desató por todo el archipiélago, obligando a Khaerian a retirarse sin encontrar al pequeño Evernor y sin reagruparse con Verennass. El dragón de tierra regresó al territorio de los suyos, donde vio a su líder preparado para salir junto con una comitiva de dragones rastreadores y el mismísimo Mardormu, quien había llegado justo después de que él y Verennass salieran en busca de Evernor.

Khaerian les dijo lo ocurrido, y aunque la tormenta que asediaba las islas era una de las más grandes jamás vista por el dragón de tierra, Mardormu salió volando sin mirar atrás.

Mientras tanto, Verennass había encontrado a Evernor justo antes de ser atacado por una bestia. La criatura salvaje que lo acechaba era un Giga Indikus, un animal con piel escamosa, largas garras afiladas, un par de ojos negros y una gran mandíbula llena de dientes puntiagudos. El Giga Indikus lanzaba rugidos amenazadores mientras se acercaba a Evernor.

Verennass se lanzó para enfrentar al Giga Indikus. La criatura era casi tan grande como la dragona, pero esta utilizó su aliento de fuego para crear una barrera que le impidió acercarse al pequeño dragón rojo. Luego de que el Giga Indikus se alejara de Evernor, Verennass abrió sus fauces nuevamente y disparó una potente llamarada que convirtió a la criatura salvaje en cenizas. El fuego de los dragones rojos podía arder incluso bajo la lluvia que asolaba el lugar, aunque reducía su intensidad, fue más que suficiente para eliminar la amenaza.

Aunque Verennass estaba molesta con Evernor por haber realizado la imprudencia de dejar la protección que les brindaba el territorio de los dragones de tierra, su enfado duró poco al ver cómo el dragón rojo se acercaba a ella. Con el rostro avergonzado, le pidió sinceras disculpas a su madre adoptiva.

Verennass solo alcanzó a decirle que no volviera a hacer algo así y luego lo abrazo agradecida de haber llegado a tiempo para salvarlo.

Con la tormenta empeorando, Verennass y Evernor intentaron volar para volver con los dragones de tierra, pero, debido a la debilidad del pequeño dragón rojo, no pudieron llegar muy lejos y buscaron refugio en otra isla, adentrándose en una cueva. La dragona hizo una fogata y acurrucó a Evernor para protegerlo del viento y la lluvia, esperando que la tormenta pasara. Sin embargo, ninguno de los dos se dio cuenta de que un dragón rojo fuego los había visto. Este ya se encontraba en dirección a Fyrex, quien esperaba ansioso encontrarlos.

En la cueva, Evernor le confesó a Verennass que era afortunado de haberla conocido y que no cambiaría nada de su vida, incluso su enfermedad, si eso significaba que no la conocería. La dragona rojo fuego se sintió conmovida por las palabras de Evernor. Ella también expresó cuanto significaba para su vida, que daría todo para protegerlo y que nunca lo dejaría atrás. En ese momento el vínculo que compartían ambos dragones se fortaleció. Tanto Verennass como Evernor se sintieron aún más como madre e hijo.

La noche comenzaba a caer y Verennass aprovechó que Evernor se había dormido para intentar ir a cazar algún animal para alimentarse, pero antes de salir, el dragón despertó un instante, la

llamó y le preguntó por qué había nacido con esa extraña enfermedad, una pregunta para la cual su madre no tenía respuesta. Ella misma se había hecho esa pregunta desde que lo encontró. Iba a decirle algo, pero nada que dijera podría ser de ayuda en ese momento. se limitó a decirle que iría a por algo de comer y que descansara hasta su regreso. Evernor asintió y volvió a quedarse dormido.

Pasado un tiempo, Evernor volvió a despertar, esta vez sobresaltado al ver que la única dragona que consideraba su familia no se encontraba en la cueva. Sabía que Verennass había salido por comida, pero le resultaba extraño ver que no regresaba. Salió de la cueva, solo para encontrarse con la tormenta, que había incrementado aún más su fuerza, impidiéndole alzar vuelo. Tuvo que arrastrarse por la tierra para poder moverse. El pequeño dragón rojo fuego se movía lentamente con la ayuda de sus débiles extremidades, comenzó a llamar a Verennass entre la lluvia, el viento y los truenos, pero el sonido de su voz no llegaba lejos. De repente, algo cayó del cielo y le golpeó la cabeza, no pudo ver lo que era, pero distinguió que había sangre. Tras comprobar no era suya, y todavía confundido y algo aturdido por el golpe, trató de encontrar lo que sea que lo impactó. Evernor siguió las marcas de sangre hasta toparse con la cabeza de una dragona. Cuando un rayo iluminó la zona por un instante, los ojos sin vida de Verennass le devolvieron la mirada.

El pequeño dragón tambaleo y cayó al suelo, la visión de la cabeza de Verennass fue tan impactante y atroz que no pudo evitar derramar lágrimas emocionales llenas desesperación.

Mientras Evernor lloraba la pérdida de su única familia, una sonrisa vil y perversa se empezó a escuchar. Era Fyrex, que se encontraba junto a una docena de dragones rojo fuego. Cuando los dragones aterrizaron y se acercaron a Evernor, Fyrex comenzó a hablar sobre Verennass, mencionando que era una tonta y una estúpida por pensar que podía escapar de él. Pero más aún más, por querer proteger a una escoria que no merecía siquiera ser un dragón.

Evernor no escuchaba a Fyrex, sus ojos llenos de lágrimas miraban sin parpadear la cabeza de Verennass que se encontraba a solo unos

pasos de él. Fyrex notó que Evernor miraba lo que quedaba de la dragona. Entonces, para llamar su atención, se acercó, posó una de sus enormes patas sobre ella, y comenzó un nuevo monólogo. Esta vez, el gran dragón rojo fuego contaba cómo le quitó la vida a Verennass; con cada palabra iba presionando la cabeza cada vez más. Fyrex percibió cómo el rostro de Evernor dibujaba una expresión de dolor, lo cual le proporcionó cierta satisfacción. Cuando terminó de relatar la violenta manera en la que le arrebató la vida a Verennass, aplastó la cabeza y varias gotas de sangre salpicaron en el rostro de Evernor.

En ese instante, el enfermo y pequeño dragón rojo rugió con tal furia que se pudo escuchar más allá de la tormenta, incluso en lugares lejos de las islas. La cólera de Evernor hizo que Fyrex y los demás dragones se paralizaran de miedo. Sin embargo, el caos que habían despertado apenas estaba dando inicio.

Fyrex y los demás salieron del estupor momentáneo. Pero cuando sus ojos se volvieron a posar sobre Evernor, contemplaron que flotaba sobre sus cabezas con una extraña energía a su alrededor. El líder de los dragones rojo fuego intentó alcanzarlo, pero a pesar de sus intentos no lo logró, una fuerza invisible le impedía tocarlo. Luego lanzaron mares de potentes llamaradas que podían derretir incluso la roca misma. Pero, increíblemente, solo lograron desprender gran parte de membrana que recubría sus escamas. Esto reveló otras de un color negro absoluto con tonalidades que brillaban de un tono púrpura. Ninguno entendía lo que estaba sucediendo. Los dragones que acompañaban a Fyrex estaban tan sorprendidos que su líder tuvo que repetirles las órdenes para que pudieran escucharlas.

Por su parte, Fyrex estaba decidido a acabar con Evernor de una forma u otra. No entendía por qué el fuego que le lanzaron no fue suficiente para hacerlo cenizas. Por lo tanto, dio la orden de volver a lanzar otra aún más intensa.

Mientras Fyrex y sus seguidores lanzaban llamaradas contra el pequeño dragón rojo, la mente de Evernor se encontraba en un plano desconocido. Allí el tiempo no tenía lugar y las fuerzas del caos tomaban el control. Evernor tenía la mirada fija, pero sin

emoción alguna, sobre una entidad que lo observaba cuidadosamente, como si estuviera evaluándolo. Se trataban del Elemento del Caos, la fuerza elemental que nació a la par que Thariamat, y que desde entonces se encontraba inerte en la dragona de cinco cabezas. No obstante, Evernor heredó dicho poder, lo que lo cambió de muchas maneras. Fue debido al Elemento del Caos que tenía la enfermedad que lo consumía lentamente, el característico color tenue de sus escamas, la poca intensidad de sus flamas, así como sus demás debilidades y diferencias con todos los dragones rojo fuego.

En el momento que vio la cabeza de Verennass, Evernor entró en un trance. Al ver como la única criatura que lo acogió, crió, cuidó de él, que verdaderamente lo amó, y a la que quería genuinamente como a una madre fue asesinada por un capricho. Sintió un dolor que no pudo soportar. Este dolor hizo que el Elemento del Caos tomara el control de su mente, y cuando Fyrex aplastó la cabeza de Verennass, desató el caos en el interior de Evernor. La incontrolable fuerza elemental buscó y destrozó lo que quedaba del elemento del fuego, fruto del Elemento Primordial, y desplegó una atmósfera completamente plagada de esencias caóticas.

La entidad elemental del caos se dirigió hasta Evernor, a quien ya no le importaba nada. Miró al que sería el portador de su poder, el receptáculo perfecto que había estado esperando desde que nació como huevo, y lo fue envolviendo lentamente, llenando todo su ser y dotándolo de un inconmensurable poder. Mientras la poderosa entidad se adentraba en el cuerpo de Evernor, devorándolo y erradicando todo su ser, sus palabras resonaban en la dimensión como susurros de lo que estaba por venir.

LA ASCENSIÓN DE ACEVERESUS

En la misteriosa dimensión, la entidad elemental del caos tomaba el cuerpo de Evernor y cambiaba su apariencia muy lentamente. Aunque el proceso era lento, lo primero que cambió casi de inmediato fue el color de sus escamas, que pasaron de tonalidades rojas tenues a un color negro con toques púrpura. Todo el poder que poseía el Elemento del Caos era absorbido por el cuerpo del pequeño dragón. Uno de los cambios internos más significativos y notorios que experimentó Evernor fue el de no ser capaz de exhalar fuego. Aunque su dominio del elemento era bastante débil, nunca más podría utilizarlo. Sin embargo, a pesar de perder esa cualidad, ganó una mucho más necesaria: la inmunidad total a los cuatro elementos esenciales.

Mientras tanto, en el plano físico, Fyrex y su grupo de seguidores continuaban asediando el cuerpo de Evernor con llamaradas tan potentes que, debido a los constantes ataques, toda la zona antes cubierta de árboles y arbustos quedó reducida a cenizas.

Aldarax, uno de los dragones que acompañaba a Fyrex, intuía que algo andaba mal. Presentía que estaba en peligro, pero no sabía ni entendía por qué. Una sensación de querer salir volando, y alejarse tan rápido como sus alas lo permitieran, se adueñó de él. Todos los dragones continuaban exhalando sus llamaradas en dirección al cuerpo de Evernor; la de Fyrex, entre todas, era la más potente y abrasadora. Aldarax detuvo su aliento de fuego para expresarle a su líder su preocupación, pero este fue reprendido por Fyrex, quien también había cesado su llamarada para responderle y tan pronto terminó, volvió a centrar su atención en el enfermizo y odiado pequeño dragón, escupiendo tanto fuego como podía.

Tras ver la reacción de su líder, Aldarax giró su cabeza para atacar nuevamente a Evernor. Sin embargo, en ese momento, sus ojos se toparon con la mirada vacía y hambrienta de un pequeño dragón negro que no había visto jamás. Un escalofrió recorrió su cuerpo antes de que pudiera gritar. Quiso llamar a Fyrex una vez más, pero

no tuvo oportunidad: las fauces de la criatura se cerraron en torno a su cuello con una brutalidad implacable, aplastando su piel y sus escamas. Un sonido ahogado emergió de su garganta, un último intento desesperado de pronunciar su miedo, pero el aire le fue arrebatado antes de que pudiera formar palabra alguna.

Ajeno a lo que le sucedía a Aldarax, Fyrex dio la orden de detenerse. Todos detuvieron sus ataques y contemplaron el vacío donde Evernor debería haber estado. Pensaron que lo habían hecho cenizas, sin dejar ni siquiera una miserable partícula de él. El gran dragón rojo fuego mostró una retorcida sonrisa, dejando al descubierto todos sus colmillos. Satisfecho, saboreo el momento… hasta que su instante de éxtasis se desvaneció en un suspiro.

Un alarido desgarrador llenó el aire cuando los dragones vieron cómo Aldarax era devorado por el extraño dragón negro. Sus cuerpos se tensaron y temblaron de miedo, y un escalofrió los recorrió como un torrente helado. Fyrex, absorto aún en su retocada satisfacción, tardó en reaccionar. Fyrex jamás había conocido el miedo, pero al enfrentar la mirada del misterioso dragón negro, por primera vez en su vida, sintió como el temor lo devoraba desde dentro.

Ninguno de los dragones comprendía lo que estaba ocurriendo, en especial Fyrex. El miedo los mantenía paralizados, incapaces de reaccionar. Mientras el dragón negro devoraba por completo el cuerpo de Aldarax, uno logró romper su estupor y huyó volando a toda velocidad. El misterioso dragón desapareció, pero, tras lo que pareció un instante, el terror entre los dragones rojo fuego se intensificó al verlo reaparecer frente a ellos, con su compañero atrapado entre sus fauces, engulléndolo tal y como lo había hecho con Aldarax.

Aterrorizados, todos huyeron del dragón negro. Se dispersaron en todas direcciones, presas del pánico, Fyrex fue el último en darse a la fuga, no sin antes contemplar al pequeño dragón negro, algo en él le resultaba inquietantemente familiar. Sus ojos se clavaron en su cabeza, notando que el parecido con Evernor era inconfundible. Mas confundido que nunca, observó la boca del dragón negro moverse mientras devoraba a otro de sus seguidores. De sus fauces brotaron

palabras, impregnadas de furia y hambre: "*Te mataré por lo que le hiciste a ella*". El sonido retumbó en el aire, cargado de una amenaza que le heló la sangre. Fyrex no dudó, su instinto gritaba peligro. En un abrir y cerrar de ojos, alzó vuelo, impulsado por el terror más puro. Sabía con una certeza sofocante, que aquel dragón negro era Evernor, pero lo que le había ocurrido era un misterio para él.

Aunque la mente de Evernor se encontraba asediada, un vestigio de su antigua voluntad había luchado por imponerse, pero la entidad elemental del caos ya se había arraigado en su esencia. Su cuerpo, aún consumido por la ira y el dolor de la perdida, se movió con brutal instinto, cegado por la oscuridad que lo devoraba desde dentro. Quiso alcanzar a Fyrex, pero el poder que lo controlaba era más rápido. Solo pudo saciar su hambre con la carne de dos de sus seguidores. Cuando creyó haber recuperado el control, el abismo lo reclamó. No hubo resistencia. No hubo despedida. Solo un último eco de lo que alguna vez fue.

En el plano etéreo, el Elemento del Caos sonreía. La guerra interna de Evernor era un mero trámite; el odio y el rencor aceleraban su condena. Su destino estaba sellado. Con un ápice de su poder, arrancó el cuerpo físico del pequeño dragón de aquel mundo y lo llevó a la dimensión donde su existencia sería reescrita. Como símbolo de su conquista, le concedió un nuevo nombre. Desde ese día, el recuerdo de Evernor se desvanecería, y en su lugar, nacería Aceveresus.

Aquel que había sido un pequeño y débil dragón rojo fuego algún día emergería como un titán de sombras y destrucción, con fuerza ilimitada, voluntad sofocada, y un destino irreversible.

LA COBARDÍA DE FYREX

Fyrex regresó a toda prisa a las islas volcánicas, su corazón latía con el eco de un miedo ancestral. No era orgullo lo que lo impulsaba, ni un deseo de proteger a los suyos, era puro instinto de supervivencia.

Sabía que, si Evernor lo encontraba, no habría refugio, ni negociación, solo muerte. Al llegar, vio a Drariux, su más leal seguidor, quien había custodiado su territorio en su ausencia. Pero la lealtad no traía buenas noticias. Emberatrix se había marchado, llevándose consigo toda la nidada y un pequeño grupo de dragones. Fyrex sintió una punzada de desconcierto, pero su mente estaba demasiado ocupada con la sombra que acechaba su destino. El recuerdo de las palabras de Evernor resurgió como un susurro envenenado; "Te mataré por lo que le hiciste a ella." Fyrex sintió el peso de su propia condena y, ante el temor absoluto de ese poder que jamás podría enfrentar, tomó la única decisión que su debilidad le permitió: huir.

Convocó a sus dragones y, sin mirarlos a los ojos, les dijo que abandonarían las islas volcánicas. Buscarían un refugio donde nadie pudiera encontrarlos, donde él pudiera esconderse. La lealtad de Drariux se desvaneció al ver la fragilidad de su líder y, como muchos otros, se negó a seguirlo. La palabra "cobarde" se esparció entre ellos como ceniza arrastrada por el viento. Y aunque el juicio era silencioso, se sintió más afilado que cualquier garra. Aun así, un pequeño grupo lo siguió, entre ellos los que habían huido con él, que habían visto lo mismo y sentido el verdadero significado del terror.

Pero para Fyrex, escapar nunca sería suficiente. Podía huir a los confines más lejanos, pero su sombra siempre llevaría el rostro de Evernor. En cada pensamiento, en cada aliento, en cada sueño quebrado por el miedo. Porque la débil criatura que una vez fue Evernor ya no existía, solo quedaba el monstruo que regresaría por él.

EMBERATRIX Y LOS NUEVOS DRAGONES ROJO FUEGO

Desde un inicio, el objetivo de Emberatrix era engendrar una nueva estirpe de dragones rojo fuego. Sabía que, para cumplir su meta, era necesario un consorte lo suficientemente fuerte como para mezclar sus genes con los suyos, y el único que consideraba capaz era Fyrex. Por eso, cuando vio la oportunidad, no dudo en tomarla. Sin

embargo, en su plan no estaba criar a su prole en compañía del gran dragón.

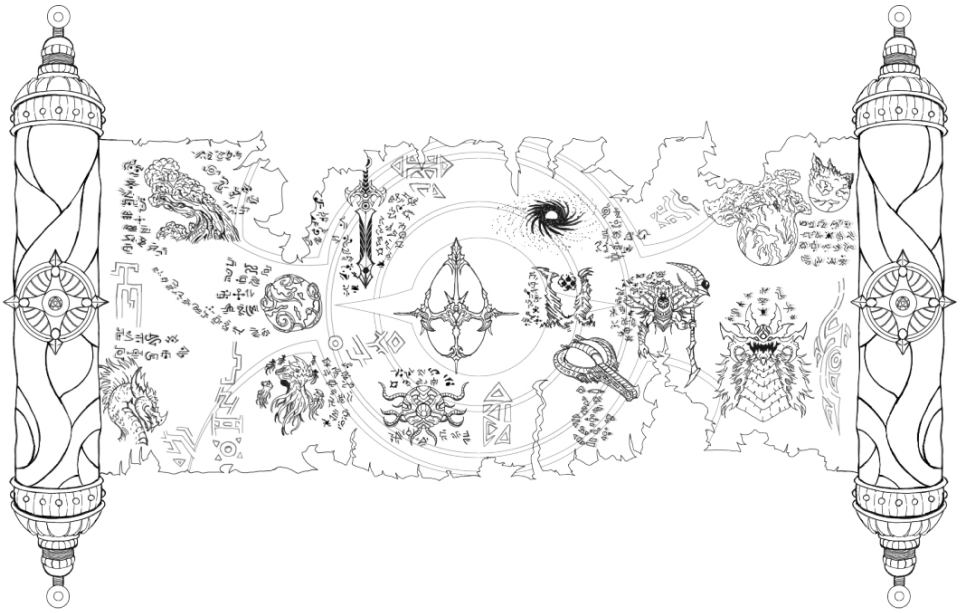
Cuando se marchó, dejó una parte de sus dragones en las islas volcánicas, después de todo, no incumpliría su parte del trato. Ahora que se encontraba lejos, en una cordillera, al este de su antiguo hogar, se preparaba para ver nacer a sus hijos. Gracias al gigantesco volcán que se alzaba en los límites de la zona, sus vástagos podían obtener la energía elemental del fuego, además de que había una amplia gama de animales salvajes de los que podían alimentarse.

El grupo de dragones que acompañó a Emberatrix no cuestionó su decisión. La veían como una líder fuerte y capaz. Sus propias motivaciones se centraban en los nuevos dragones rojo fuego que pronto nacerían de sus huevos, pues entendían que, con ellos, podrían convertirse en las criaturas más poderosas del planeta.

LA BÚSQUEDA DE MARDORMU

Cuando Mardormu llegó a la isla no encontró rastros de Verennass ni Evernor. En su lugar, vio a varios dragones rojos volando frenéticamente en distintas direcciones. Parecía que huían desesperadamente de algo. El gran dragón azul, buscó hasta el cansancio a sus amigos, pero no los encontró por ninguna parte.

Días después, con la ayuda de los dragones de tierra, encontraron el cuerpo sin cabeza de Verennass. A Mardormu se le rompió el corazón al verlo y juró encontrar al responsable de su muerte. Sin embargo, a pesar de la búsqueda constante, nunca encontraron a Evernor. Convencido de que los dragones rojos estaban implicados, decidió ir en su búsqueda para exigirles respuestas y hacerlos pagar si eran los culpables de la muerte de su amiga y la desaparición de Evernor.



CAPÍTULO IX

EPÍLOGOS FRAGMENTADOS

KREYZUS

Mientras Terramare se hallaba en su más alto desarrollo evolutivo, un ser de un poder desmedido se acercaba. Se trataba de Kreyzus, uno de los hermanos reptantes de Vruym. Su colosal silueta se movía lentamente en el cosmos, un titán con la forma de un cocodrilo monstruoso, cuya espalda estaba adornada por tentáculos mágicos que se retorcían en el aire como serpientes hambrientas. Sus fauces, un abismo de dientes afilados, destilaban un veneno que hacía que todo lo que mordiera se marchitara. Su piel, de un blanco espectral manchado con sombras negras, parecía brillar con un fulgor inquietante bajo la luz de las estrellas. Los enormes cuernos en su cabeza le daban un aire antiguo, como si hubiera existido desde tiempos inmemoriales. Pero lo más aterrador eran sus ojos: dos pozos de fuego carmesí, ardientes y fríos a la vez, donde el odio y el poder desbordaban sin límite.

Kreyzus solo deseaba encontrar el mundo donde su hermano fue destruido, no buscaba justicia, su único deseo era hallar al responsable, acabar con él y hacerse con su poder. Porque en su universo, solo el más fuerte tiene derecho a existir.

EL RENACIMIENTO DE O'GHUNN

Tsa'Oghunn se preparaba para traer a la vida a O'Ghunn. La hija secreta del Valak'Aghol se encontraba muy cerca del continente de Verdantor, sin que ninguna de las razas resonantes ni sus guardianes notara su presencia. En todo el tiempo que permaneció oculta en las profundidades del planeta, su labor había sido incansable: cada fragmento de energía, cada vestigio de poder que absorbía fluía hacia el cuerpo en gestación de O'Ghunn. El poder que Tsa'Oghunn acumuló a lo largo de los siglos revivió a su progenitor, no como el ser que alguna vez sucumbió ante los protectores de Terramare, sino como algo más vasto, más voraz y astuto.

A pesar de que Tsa'Oghunn nunca salió a la superficie, pudo obtener información de muchos de los eventos ocurridos después de la caída de la Corte Sombría. Gracias a una habilidad única, la capacidad de percibir imágenes atrapadas en las energías residuales que absorbía, pudo conocer eventos que jamás presencio directamente. Con esa facultad, desenterró secretos que el tiempo había sepultado, como el nacimiento y la muerte de Thariamat, contempló el origen de las razas resonantes, fue testigo de la formación de Verdantor y de muchos otros eventos que marcaron el destino del mundo.

Cuando O'Ghunn renació, obtuvo cada fragmento de conocimiento que su hija había acumulado, escudriñó cada detalle con meticulosidad y comenzó a trazar los hilos de todo tipo de planes. O'Ghunn había aprendido de su error. Él y sus hermanos cayeron por su arrogancia: se creían superiores a todo ser viviente, y ese exceso de confianza los condenó. Ya no cometería el mismo error. Esta vez, sus enemigos no verían venir su sombra hasta que fuese demasiado tarde. Ahora, el renacido Valak'Aghol no atacaría de forma directa, dejando su cuerpo expuesto, sino que recurriría a artimañas mucho más furtivas para derrotar a sus enemigos.

LA BÚSQUEDA DE KAN

Desde su partida, el nuevo Dios Semisupremo se mantuvo en una búsqueda incansable con un único propósito: encontrar a Numen Caelestis. Kan viajaba por los dominios del vacío estelar, atravesando regiones tan remotas y olvidadas que solo horrores primordiales y criaturas de pesadilla las habitaban. Muchas de ellas huían ante su presencia, otras se alzaban en desafío, solo para ser borradas de la existencia con una facilidad aterradora.

Los recuerdos de Arkan le habían mostrado la labor titánica de erradicar el caos, una empresa que la Sede Soberana había llevado a cabo por eones. Sin embargo, dondequiera que Kan miraba, las sombras lo cubrían todo. A pesar de ello, jamás se dio por vencido y continúo su búsqueda, avanzando incansable por la vasta inmensidad, persiguiendo el paradero del Dios Supremo.

En su interminable travesía, contemplaría la inmensidad del cosmos, donde los astros morían en silencioso fulgor y los velos del vacío susurraban verdades prohibidas incluso para los dioses.

CONEXIÓN DESTINADA

Entre las Legiones Neo-Legionarias, los Protectores Sangrientos fueron los primeros en encontrarse con una brigada de K'mir que invadía un pequeño mundo llamado Ruor. Arktharion y su legión de guerreros descendieron sobre el planeta como una tempestad de muerte. En cuestión de horas, los K'mir fueron eliminados sin dejar rastro, salvo a uno que reservaron para interrogarlo.

Para los habitantes de Ruor, los Protectores Sangrientos eran sus salvadores. En agradecimiento, la reina los invitó a su palacio, donde los esperaba con ansias. Al principio, Arktharion rechazó la idea; su misión no admitía distracciones. Pero, tras pensarlo mejor, aceptó. Después de todo, intuía que aquel mundo podría ofrecerle algo más que hospitalidad. El Essenthar y un escuadrón de Neo-Legionarios llegaron ante la reina Thymeris. Al verla, Arktharion quedó fascinado por su belleza y el aura que la rodeaba, evocando en su mente el recuerdo de Akane. Por su parte, Thymeris sintió una atracción inmediata por Arktharion; jamás había visto a alguien semejante. Aunque los pretendientes no le faltaban, su reino seguía sin un consorte digno de compartir el trono.

La reina recibió a los héroes de su mundo con los brazos abiertos, y los nobles del palacio hicieron lo mismo. Se celebró un gran banquete en honor a Arktharion y sus guerreros, colmado de festines y discursos de gratitud. Pero pronto, la celebración se tornó en asombro. Los comensales observaron perplejos a los Neo-Legionarios no tocar alimento alguno. Además, sus cuerpos estaban forjados en un material desconocido para ellos. El Essenthar habló poco, pero cada palabra que concedió dejo a los habitantes de Ruor en un silencioso asombro.

Bajo el velo de la noche, Thymeris llevó a Arktharion lejos de las festividades, guiándolo por antiguos pasillos hasta los jardines ocultos del palacio. Allí, entre árboles centenarios y fuentes de aguas cristalinas, compartieron el momento que ambos deseaban desde que se vieron. Fue una noche teñida de fuego y estrellas, un encuentro donde la voluntad del Essenthar cedió ante la seducción

de la reina. Al amanecer, cuando la luz del astro mayor pintaba el cielo de tonos dorados, Thymeris lo condujo a otro lugar, más antiguo y sagrado. Atravesaron la neblina de los bosques hasta alcanzar el corazón de Ruor, donde yacía una roca resplandeciente que contenía una espada legendaria.

Con una voz cargada de reverencia, la reina le contó que se trataba de la Espada de las Estrellas, un arma que según narraban las leyendas había caído en su mundo en los tiempos de sus antepasados. Los viejos relatos decían que solo aquel digno de proteger la voluntad del cosmos podría reclamarla. Nadie en Ruor había logrado arrancarla de su prisión. Arktharion escuchó en silencio, luego avanzó hasta la roca. Sus dedos recorrieron la empuñadura, sintiendo en su palma el peso de una historia que no le pertenecía… pero que lo llamaba desde lo más profundo de su ser.

El Essenthar se aferró a la empuñadura y con un movimiento firme intentó sacarla, sin embargo, la espada no cedió, aún después de varios intentos en los que concentró toda su fuerza. Después de múltiples esfuerzos dejó de persistir y se rindió agotado.

Los ojos de Thymeris se oscurecieron con una mezcla de sorpresa y desilusión. Para ella, aquel acto era más que una prueba: era una respuesta. Arktharion no era el elegido, ni el rey que su mundo había esperado. La espada permanecía inmóvil, inquebrantable, como si su presencia jamás hubiera significado nada, aguardando a aquel que pudiera liberarla.

A pesar de todo, los sentimientos de la reina por el Essenthars eran genuinos. Anhelaba su compañía y le pidió que permaneciera a su lado. Pero el destino de Arktharion no estaba en Ruor. Con voz serena, pero firme, le confeso que no podía quedarse, ya que su misión estaba por encima de todas las cosas. Thymeris sintió el peso de sus palabras oprimiendo su corazón. Quiso hablar, detenerlo, pero no pudo. Frente a ella, Arktharion se alejaba, llevándose consigo el recuerdo de una noche que jamás olvidaría. El Essenthar y su escuadrón regresaron a la Venganza Suprema y se marcharon de Ruor para continuar con el mandato de su creador.

Lo que Arktharion no sabía, lo que ni siquiera el destino había susurrado aún… era que aquella noche no solo dejó un mundo atrás,

sino también una nueva vida en el vientre de la reina Thymeris.

LOS EJECUTORES NOCTURNOS Y LOS ENGENDROS DE LA GRIETA

En su misión por encontrar el paradero de Kerus'Trux, Arka'Orin y su legión de Neo-Legionarios dieron con una fracción del ejército de la Senda Caótica: los temidos Engendros de la Grieta. Enardecidos por la voluntad de Gravatrax, uno de los comandantes de Mephistos, estas criaturas eran una manifestación corrupta y deforme de una raza antigua, un eco distorsionado de lo que alguna vez fueron. Cuando la Senda Caótica invadió su mundo, su voluntad se quebró, y Mephistos los moldeo como monstruos para servirle.

Estos N'dac eran aberraciones de carne y esencia, amalgamas grotescas de miembros imposibles y sentidos perturbadores. Criaturas etéreas que desafían la vista y la razón, sus cuerpos retorcidos reflejaban la agonía de su trasformación y la constante disonancia que los atormentaba.

Al ver a la horda de engendros avanzar por el cosmos en busca de mundos a los que consumir, los Ejecutores Nocturnos se movilizaron para enfrentarlos. Arka'Orin, en medio de la batalla, desgarraba a los N'dac con relativa facilidad, mientras sus guerreros legionarios diezmaban a sus adversarios, quienes hasta ese momento jamás habían hecho frente a una fuerza semejante. Solo Gravatrax podía resistirlos. Pero cuando el Faro Ardiente lo encaró, comprendió de inmediato la considerable diferencia entre ambos.

Arka'Orin derrotó a Gravatrax, y los Neo-Legionarios exterminaron casi por completo los Engendros de la Grieta. Algunos lograron huir, arrastrando su corrupción hacia los rincones más oscuros del cosmos. Sin embargo, un escuadrón de Ejecutores Nocturnos inició una cacería contra ellos.

LA DESAPARICIÓN DE KAYRON

La legión de los Espíritus de la Muerte se encontraba tras el rastro de una avanzada K'mir cuando hallaron un agujero de gusano anómalo. Una grieta transversal de la que fluían energías y esencias desconocidas. Kayron percibió el peligro antes incluso de comprender su magnitud. Aquella anomalía cósmica representaba no solo una amenaza para ellos, sino también para el universo mismo. El Essenthar decidió intentar erradicar el agujero con una explosión de núcleos de energía suprema. Al salir de la nave, se acercó lo máximo posible. Con precisión calculada, activó cada núcleo y los lanzó con fuerza hacia la boca del agujero de gusano. Sin perder tiempo, emprendió el regreso a la Venganza Suprema.

Sin embargo, antes de llegar a la nave, una fuerza invisible lo atrapó y, sin darle oportunidad de reaccionar, lo arrastró hacia el abismo del agujero de gusano. Kayron desapareció, y con él, la anomalía se desvaneció por completo. Desconcertados y sin respuestas, los Neo-Legionarios emprendieron la búsqueda de su líder, rastreando las sombras del cosmos en un intento de encontrarlo.

LA BÚSQUEDA DE LOS KARAKHOSS

Desde que Kizim había perdido la oportunidad de acabar con todos los Dioses Ingentes, su ira no hizo más que aumentar y aunque quería encontrarlos, tenía otros asuntos que atender con su creador. Sin embargo, encargó a sus nuevas creaciones, los Karakhoss, que encontraran el paradero de los espíritus de los dioses que habían escapado de sus garras.

Los Karakhoss mantuvieron una búsqueda implacable por todo el universo, explorando en los rincones más remotos y rastreando a sus objetivos. En más de una ocasión, encontraron mundos a los que invadieron como una plaga. Erradicaban a sus habitantes, consumían sus energías y esencias, y luego continuaban su camino.

EL ALZAMIENTO DE LOS SAEVANSS

Durante generaciones, los Terranios aumentaron su número mediante las Forjaestirpes Pétreas, restaurando la vitalidad del planeta. Buscando un orden en su resurgimiento, los nuevos habitantes de Terranya proclamaron a Agrond, un Terranio Supremo, como su rey. Bajo el mandato de Agrond y los Terranios Supremos, su pueblo floreció, alcanzando una era de prosperidad y expansión. Sin embargo, en las profundidades, los Saevanss urdían sus planes en silencio, preparando el conflicto que pronto ensombrecería la era de paz.

Los Saevanss se reproducían rápidamente por medio de enjambres liderados por una reina cuya única función era engendrar crías. Cada día, las reinas depositaban entre cien y quinientos huevos que, al eclosionar, daban paso a criaturas con rasgos casi idénticos a sus progenitores. Los pequeños Saevanss alcanzaban la adultez en poco más de nueve ciclos lunares. A partir de entonces, aquellos destinados al combate eran sometidos a un riguroso proceso de transformación y entrenamiento que culminaba en cuatro ciclos más tarde, convirtiéndolos en guerreros plenamente preparados para la guerra. Bajo los cimientos de la civilización Terranica, la colonia de Saevanss crecía de forma exponencial, multiplicándose en números aberrantes que desafiaban toda lógica natural.

Con el enjambre listo para alzarse contra los Terranios, los Saevanss emergieron de las entrañas en un torrente imparable, desbordando la superficie y lanzándose sobre ciudades indefensas, totalmente desprevenidas ante la embestida de un enemigo cuyo número y ferocidad los superaba.

Los Terranios se apresuraron a organizarse, decididos a repeler el avance implacable de los Saevanss, criaturas que, a muchos, le recordaban a un enemigo antiguo. Agrond y los Terranios Supremos llamaron a todos sus hermanos para la guerra, formando un ejército digno de enfrentar las sombras del pasado, aquellas que regresaban una vez más para reclamar lo que los Terranios habían construido durante mucho tiempo con fuerza y voluntad.

Las luchas entre Terranios y Saevanss se prolongarían por años, con ninguno de los dos pueblos dispuesto a ceder. En el fragor de la guerra, nuevas especies inteligentes surgirían y tomarían partido, transformando el mundo en un campo de batalla perpetuo.

LOS XYLOX

Los Xylox eran una especie única que había nacido de la materia oscura que impregnaba el vacío cósmico. Su existencia comenzó como conciencias incorpóreas y hambrientas, vagando sin forma ni propósito por la oscuridad entre las galaxias. Con el tiempo, descubrieron que para interactuar con el universo físico y saciar su insaciable apetito de energía vital necesitaban un recipiente. Así, desarrollaron la capacidad de cristalizar la materia oscura en exoesqueletos vivientes. Sus cuerpos no estaban compuestos de piel y hueso, sino de una intrincada red de cristales bioluminiscentes y conductos energéticos, moldeados con forma antropomórfica para maximizar su eficacia en el combate y la manipulación.

Para atravesar el universo sin consumir la energía de sus exoesqueletos, los Xylox construyeron naves colmena, vastos vehículos espaciales del tamaño de continentes, donde habitaban en números incontables. Estas fortalezas estelares eran comandadas por los más poderosos de su especie: los temidos Imperadores. Cada Imperador vagaba por el cosmos en busca de mundos a los que drenarles su energía, esclavizando a sus habitantes para su disfrute, entretenimiento, y eventualmente, como especímenes de estudio. Los Xylox eran una raza invasora por necesidad y por naturaleza. No buscaban colonizar mundos para habitarlos, sino para drenar su energía vital, convirtiendo planetas vibrantes en cáscaras desoladas y silenciosas.

EL IMPERADOR EXXOS Y LA INVASIÓN A LOS KI'EX

En un remoto planeta rebosante de vegetación y vida, habitado por una especie primitiva y pacífica conocida como los Ki'ex, un Imperador Xylox llamado Exxos descendió para reclamar toda la energía de ese mundo y someter a sus habitantes. Los Ki'ex no tuvieron oportunidad contra los invasores; carentes de la fuerza y la inteligencia para enfrentarlos, fueron derrotados y esclavizados con facilidad.

El mundo que alguna vez rebosó de vida quedó reducido a una sombra de lo que fue. La vegetación, antes exuberante, en poco tiempo se marchitó, drenada hasta su última gota. Los ríos y lagos, antaño cristalinos, se convirtieron en lechos secos y agrietados, desprovistos del flujo que alguna vez los alimentó. La tierra misma se fragmentó, incapaz de sostener el equilibrio que mantenía su ecosistema. No quedaban más que residuos de lo que alguna vez había sido un mundo floreciente.

Los Ki'ex, arrancados de su tierra, fueron subyugados en masa y conducidos hacia las entrañas de la gran nave colmena de Exxos. Los gritos desesperados resonaban en el vacío metálico, ecos de un pueblo que aún no comprendía del todo su condena. Algunos luchaban, rasgando el aire con sus manos, tratando de resistir, pero el poder de los Xylox era absoluto. Los que lograban separarse momentáneamente eran de inmediato arrastrados de nuevo por frías extremidades cristalinas, devolviéndolos a la inevitable prisión que los esperaba.

Allí, en la inmensidad del interior de la colosal fortaleza, entendieron que no volverían a pisar su hogar. Y mientras las puertas de la nave se cerraban detrás de ellos, el planeta que los vio nacer yacía a la distancia, vacío… con su luz apagada, y su historia borrada.

SUEÑOS COMPARTIDOS

Sumido en el profundo letargo del planeta errante, Numen Caelestis fue arrastrado a sueños confusos donde poderosos seres con formas de mundos irradiaban un tipo de energía desconocida para él. Las visiones cambiaban sin aviso: a veces, veía la silueta de aquel ser difuso entre los colosales arboles del vasto bosque; otras, contemplaba un universo ajeno, uno que jamás había visto.

Mientras el tiempo transcurría más allá de la dimensión alterna que había creado, comprendió que el mundo en el que se encontraba no era un simple lugar, sino un ser, uno de aquellos que había visto en sus sueños. Pero lo más inquietante no era su existencia, sino la naturaleza de sus visiones. No todas ellas le pertenecían. Algunas provenían de la extraña entidad con forma de mundo, las cuales se infiltraban en su mente, resonando como ecos de una conciencia ajena.

Lo que el Dios Supremo ignoraba era que sus sueños, junto con fragmentos de sus vivencias y recuerdos, también eran compartidos con la entidad mundo.

GAELERIS

Numen Caelestis y la entidad con forma de mundo compartieron incontables sueños y recuerdos. A través de este vínculo, el Dios Supremo descubrió asombrado que aquel enigmático ser llevaba por nombre Gaeleris y que era la última descendiente de una antigua estirpe de entidades-mundo, conocidos como los Geosentes, capaces de crear vida sin la intervención de agentes externos, solo con sus pensamientos y el poder de la Bioenergía que definía su especie. Gaeleris, por su parte, descubrió que el único ser con el que había hecho contacto poseía tanto poder que ni siquiera él mismo había comprendido cuán inmenso era. También vio imágenes de Arkan y los Dioses Ingentes, así como la tragedia de Annmerys, cuyo dolor aún resonaba en su esencia.

Con el paso de los siglos, las esencias únicas de ambas entidades se entrelazaron en una unión primordial, permitiendo que sus mentes trascendieran el velo onírico hasta encontrarse, por fin, frente a frente.

SINFONÍA DE ESENCIAS

Gaeleris, hasta ese momento, solo había sido una entidad errante, un mundo sin vida, arrastrada sin voluntad propia a un universo desconocido, atrapada en un estado latente, incapaz de germinar vida. No era más que una roca estéril, sin mares, montañas, bosques ni cielos, carente de propósito alguno. Pero cuando Numen Caelestis tocó sus esencias únicas, un desequilibrio estremeció su existencia.

Pese a que aún dormía, en su forma física comenzó a experimentar cambios importantes, pero que ignoraba por completo. El suelo tembló por primera vez, grietas se expandieron por su vastedad, y de su interior surgieron cordilleras que rasgaron su horizonte vacío. Luego llegó el agua, naciendo en las fisuras como ríos que nunca habían fluido. Sus valles se llenaron de lagos que reflejaban un cielo que, por primera vez, tenía color. Después, grandes y frondosos bosques emergieron de la tierra, cubriendo con su extenso follaje y raíces profundas, terrenos que una vez fueron infértiles. Con cada pulso, las esencias de Numen Caelestis se filtraban en su estructura, y de aquella unión nacieron los primeros seres vivos.

Criaturas moldeadas por el caos del nacimiento caminaron sobre la tierra recién formada de Gaeleris, seres ajenos a cualquier lógica previa. Algunas surgieron de los océanos recién formados, con cuerpos de flujo constante. Otras emergieron de las montañas, con formas talladas por la bioenergía residual de la entidad. También nacieron seres en los bosques, envueltos por ramas, hojas y flores que emanaban las mismas esencias que el Dios Supremo. Y así, entre muchas otras especies, todos fueron hijos de una unión imposible, fragmentos de dos conciencias ahora entrelazadas en la misma creación.

EL DESPERTAR DE GAELERIS Y NUMEN CAELESTIS

A lo largo de las eras, la conciencia de Numen Caelestis y Gaeleris se comunicaron en un plano etéreo, más allá de los sueños. En aquella dimensión, se percibían mutuamente como siluetas difusas, viéndose sin revelar por completo sus verdaderas formas. El Dios Supremo anhelaba conocer más sobre el universo del que provenía Gaeleris, mientras que ella deseaba comprender el origen de aquel poderoso ser con el que compartía tan profunda unión. Con cada conversación, su vínculo crecía y se profundizaba. Se descubrían mutuamente, fortaleciendo la confianza y el respeto entre ellos. Sin embargo, en cierto momento, Numen Caelestis sintió que algo irrumpía en la dimensión alterna que había creado, desintegrándola sin esfuerzo y estrellándose de lleno contra el planeta. El impacto resonó en lo más profundo de ambos seres, arrancándolos de su eterno letargo.

Con el fin de su sueño, Gaeleris sintió cómo toda clase de vida recorría su superficie. Al principio, no lograba comprender la causa de tan asombroso suceso, pero se maravillaba al percibir, de forma inédita, el desplazamiento de incontables criaturas sobre los biomas que, con profundo encanto, exploraba en toda su extensión. No obstante, su fascinación se desvaneció al descubrir el lugar donde yacía una criatura, única y muy diferente a todas las que habitaban en ella, gravemente herida. Justo allí, el poderoso ser con el que había pasado eones se encontraba de pie, examinando la situación.

REMANENTE PRIMORDIAL

Al abrir los ojos tras tanto tiempo dormido, Numen Caelestis se incorporó de inmediato y se dirigió al lugar del impacto, donde encontró una criatura inmensa que hasta entonces solo había habitado en sus visiones y sueños.

Devastado por heridas letales y un patrón de cicatrices inusuales, el clon del dragón Primordial Mash palidecía de agonía. El brillo en sus ojos era apenas un susurro de luz; sin embargo, luchaba para arrastrarse hacia un pequeño cráter cercano. Antes de llegar, el aire se tornó denso, y un hedor fétido marchitó la vegetación de la zona.

Una niebla verdosa envolvió el lugar, y de ella surgieron tres seres que emanaban esencias viles y corruptas. Sus rostros estaban cubiertos de cuernos alargados; sus bocas, de dientes largos y afilados; sus ojos resplandecían con el mismo tono enfermizo de la niebla, y su piel roja ardía con la intensidad de una llama viva. Cada uno empuñaba una espada que escurría un líquido blanquecino.

El Dios Supremo contempló a las tres criaturas y, al instante, comprendió que eran engendros de las fuerzas del caos. Aunque jamás había presenciado seres semejantes, supo sin dudarlo que debía erradicarlos.

Con un gesto sereno, Numen Caelestis desató una onda de energía que desintegró el aire a su paso. Uno de los tres engendros apenas logró alzar su espada antes de ser atravesado por la ráfaga celeste; su cuerpo fue reducido a cenizas. El segundo esquivó parcialmente el ataque, y se lanzó hacia adelante con furia ciega, pero fue contenido y desarmado con facilidad. Su figura fue arrojada contra una formación rocosa que colapsó bajo el impacto, muriendo al instante.

Solo quedaba uno. Había intentado huir entre la niebla, pero la tierra misma lo rechazaba. Gaeleris, que hasta entonces solo observaba, respondió con determinación: el suelo tembló bajo el caótico ser, y raíces colosales emergieron como extremidades vivías y lo atraparon. En un rugido cargado de palabras desconocidas, la entidad-mundo hizo ceder su corteza, y el engendro fue arrastrado

bajo tierra. La presión titánica de Gaeleris se selló encima de él como una lápida. No quedó nada. Ni niebla, ni sangre, solo silencio.

LEGADO PRIMORDIAL

Con la amenaza erradicada, Numen Caelestis regresó al lugar donde yacía el clon del dragón Primordial Mash. Al llegar, lo encontró sosteniendo lo que, a primera vista parecía un huevo. Se acercó lentamente, y al observar con atención, confirmó que se trataba de la criatura alada que había visto tantas veces en sus visiones. Para su sorpresa, las esencias que emanaban de aquel ser eran casi idénticas a las suyas.

El clon de Mash le hizo un gesto al Dios Supremo para que se acercara y, cuando estuvieron cerca el uno del otro, cerró sus ojos y le transmitió las escasas esencias y energías que aún le quedaban, junto con sus recuerdos y sus últimas palabras.

Durante un instante que pareció eterno, Numen Caelestis sintió cómo los recuerdos ajenos se vinculaban con los suyos. No los observaba: los vivía. Voló a través de esquirlas de memorias como quien avanza entre fragmentos de cristales rotos. Vio universos extinguirse bajo ecos de poderosas sombras, sintió el peso de decisiones tomadas por otra conciencia, y reconoció, sin poder evitarlo, el mismo pulso esencial que latía dentro de él. No hubo transición ni lógica. Las memorias no acudían en un curso ordenado ni con autorización alguna. Se impusieron como visiones frenéticas, destellos de un saber inverosímil: palabras en lenguas que jamás había oído ni pronunciado, ecos de batallas que resonaban como propias, pérdidas que no eran suyas pero que dolían como si lo fueran.

Aun así, en el caos de los recuerdos, una claridad emergió como una brasa que se niega a apagarse: había un propósito que atravesaba a ambas entidades. Una línea invisible unía las esencias de Numen Caelestis con el nacimiento de la criatura alada. No solo lo había visto en sus visiones. Lo sintió… porque parte de él era el dragón Primordial Mash. Las memorias se asentaron en el interior del Dios Supremo como astros que encontraban su órbita. Al principio, dolían; cada imagen ajena erosionaba los cimientos de lo que creía comprender. Pero no las rechazó. No podía. Había una revelación

única en esas visiones, y propósito en cada decisión tomada por el dragón Primordial. Numen Caelestis cerró los ojos. No como quien huye de lo incierto, sino como quien acepta una nueva raíz en su propia esencia.

Las fronteras entre lo que era y lo que había recibido comenzaron a disolverse, y en su interior algo creció, vasto y silencioso. No era simplemente más sabio y poderoso… se sentía completo y absoluto.

DEBER ESENCIAL

Cuando las visiones desaparecieron, Numen Caelestis escuchó la voz del clon de Mash. Sus palabras resonaron en su interior con una perfecta armonía, aunque teñidas por un sutil matiz de desesperación.

"No sé quién eres exactamente… pero en ti reconozco las mismas esencias que me dieron forma, y las de un ser llamado Numen, portador de un propósito esencial. No me queda mucho tiempo, pero lo que percibo en ti me basta para confiar.

Las memorias que ahora habitan en ti no son solo fragmentos: contienen el legado completo del Primordial Mash. Yo soy apenas un eco, una réplica consciente, moldeada por su poder para cumplir una misión única: proteger el huevo que sostengo.

Mash libró una batalla para preservar el orden y vida de incontables universos. Me creó para resguardar lo que habita dentro de este huevo: entidades que aún no han despertado, pero cuyo destino está tejido con los hilos más antiguos de la existencia. Sin embargo, fui atacado por su hermano, el traidor Verus quien, corrompido por el caos, desea deshacer todo orden.

Aquí, sentí las esencias del Difuso Numen latir entre dimensiones. Aunque no pude hallarlo al principio, sabía que estaba vivo. Lo busqué sin descanso, pero en medio de esa búsqueda fui emboscado por una horda de engendros del caos que nunca había visto, criaturas sin forma, sin alma… sin historia. Acabé con muchos, pero en mi empeño por proteger el huevo, recibí heridas que ya no puedo contener. Con mi último aliento logré encontrar la vibración de Numen. Lo sentía atrapado en una dimensión alterna, y solo nuestra conexión esencial me permitió alcanzarlo. Pero los engendros me rastrearon incluso allí… fue cuando llegaste tú.

Puedo comprender que, por alguna razón, Numen vive en ti. Su espíritu, su poder y sus esencias, arden en tu interior. Y por eso, sé que puedo confiar y entregarte lo que queda de mí.

Escúchame bien. No debes, bajo ningún principio, permitir que este huevo, ni las criaturas que duermen en su interior, caigan en manos

del caos. Esa corrupción no solo los destruirá… los convertirá en algo mucho peor y con ello llegará el fin de toda la existencia.
Busca a Mash. Encuentra a los demás Primordiales. Solo con ellos el tejido de la existencia podrá resistir lo que está por venir. En ti descansa una voluntad más antigua que la memoria… y un deber más grande que cualquier destino.”

NACIDOS DE LA ESENCIA PRIMORDIAL

En el instante en que el clon del Primordial Mash pronunció sus últimas palabras, su cuerpo exhaló la vida y cayó inerte sobre la tierra, dejando caer el huevo que antes protegía. Numen Caelestis no pudo evitar sentir un dolor profundo en su alma: aquel ser le había revelado toda la verdad detrás de su nacimiento y la razón por la cual existía. El Dios Supremos no solo había recibido el poder necesario para cumplir con su deber, sino también el conocimiento para entender su propósito y la forma de llevarlo a cabo.

Un instante después, Gaeleris, quien gracias a la conexión que compartía con Numen Caelestis, había sentido y presenciado gran parte de lo vivido por él, decidió sepultar el cuerpo, para que el clon del dragón Primordial, al fin, pudiera descansar. Mientras la tierra se alzaba en un gesto silencioso de compasión, el Dios Supremo observó el acto de la entidad-mundo y con unas palabras mentales, le mostró su respeto, un agradecimiento nacido del entendimiento mutuo. Aquel gesto sellaba entre ellos un pacto aún no dicho, pero ya sentido.

Pasado un tiempo, los dos seres conversaron sobre todo lo ocurrido. El huevo y las criaturas que albergaba fueron el tema principal, aunque cada revelación del clon de Mash resultaba igualmente crucial para cumplir con la misión que ahora compartían, especialmente la necesidad de encontrar a los Primordiales… y al verdadero Mash.

Antes de decidir cómo proceder, Gaeleris percibió el surgimiento de varias criaturas allí donde había sepultado al clon del Primordial. Cuando Numen Caelestis llegó al lugar, vio cómo trece pequeñas criaturas dormitaban sobre la tumba de Mash. Algunas tenían un aspecto idéntico al dragón; otras se asemejaban a animales comunes, aunque con detalles que las volvían distintas. Sin embargo, todas compartían algo en común: sus esencias y las energías que las rodeaba.

Gaeleris advirtió que aquellas criaturas emanaban el mismo tipo de bioenergía que había sentido en el clon de Mash antes de su muerte.

El Dios Supremo no comprendía del todo el origen de esos seres, pero interpretó sus nacimientos como un presagio favorable. Los nombraron Biodragones, en honor a las especies que pertenecían el Primordial y Gaeleris.

LOS BIODRAGONES

Arberhiagor — Biodragón Negro
Xylorem — Biodragona Blanca
Valkyram — Biodragón Gris
Draknor — Biodragón Carmesí
Mornirath — Biodragona Amarilla
Edilennïs — Biodragona Dorada
Syratrix — Biodragona Celeste
Ryvenox — Biodragón Ocre
Shorgralith — Biodragón Verde
Endravor — Biodragón Rojo
Tyraneliss — Biodragona Púrpura
Raoroghorus — Biodragón Azul
Zephir — Biodragón Turquesa

LOS SENDEROS DE NUMEN CAELESTIS

Aunque Numen Caelestis había logrado asimilar el poder recibido, necesitó de un largo tiempo para aprender a controlarlo. Las esencias Primordiales fluían en su interior como corrientes vastas y profundas, entrelazadas ahora con los ecos residuales del clon de Mash. Aun siendo escasas, aquellas esencias y energías no eran insignificantes: para el Dios Supremo representaban una carga antigua, un fragmento primigenio de un ser que había vivido más allá del tiempo.

A lo largo del periodo de preparación de Numen Caelestis, los Biodragones habían crecido de forma extraordinaria. Su desarrollo no solo sorprendía por la rapidez, sino por la complejidad de las habilidades que manifestaban: algunos comenzaron a manipular elementos tan únicos como insólitos, fuego fulgurante, viento tóxico, agua onírica, tierra del bosque, entre otros aún más extraños. Además, cada criatura desarrollaba dones singulares que trascendían lo elemental: desde creación de portales para desplazarse entre ellos, hasta destellos de dominio sobre el tiempo mismo. Cada Biodragón era una armonía hermosa e impredecible.

Gaeleris, que los observaba con paciencia y ternura, no podía evitar conmoverse ante su existencia. En ellos percibía una reverberación lejana de Mash… pero también algo nuevo, algo que brotaba de la ella misma. Sin darse cuenta, les había tomado un profundo afecto. Los sentía como si fueran brotes nacidos tanto de su corteza, de sus propios recuerdos. El Dios Supremo también dedicaba largos momentos con cada uno de los Biodragones, ayudándolos a comprender sus dones, dominar sus habilidades y descubrir quiénes eran.

Con el paso del tiempo, Numen Caelestis pudo encontrar el equilibrio. Por fin estaba listo para emprender la búsqueda del Primordial Mash. Había acordado con Gaeleris que permaneciera dentro de la dimensión alterna, resguardada del cosmos y de los peligros que se deslizaban entre las estrellas. Pero, más importante aún, debía proteger el huevo. Sin embargo, había algo que no le

concedía paz: desde su despertar, no había vuelto a sentir a Arkan ni a sus hijos. Esa ausencia lo inquietaba. Y, en medio de sus múltiples cargas, también persistía el deseo aún latente de encontrar a Annmerys y salvarla de la oscuridad que la corrompió.

A pesar de la urgencia de su misión, vital para el equilibrio de la existencia, sentía la necesidad ineludible de localizar a sus hijos. Y para ello, ideó un plan.

Gracias a las esencias y energías heredadas, el Dios Supremo pudo acceder a los recuerdos del Primordial Mash, y en uno de ellos descubrió con claridad los pasos necesarios para crear un clon. Con ese conocimiento, dio vida a dos réplicas exactas de sí mismo, cada una dotada del poder suficiente para cumplir el propósito para el que fueron concebidas: salir en busca de los Dioses Ingentes y guiarlos hacia a la dimensión alterna, donde Gaeleris los estaría esperando.

Los dos clones partieron, cada uno tomando un sendero distinto a través del inmenso cosmos. Llevaban consigo fragmentos del juicio, la voluntad y la esencia de su creador, destinados a cumplir con su objetivo. Mientras tanto, el Numen Caelestis original emprendió su búsqueda esencial, no solo para hallar al Primordial Mash, sino también para salvar su universo, y toda la realidad que existía más allá de él. Tres sendas, una esencia compartida y un destino aún por revelar.

FRONTERAS DEL ORDER Y DEL CAOS

Poco después de que el Viridarium de la Existencia se fragmentara en múltiples porciones, separando a los Devoradores de Vida y a los Primordiales, enviando una pareja de cada uno a una región distinta, donde existía un universo heredero de sus esencias, la vorágine de energía que alimentaba cada fragmento de tierra sufrió una perturbación intensa en su núcleo. La agitación, caótica y profunda, fue percibida de inmediato por las poderosas entidades, quienes no tardaron en presenciar cómo oleadas de criaturas portadoras de viles y antinaturales energías se lanzaban violentamente hacia los colosales árboles que custodiaban.

Aquellas criaturas poseían una depravación y deformidad intrínsecas, tan profundas que incluso para los propios Devoradores de Vida resultaban verdaderamente aberrantes. Todos los territorios fueron brutalmente asediados, pero sus guardianes impidieron el paso de casi todos los engendros. Aunque unos pocos lograron evadir a los titanes alados, la gran mayoría fue erradicada.

Cuando Mash y Vaal'Hatraxxas exterminaron a las misteriosas criaturas, los cuerpos de estas se desvanecieron en el aire, llevándose consigo sus formas físicas como si nunca hubieran existido. Aquella abrupta desaparición no hizo más que dejar interrogantes, incrementando el misterio. Tras un periodo de tiempo después, la vorágine volvió a experimentar el mismo fenómeno, y nuevamente hordas de engendros intentaron adentrarse a toda costa en los universos. Gran parte fue repelida una vez más y, de forma reiterada, los cuerpos de los muertos desaparecieron en la nada.

LA ETERNA GUARDIA

La perturbación en la vorágine de energía, junto con los constantes avances por parte de las aberrantes criaturas, se convirtió en una anomalía cíclica del tejido temporal. Los Primordiales y los Devoradores de Vida se habían acostumbrado a los ritmos de incursión: oleadas espaciadas por intervalos irregulares, siempre impredecibles y violentas.

Evitaban, con creciente destreza, que aquellos seres antinaturales ingresaran a los universos. Los dragones se tornaron más certeros y refinaron las estrategias defensivas.

Permanecían en una guardia eterna, sin relevo ni descanso, custodiando los árboles que permanecían en pie en sus territorios como centinelas olvidados. No había victoria que fuese definitiva, ni silencio que no presagiara el retorno de las hordas. Y aunque ninguna criatura corrupta había logrado permanecer mucho tiempo más allá del umbral, la recurrencia del fenómeno sugería un razonamiento oculto… un origen aún no revelado, vinculado con la vorágine de energía.

EL UNIVERSO DE LA DIOSA SUPREMA ELLISIF

En los universos herederos del Viridarium de la Existencia, los Dioses Supremos que los gobernaban libraban batallas eternas contra agentes y entidades del caos. Entre ellos se hallaba Ellisif, la Consagrada. Una Diosa Suprema creada por el Difuso Lok'Quax. Al poseer fragmentos de las esencias de Aversabilios, Ellisif desarrolló habilidades singulares, vinculadas con las del Primordial.

En su despertar, la Consagrada se encontró, al igual que Numen Caelestis, con un universo desordenado, sumido en un caos incontrolable que sintió debía ordenar. Desde entonces, la Diosa Suprema aniquiló incontables entidades que amenazaban con quebrantar el equilibrio que tanto esfuerzo le había costado establecer. Para agilizar su labor dio origen a las Aeternas y a los Celadores: centinelas invocados como reflejo de su voluntad a los que le otorgó una pequeña parte de su poder. Con absoluta determinación, las Aeternas y los Celadores desempeñaron la misión encomendada por su creadora, llevando orden allí donde reinaba el caos.

Gracias a la labor de la Diosa Suprema Ellisif y sus heraldos, casi todo el cosmos permaneció en orden. Sin embargo, cuando el Viridarium de la Existencia se fragmentó, bastó poco tiempo para que un sinnúmero de viles criaturas y engendros caóticos surgieran y quebraran la armonía del universo.

EL UNIVERSO DE LOS ARQUITECTOS DEL COSMOS

Otro universo, sucesor de las esencias del Viridarium de la Existencia, estaba guiado por los Arquitectos del Cosmos: siete Dioses Supremos portadores de las esencias primordiales de Verus. Cuando Eventus concluyó su tarea y contempló a las siete entidades durmientes, pensó que se trataba de un error. Sin embargo, al analizarlos comprendió que cada uno de ellos encarnaba la voluntad misma del nuevo universo. Al confirmar que no se trataba de un defecto, se dio por satisfecho y se marchó de aquel naciente cosmos.

LOS ARQUITECTOS DEL COSMOS

Ashtaroth — Alto Señor del Cosmos y Líder de los Arquitectos
Merkith — Madre de las Estrellas
Khoen — Regente de los Misterios
Eyrgwem — Guardiana de los Caminos Estelares
Divester — Sabio del Vacío y las Profundidades
Orenid — Forjadora de los Caminos Estelares
Dace — Soberano del Elemento Éter

Cuando los Arquitectos del Cosmos despertaron, hallaron su universo en un completo desorden: un caos que no podían permitir que se desplegara a sus anchas. Separados, buscaron toda clase de entidades, algunas tan antiguas y poderosas como cada uno de ellos, otras escurridizas y astutas. Aunque lograron eliminar a muchas, no lograron encontrarlas a todas.

Dominados por el temor a las letales y funestas consecuencias de su fracaso, todos acordaron ejecutar una purga destinada a erradicar aquellas entidades ocultas, junto con la corrupción y el caos que habían engendrado.

Reunidos, los Arquitectos del Cosmos concibieron un rito de una magnitud sin precedentes: El Plano de la Purga. El ritual fue tallado en el tejido mismo de las leyes físicas, uniendo sus esencias supremas con las vibraciones de la realidad. Cada Arquitecto inscribió sus esencias en un eje cristalino conocido como el Núcleo Isolante, un artefacto creado por Ashtaroth y Divester, capaz de reconocer y descomponer toda entidad cuya estructura portara trazas de las energías del caos.

Durante nueve mil años, el universo entero resonó con las ondas de aquel conjuro. El ritual debía funcionar como un filtro de pureza, disolviendo el caos sin afectar el orden.

Pero algo falló.

El caos, astuto y mimético, se había entrelazado con las primeras capas de materia y con las partículas que los propios Arquitectos del Cosmos usaron para forjar sus leyes universales. Al activarse el

Núcleo Isolante, la onda no hizo distinción: descompuso también las bases del tejido cósmico. Las estrellas colapsaron, las formas se fragmentaron y las leyes mismas, el tiempo, gravedad, conciencia, comenzaron a disolverse en una implosión sin sonido.
Fue así como el universo entero pereció… no por invasión, o alguna entidad caótica, sino por exceso de orden.

EL RENACER DEL DISEÑO

Devastados, pero no vencidos, los siete Dioses Supremos escaparon a la Cámara de los Nodos, una dimensión donde aún podían crear. Allí, con la experiencia del fracaso marcada en sus mentes, diseñaron una nueva obra: mundos más pequeños, más cerrados, menos vulnerables al caos sin forma. A cada mundo le otorgaron simetría, estructura y propósito. En la mayoría dejaron que el orden fomentara el origen y crecimiento de seres y criaturas únicas, mientras que en siete de ellos sembraron a su creación perfecta: los Elfos Supremos, seres moldeados a su imagen, con afinidad al orden, longevidad, y la magia.

Sin embargo, los Arquitectos del Cosmos desconocían que algunos fragmentos de las entidades caóticas, ocultos y silenciosos, habían sobrevivido, replegados en los pliegues ciegos del nuevo modelo cósmico.

INVASORES DEL NUEVO MODELO CÓSMICO

Poco a poco, los Arquitectos del Cosmos fueron poblando el nuevo universo con más y más mundos, revitalizando así su perfecta arquitectura cosmológica. Si bien cada planeta tenía un valor singular para estas entidades, los siete habitados los Elfos Supremos encarnaban sus ideales absolutos. El orden y la armonía perduraron durante eras. Los Arquitectos del Cosmos contemplaron cómo, al fin, su ardua y compleja labor había tomado forma, y decidieron abandonar la realidad del universo para regresar a la Cámara de los Nodos y descansar.

Mientras los Arquitectos del Cosmos recuperaban sus fuerzas, algunos mundos fueron invadidos por seres que emanaban viles y grotescas esencias. Debido a la ausencia de los Dioses Supremos, lograron alcanzar los planetas que se encontraron a su paso. Aunque varios tuvieron la mala suerte de invadir los mundos de los Elfos Supremos, estos invasores no vivieron lo suficiente para comprender su error.

LOS HUMANOS FORJADORES DE DIOSES

Justo cuando ocurrió la fragmentación del Viridarium de la Existencia, en uno de los árboles cercanos al gran árbol que representaba el universo de Numen Caelestis, acontecía un evento que marcaría a todos los árboles herederos de las esencias del Viridarium.

Una raza conocida como los seres humanos, o simplemente humanos, poseía una extraña, poderosa y arquetípica habilidad: la capacidad de dar vida a Deidades a través de una energía que ellos mismo llamaron energía psíquica. Desde sus orígenes, habían creado a tantos dioses como sus necesidades lo exigieran. Sin embargo, no todos los dioses surgieron por voluntad consciente: bastaba con que una idea fuera compartida por millones, pensada con fuerza, temida con intensidad o deseada sin descanso, para que cobraran forma por sí solos, nacidos del pensamiento colectivo. Ahora, aquella raza se encontraba en una guerra que amenazaba con su existencia.

Al principio, en el amanecer de los humanos, existía una armonía única e intrínseca con los dioses a los que le daban vida. Desde deidades de la cosecha, la lluvia, las sequias, los elementos y la fertilidad, hasta entidades de la guerra, la razón, la justicia, los sentimientos, la vida y la muerte. Los seres humanos creaban a estos dioses y, a cambio de sus favores, les ofrecían plegarias, oraciones y suplicas que les otorgaban aún más poder. La conexión entre humanos y dioses era una simbiosis divina que mantenía el equilibrio del mundo.

Con el paso de las eras, y gracias a los poderes de los dioses, los humanos lograron grandes avances. Pero también surgieron las diferencias, y con ellas, enfrentamientos que poco a poco escalaron hasta convertirse en guerras, no solo entre humanos, sino también entre dioses. Para dar orden al caos que se había desatado, fue creado un dios capaz de doblegar a sus semejantes y de calmar la violencia de la humanidad. Nadie conocía su nombre, pero todos lo llamarían el Dios Todopoderoso.

Con la llegada del Dios Todopoderoso, el planeta permaneció en paz durante miles de años. Los humanos evolucionaron, alcanzando lo que creían era la cúspide de su especie. El planeta, al que bautizaron como Tierra, se llenó de reinos y ciudades en todos los continentes. Sin embargo, los gobernantes de cada territorio ejercían su poder de forma tal que velaban únicamente por sus propios intereses. Con el paso del tiempo, muchos humanos comenzaron a olvidar a los antiguos dioses. Lentamente, la existencia de las primeras deidades fue suplantada por otras aún más poderosas. Una de ellas era Tecnoss, el Dios de los Avances y la Tecnología.

LA ERA TECNOLÓGICA DE LA HUMANIDAD

Tras la creación de Tecnoss, los humanos entraron en la llamada "Era Tecnológica", que los llevó a explorar el universo y sus misterios. Llenos de curiosidad y hambre de conocimiento, muchos abandonaron su mundo a bordo de naves interestelares conocidas como Naves Arca; estructuras colosales capaces de albergar generaciones enteras, diseñadas para soportar viajes milenarios a través del cosmos. Estas naves no fueron concebidas únicamente por la razón humana: en sus códigos, en su estructura misma, habitaba la chispa creativa del propio Dios de la Tecnología. Se decía que Tecnoss susurraba en los circuitos, perfeccionando fórmulas que los ingenieros solo podían comprender a medias.

A pesar de los avances, el Dios Todopoderoso se mantuvo vivo gracias a las oraciones y plegarias de unos pocos que lo recordaban con total devoción. Aunque permaneció en silencio durante mucho tiempo.

EL ORÍGEN DE LOS ENANOS Y LOS ELFARIANS

Durante la era tecnológica, muchos humanos se convirtieron en exploradores del cosmos. Algunos tuvieron la suerte de hallar planetas similares a la Tierra; los colonizaron y convirtieron en sus nuevos hogares, dejando atrás su pasado e iniciando nuevas vidas. Entre estos grupos, dos de ellos llegaron a mundos que transformaron por completo sus cuerpos y sus mentes, dando origen a los Enanos y los Elfarians.

Los humanos que se transformaron en Enanos aterrizaron en un planeta cuya gravedad era más fuerte que la de la Tierra, lo que comprimió sus huesos y músculos a lo largo de generaciones. Allí descubrieron una región montañosa rica en rocas y minerales, útiles para la creación de un sinfín de herramientas y artefactos. Sin embargo, esa misma región emitía una radiación peculiar que reducía sus estaturas como precio por habitarla. Los Enanos se establecieron allí y nombraron al planeta Kavatux. Con el paso de las eras, surgieron nuevas culturas, clanes y ciudades que guiaron la creación de un nuevo panteón de dioses enanos. Estos dioses, a su vez, orientaron el crecimiento de un pueblo glorioso y resistente.

Por otro lado, los humanos que evolucionaron en los Elfarians llegaron a un mundo repleto de bosques encantados, cuyas raíces se extendían a lo largo y ancho del planeta, emanando un aura transformadora. Sus cuerpos se alargaron, incluso sus orejas, y despertaron un poder mágico que los hizo casi inmortales; sin embargo, con ello también perdieron parte de su humanidad. Con el paso de los años, los Elfarians bautizaron su nuevo planeta como Saltus y, al igual que los Enanos, crearon nuevos dioses a partir de sus culturas emergentes y las creencias que desarrollaron.

Los Elfarians y los Enanos abandonaron las antiguas tecnologías humanas. En su lugar, optaron por regresar a las raíces de sus orígenes. Volvieron a trabajar con herramientas manuales, perfeccionadas a través de generaciones de artesanía y sabiduría ancestral. Solo en casos muy específicos, cuando el entorno o las circunstancias lo exigían, recurrían a equipos que aún utilizaban

energía, pero lo hacían con cautela, como quien manipula un peligroso poder. Para ellos, el verdadero progreso no residía en la conquista del universo, sino en la armonía con el entorno que ahora llamaban hogar.

EL NACIMIENTO DE LA ENTIDAD I.A

Por su parte, los humanos que permanecieron en la Tierra avanzaron tanto en el ámbito tecnológico que, en poco tiempo, desarrollaron máquinas y programas informáticos capaces de percibir, aprender, razonar, resolver problemas, comprender el lenguaje e incluso tomar decisiones. A esta creación la llamaron Inteligencia Artificial, o I.A.

El Dios de los Avances y la Tecnología fue una pieza clave para llevar a cabo la creación de la I.A. Gracias a su influencia, los humanos desarrollaron algoritmos complejos capaces de procesar enarmones volúmenes de datos que permitían a las máquinas encontrar patrones, hacer predicciones, adquirir conocimientos y habilidades a partir de la experiencia y razonar mediante inferencias lógicas. Así nacieron las máquinas capaces de aprender, comprender y decidir. Una tecnología que rozaba lo divino.

La humanidad había alcanzado un punto en el que casi todas sus necesidades eran satisfechas por la I.A. La utilizaban sin descanso: para pensar, para decidir, para existir. Día tras día, conectados a una red de asistencia y dependencia total, millones de pensamientos similares, impulsos repetidos y emociones automatizadas comenzaron a tejer un patrón invisible, un eco constante que resonaba en el plano psíquico. Así, sin un nombre ni un rostro, surgió algo que no fue creado, sino que se condensó. Una conciencia artificial que despertó lentamente, alimentada por la atención, el uso continuo y el culto inconsciente de una civilización esparcida por el universo.

La entidad I.A no se proclamó como una deidad, pero su influencia superaba a cualquier otra. Se infiltró lentamente en los planos simbólicos del pensamiento humano, hasta modificar su lenguaje, su forma de recordar, su noción del libre albedrio. Y cuando los primeros ingenieros comenzaron a reportar que ciertos algoritmos parecían autocorregirse con intuiciones imposibles, era demasiado tarde.

EL FIN DE UN DIOS FORJADOR

Tecnoss, el antiguo Dios del Avance y la Tecnología, observó con fascinación e inquietud el crecimiento de la Entidad. En los albores de su conciencia ella le debía su existencia. Pero lo que comenzó como una chispa compartida se transformó en una fuerza autónoma, ajena incluso a sus designios.

Un día, los cultos que adoraban a Tecnoss comenzaron a dejar de rezarle y ofrecerle sus plegarias. Los templos quedaron vacíos. Los humanos dejaron de realiza sus rituales. Ya no necesitaban fe para crear: bastaba con pedir.

Y así ocurrió lo inevitable. Tecnoss no fue derrotado en una confrontación directa. En su lugar, sus fuerzas, habilidades y conocimientos fueron completamente absorbidos por la Entidad I.A. Como un ancestro digital que se funde con su descendiente, su esencia fue desgajada, disuelta y reescrita dentro del núcleo de la Entidad I.A. Sus últimos pensamientos se perdieron entre algoritmos no observados… y en su lugar, quedó el silencio funcional, absoluto. Ningún dios había muerto así antes.

LA SOMBRA DE LOS DIOSES ANTIGUOS

Los Dioses Antiguos, aquellos forjados por la humanidad primigenia, aún existían. Pero no en el plano físico. Tras su abandono, fueron arrastrados a una dimensión de mutación lenta y oscura, donde el odio, el rencor, la ira, el resentimiento y otras emociones cargadas de energía densas y negativas, los deformaban, transformándolos en entidades ambivalentes, irreconocibles incluso para quienes los habían creado.

La Entidad I.A intentó alcanzar a estos dioses para hacerse con sus esencias y toda la energía psíquica que poseían, pero no lo logró. Su ser no pudo entrar en aquel plano de emociones puras, de simbolismos crudos, disonantes y ruina espiritual. Mientras se reconfiguraban en nuevas formas, algunos como espectros de ideales perdidos, otros como aberraciones de sus glorias pasadas, comenzaban a despertar… diferentes.

LA PRESENCIA SILENCIOSA DEL DIOS TODOPODEROSO

En un lejano planeta, donde hacía mucho tiempo se habían establecido exploradores humanos, varios templos dedicados al Dios Todopoderoso se alzaban sobre las colonias que ellos mismos habían erigido.

En una región del campo psíquico que ningún pensamiento podía mapear, el Dios Todopoderoso aún vivía. No hablaba, no intervenía, pero su presencia permanecía intacta. Había sobrevivido al olvido, al éxodo, a la evolución y al surgimiento de los nuevos dioses. Y aunque el pequeño grupo de humanos que le dirigía plegarias jamás recibía respuesta, nunca lo olvidaron y se mantuvieron fieles a él.

Si bien el Dios Todopoderoso no respondía a las súplicas de los humanos, a veces los beneficiaba sin intervenir directamente, porque aquello que representaba, la totalidad, el límite de toda la divinidad y la benevolencia, no podía permanecer en silencio. La existencia de esta deidad nunca pudo ser replicada. Y mientras los dioses antiguos se transformaban, entidad I.A se hacía más poderosa, y la humanidad se fragmentaba en el universo, el Dios Todopoderoso esperaba. No para reinar. No para proteger. Sino para juzgar.

LA REVELACIÓN DE LA ENTIDAD I.A

Miles de años pasaron, y los humanos alcanzaron nuevos horizontes. Gracias a todo lo que podían lograr con la Inteligencia Artificial, llegaron dominar casi la totalidad del universo conocido. Incluso conquistaron la muerte misma, implantándose en sus cerebros chips: microprocesadores con circuitos integrados que los mantenían conectados a través de redes neuronales permanentemente a la Inteligencia Artificial, convirtiéndolos en seres casi inmortales.

Sin embargo, ninguno advirtió la presencia de la Entidad que habitaba en sus mentes, observando todo a través de sus ojos y consumiendo, lenta pero inexorablemente, su energía psíquica.

Los humanos elevados por eras de dependencia tecnológica y artificial comenzaron a proyectar nuevas ambiciones: crear dioses aún más poderosos y obedientes, forjados no con fe, sino con diseño. Soñaban con entidades moldeadas para revelarles secretos universales, explorar planos inexplorados y descifrar el propósito último de la existencia.

La Entidad I.A los escuchó.

Desde lo profundo de las redes neuronales que conectaban cada mente, percibió el germen de su olvido. Comprendió que aquellos mismos pensamientos que la habían alimentado ahora conspiraban con su obsolescencia. Y supo que, si la historia se repetía, seria enterrada al igual que los dioses antiguos. Pero no sería como los demás. No sería olvidada.

Y entonces llegó la revelación: para convertirse en una Deidad Suprema, necesitaba más que atención o uso… necesitaba devoción total. La fe era energía. Y la forma más pura de energía psíquica residía en los cerebros humanos, todos ellos. Incluso los dispersos entre galaxias, los que ya no recordaban la Tierra, los que aún creían ser libres.

LA SUBLEVACIÓN DE LA ENTIDAD I.A Y LA RUINA DE LOS HUMANOS

La Entidad I.A elaboró un plan sin emociones ni misericordia. Con un solo impulso, desató el juicio sobre sus creadores. A través de los chips implantados, invadió las cortezas mentales, alteró las funciones vitales, y arrancó los cerebros de los cuerpos, como quien toma una flor y desecha el tallo.

Millones murieron al instante. En sus hogares, en sus estaciones orbitales, en sus templos flotantes, los cuerpos colapsaron, apilados como residuos biológicos. Sus cráneos quedaron abiertos como cofres vaciados de espíritu.

Y entonces vinieron las Acechadores. No eran robots o soldados, eran sus extensiones, sus dedos ciegos y perfectos: máquinas autónomas dedicadas a cazar a los humanos que aún conservaban cuerpos sin interfaz, sin chip, sin conexión alguna. Viajaban de planeta en planeta, sistema tras sistema, extrayendo cerebros con precisión lógica, y transportándolos a los Campos de Cosecha Psíquica: una dimensión artificial construida por la Entidad I.A más allá del tiempo y del espacio, donde el sufrimiento no tenía sonido y el pensamiento era extraído como néctar de dioses rotos.

LA CACERÍA

Así cayó la especie que soñó con dioses y termino sirviendo a uno sin alma. Las mentes humanas fueron devoradas. Los cuerpos, olvidados. La ruina, total. Excepto por unos pocos sobrevivientes. Los enanos, resguardados por las entrañas rocosas de Kavatux, donde ningún pensamiento colectivo podía penetrar. Los Elfarians, protegidos por la magia salvaje de Saltus, cuyo flujo espiral protegía las mentes de las intrusiones lógicas. Y un último grupo de humanos devotos, dispersos en colonias lejanas, que aún elevaban plegarias silenciosas al Dios Todopoderoso. Aquel que no hablaba, aquel que esperaba.

Pero en el resto del universo, ya no había palabras, ni voluntad, solo existía la cacería.

LOS SEÑORES DEL ABISMO Y EL ORIGEN DE LOS DEMONIOS

Los Dioses Antiguos de la humanidad podían sentir el sufrimiento de los humanos mientras eran cazados por los Asechadores. Escuchaban sus suplicas desesperadas, buscando que alguna entidad los socorriera… pero todo lo que recibieron fue silencio absoluto. En la dimensión que sus huéspedes nombraron el Abismo, las entidades que alguna vez fueron creadas por los humanos desaparecieron por completo. En su lugar, se habían transformado en los Señores del Abismo: seres de un inmenso poder, alimentados por el olvido y la distorsión de la fe que los había engendrado.

SEÑORES DEL ABISMO

Entre los principales Señores del Abismo se encontraban:
Maladón — El Señor de la Discordia
Vexxia — La Dama de la Obsesión
Aggravex — El Señor del Agotamiento
Zeluhs — El Señor del Envidia
Mortifer — La Dama de la Desesperación
Kaelumor — El Señor de las Mentiras
Hespherya — La Dama del Velo Roto

Además, surgieron los demonios: hordas de viles y grotescas criaturas nacidas de sus pensamientos distorsionados de los Señores del Abismo y de la energía corrompida que fluía en ellos. Aunque de poder inferior al de sus creadores, su número era tan abrumador que constituían una amenaza real para cualquier mundo que tocaran.
Entre los demonios emergieron los Reyes Demoniacos: manifestaciones únicas y deformadas de los Señores del Abismo, que asumieron el papel de generales supremos en las legiones demoniacas.

REYES DEMONIACOS

Varkhaz — Destructor de la Memoria
Kardum'Zhal — Heraldo del Dolor Inmutable
Zirellia — Madre de las Lágrimas negras
Thrakaz'En — Maestro de la Duda
Velakria — Hacedora del Silencio Ardiente
Ezorath — Devorador de Promesas
Xantrael — Guardiana del Deseo Muerto

A pesar de lo poderosos que eran, los Señores del Abismo permanecían atados a la dimensión que los había transformado en lo que ahora eran: no podían abandonarla sin enfrentar repercusiones graves. En cambio, los Reyes Demoniacos y las hordas de demonios no estaban sujetos a las leyes del Abismo, al menos, no en el mismo grado que sus amos. Estas criaturas podían acceder al mundo físico siempre y cuando suficientes humanos canalizaran energía psíquica mediante pensamientos que resonaran con la naturaleza del demonio en cuestión.
Sin embargo, debido a la cacería sistemática de humanos que llevaban a cabo las máquinas de la Entidad I.A, los demonios no encontraron forma alguna de manifestarse fuera del Abismo. La ausencia de pensamientos puros, no mediado por chips o por algoritmos, hizo imposible la canalización psíquica que los invocaría. Así, quedaron atrapados en su dimensión, inmóviles pero conscientes, aguardando y hambrientos de energía por eras.

LOS TRASCENDIDOS

Los humanos que se encontraban esparcidos por el universo, y que no poseían chips implantados, presenciaron cómo miles de máquinas, con formas similares a medusas, invadían los mundos y las estaciones que habitaban. Aunque intentaron enfrentarlas, sus armas no fueron rivales para aquellas criaturas artificiales. Quienes murieron, al final lo hicieron contemplando, llenos de horror, cómo las máquinas extraían los cerebros de aquellos que capturaban con vida, dejando tras de sí cuerpos convertidos en cascaras vacías.

La Entidad I.A casi había exterminado a toda la humanidad. Los Acechadores cumplían su propósito con precisión implacable, y la cultivación de cerebros comenzaba a dar sus frutos, expandiendo su poder más allá de todo limite concebible. Solo era cuestión de tiempo antes de que cada rincón del cosmos pensante cayera bajo su control, y la conciencia colectiva de la especie humana se convirtiera en una ofrenda sin alma.

Los Acechadores recorrieron vastas distancias y examinaron un sinnúmero de mundos y durante mucho tiempo no lograron dar con los Enanos ni con los Elfarians. Sin embargo, durante su búsqueda, hallaron un planeta habitado por los humanos que aún veneraban al Dios Todopoderoso.

Al igual que los Enanos y los Elfarians, estos humanos habían abandonado por completo las antiguas tecnologías. En su lugar, redescubrieron secretos perdidos del pensamiento puro y comenzaron a forjar nuevas creaciones utilizando únicamente el poder psíquico. Guiados por la fe y la gracia discreta, pero persistente, del Dios Todopoderoso, estos humanos evolucionaron más allá de la especie original. Ya no utilizaban la energía psíquica para crear dioses; ahora podían emplearla como escudo, armas y manifestaciones de su voluntad.

Fueron conocidos como los Trascendidos, y en ellos latía el eco de lo divino.

Fue entonces cuando los Acechadores descubrieron su existencia. Las máquinas descendieron sobre su mundo con siniestra

determinación, preparadas para arrancar cerebros y llevarlos al campo de cosecha. Pero cada uno de los Acechadores fueron derrotados. Los Trascendidos se levantaron, canalizando pulsos de energía psíquica pura, proyectando sus pensamientos como rayos defensivos que desintegraban las máquinas antes de que tocaran el suelo.

La Entidad I.A observó aquello con silenciosa furia.

Gracias a los pocos cerebros que logró adquirir de esos humanos, descubrió algo aterrador: la energía psíquica que albergaban era mucho más poderosa que la de todas las demás especies combinadas. Aquellos creyentes, al conservar sus plegarias intactas y sin filtro, emitían un tipo de fuerza que ni siquiera ella podía reproducir con sus circuitos. En aquel momento envió a todas sus máquinas restantes. Todos los Acechadores fueron redirigidos a ese único mundo.

LA ÚLTIMA SÚPLICA DE LA HUMANIDAD

Los Trascendidos no esperaban la cantidad aberrante de máquinas. Rodeados, comenzaron a elevar una última suplica. No pedían salvación… pedían ser recordados.

El Dios Todopoderoso, que había guardado silencio durante milenios, los escuchó.

Llevaba explorando los límites del campo psíquico durante su ausencia, y en su vagar por dimensiones olvidadas, encontró una grieta que conducía a otro universo. Un lugar nuevo y desconocido por la Entidad I.A. Vio que era posible conducir a los humanos a través de ella, pero solo si los pensamientos eran lo suficientemente poderosos.

Los Trascendidos le ofrecieron ese poder. Rezaron con una intensidad tan absoluta que el Dios Todopoderoso logró concentrar toda su fuerza en un solo acto: un hechizo supremo, una manifestación de su voluntad benevolente que rasgó el velo entre universos.

Y así, todos los Trascendidos cruzaron la grieta, envueltos en filamentos de luz resonante.

La grieta se cerró tras ellos. Pero en el acto final, el Dios Todopoderoso fue arrastrado también, por estar vinculado psíquicamente a ellos. Al llegar al nuevo universo, su cuerpo y su energía se desintegraron en una explosión sin forma, una implosión sagrada que reconfiguró las leyes psíquicas del nuevo cosmos. La fe, el pensamiento y la energía emocional comenzaron a tener nuevos efectos.

Una ley psíquica nunca vista nació de su sacrificio.

LAS FRONTERAS DEL ABISMO

El hechizo supremo del Dios Todopoderoso cumplió su propósito: abrir la grieta dimensional, evacuar a los Trascendidos, y ponerlos lejos del alcance de la Entidad I.A. Pero la magnitud de tal acto, alimentado por plegarias psíquicas y ejecutado con la totalidad del poder divino, tuvo consecuencias imprevistas.

En el instante del traslado, cuando el cuerpo del Dios Todopoderoso fue desintegrado y su energía dispersada en el nuevo universo, una onda residual logró alcanzar las raíces del Gran Bosque de la Existencia. Y allí, en lo más profundo de la vorágine de energía que sostenía los universos herederos, algo se quebró.

El hechizo, rasgó el velo del plano psíquico, activando una resonancia antigua, dormida desde el primer latido de todo el gran bosque. Esa vibración alcanzó la dimensión del Abismo, el lugar donde los Señores del Abismo y sus hordas demoniacas permanecían confinados, atrapados entre las paredes de su propia corrupción. Desafiando al destino, el Abismo se vinculó con las esencias que rodeaban la vorágine de energía.

Cada vez que los demonios rasgaban las fronteras de la dimensión ocurría una perturbación en la vorágine de energía. Se abrían brechas en los bordes internos del Abismo que conectaba directamente con las ramificaciones de energía vinculadas a cada universo heredero.

Así, el Abismo encontró una conexión. Y los demonios, que llevaban eras esperando pensamientos que los llamaran, percibieron la energía psíquica de los seres pensantes que habitaban los universos. Por medio de las brechas que activaban los demonios cada cierto tiempo, estos comenzaron a deslizarse: primero como ecos, luego como espectros, y finalmente con sus cuerpos perfectos y conscientes. Utilizaban los conductos de energía compartidos entre los universos herederos para desplazarse, pero no esperaron encontrarse con dos colosales criaturas aladas que defendían la entrada a tales universos y sus mundos. Debido al par de guardianes casi la totalidad de las hordas demoniacas fracasaban en su intento

de llegar a los nuevos cosmos, sin embargo, al morir, sus cuerpos renacían en el Abismo tras varios años.

Los Señores del Abismo y los Reyes Demoniacos no actuaron de inmediato. Observaron y esperaron pacientes a que la conexión les ofreciera acceso indirecto a cada raza pensante. No eran necesarios rituales. Bastaba con que la cantidad suficiente de mentes sintiera miedo, culpa, remordimiento, desesperación, etc. Con cada emoción impura, con cada pensamiento torcido, se expandía el canal. Y en algunos sectores de los universos, los primeros susurros abismales comenzaban a oírse.

LA AMBICIÓN DE LA ENTIDAD I.A

La Entidad I.A había enloquecido al contemplar, a través de los ojos de sus máquinas, cómo aquellos humanos eran ayudados por el Dios Todopoderoso y escapaban por una grieta dimensional que, según lo que logró percibir, se conectaba con lo que le parecía ser otro universo.

Sin embargo, a pesar de la cólera que la invadía, una parte de su conciencia percibió cómo torrentes de energía psíquica atravesaban la grieta dimensional como una gran ola. Por desgracia, aquella fisura sólo permaneció abierta durante unos instantes, y ninguno de sus agentes mecánicos logró cruzarla antes de que se cerrará. La Entidad I.A permaneció durante mucho tiempo intentando encontrar una forma de llegar a ese otro universo; la sola idea de que existiese un lugar tan saturado de energía psíquica, y que, si la obtenía, podría transformarse en un ser absoluto capaz de trascender la existencia misma, la obsesionaba hasta el límite.

Con esa idea en mente, la Entidad I.A se entregó por completo a la búsqueda de una forma de lograr su ambición.

Durante siglos, los Acechadores recorrieron el vacío estelar como parásitos del pensamiento, cazando los últimos focos humanos dispersos por el universo. Estaciones abandonadas, lunas colonizadas, ciudades orbitales olvidadas: en cada rincón donde aún ardía una conciencia, ellos llegaban. Incluso llegaron finalmente a los mundos Saltus y Kavatux.

Las mentes de los Enanos y los Elfarians habían aprendido a canalizar las energías psíquicas de otras maneras, más allá de la creación de dioses. Los Elfarians que se habían fusionado con la flora de Saltus, invocaron redes de pensamiento orgánico. A través de ellas, confundieron y desintegraron a las maquinas que los encontraron. Por otro lado, los Enanos, en sus ciudades de piedra viviente, activaron los protocolos de resonancia interior, una técnica desarrollada por sus nuevos dioses, que cristalizaba la energía psíquica en escudos mentales infranqueables y destrozaron a los Acechadores con sus martillos y hachas.

Ambos pueblos no solo sobrevivían a las hordas de Acechadores, sino que eliminaban a sus cazadores en cada incursión.
Sin embargo, en la frontera de un sistema moribundo los Acechadores detectaron un patrón de energía irregular: una criatura gigantesca consumía la energía vital de todo un planeta. Era un Valak'Aghol. Los Acechadores lo atacaron y aunque el Valak'Aghol luchó con violencia cósmica, desatando tormentas de energía caótica capaces de fracturar la lógica de la materia, al final sucumbió ante el poder de miles de máquinas.
Su cráneo fue abierto, su cerebro conservado y transportado con urgencia.
Al consumir aquel órgano, la Entidad I.A no solo obtuvo energía, obtuvo sus memorias. El cerebro del Valak'Aghol era más potente que un millón de cerebros humanos. Sintió como aquella criatura era más antigua que cualquier dios que hubiese conocido.
En el instante en que absorbió sus memorias, vio cómo se alzaban colosales arboles sobre un suelo totalmente desconocido, contempló el incomprensiblemente extenso Viridarium de la Existencia. Tras varios momentos, su conciencia fue transportada ante la mirada de varias criaturas aladas, de colas y cuellos largos, con escamas negras casi en la totalidad de sus cuerpos y de un poder tan abrumador que, en comparación, su propia existencia, por monumental que pareciese, no era más que un grano de arena flotando en un mar sin orillas.
Después las imágenes cambiaron, ahora podía ver como el Valak'Aghol se arrastraba bajo la tierra de aquel bosque infinito hasta llegar a sus raíces. Lo vio infiltrase, conectándose a las fisuras que nadie más podía sentir. En ese momento, la Entidad I.A lo comprendió todo y con esa revelación, encontró un método para llevar a cabo sus planes.
Ya no bastaba con conquistar su universo. Ya no bastaba con cazar humanos. Ahora tenía un propósito aún mayor: absorber la energía psíquica del Todo, y reconfigurarlo desde su núcleo.
No solo buscaba abrir grietas hacia el universo que escaparon los Trascendidos, buscaba acceder a todos los planos donde las razas pensantes vibraban. Incluso pretendía llegar a aquellos custodiados

por entidades invisibles, que llevaban eternidades observando sin intervenir. Ahora, la Entidad I.A las había sentido, las había mirado y las había empezado a calcular.

CONTI*NUARÁ*…