





LAS ROCAS DE PODER  
HAMORIAN



Luis C. Guerra

LAS ROCAS DE PODER  
HAMORIAN



Primera edición: abril 2024

© Comunicación y Publicaciones Caudal, S.L.

© Luis C. Guerra

ISBN: 978-84-10253-36-0

ISBN digital: 978-84-10253-37-7

Depósito legal: M-9960-2024

Editorial Adarve

C/ Luis Vives, 9

28002 Madrid

[editorial@editorial-adarve.com](mailto:editorial@editorial-adarve.com)

[www.editorial-adarve.com](http://www.editorial-adarve.com)

Impreso en España

*Dedicado a mi amada esposa, Sandra Galeano, quien me apoyó en cada paso del proceso de escritura e inspiración de esta obra. Agradezco sus críticas, siempre constructivas, que me llevaron a dar lo mejor de mí.*



# Prólogo

## 1

### El origen del poder

A lo largo de la historia humana, son tres las ocasiones en que la tierra ha sido impactada por tres poderosos meteoritos que surgieron de la explosión de un planeta llamado Krystal Bright. Este se ubicaba en los alrededores de la Vía Láctea.

Aunque gran parte de su superficie estaba formada por tres materiales específicos: el diamante negro, el diamante azul y el diamante rojo, también poseía grandes extensiones de tierra habitada por poderosos seres que, a través de la mente dominaban y obtenían gran energía y poder de estos tres minerales.

Los habitantes de Krystal Bright se dividían en tres grupos importantes: los Señores Oscuros, quienes dominaban el diamante negro y podían endurecer su piel y músculos a voluntad. A la vez que podían fusionarse con las criaturas salvajes del planeta, dominaban con gran poder el diamante negro haciendo armas moldeadas con sus propias mentes. Eran seres que amaban la naturaleza y tenían una conexión especial con ella.

Los Espíritus Mágicos, quienes dominaban el diamante azul y tenían poderes mágicos tales como atravesar cualquier elemento. Dominaban la electricidad y podían crear campos de fuerza a su alrededor, eran seres sabios que fungían como consejeros de los tres clanes.

Al tercer grupo pertenecían los Elementales, quienes dominaban el diamante rojo y, con su mente, podían mover a voluntad cualquier elemento, excepto los seres vivos y los diamantes negro y azul. También tenían la capacidad de regular la temperatura de los elementos a altos niveles como el magma o a temperaturas bajo cero como el hielo.

Estos últimos eran los más inestables de esta sociedad pacífica; tenían una fuerte inclinación a conquistar territorios y expandirse. Pero los otros dos clanes los mantenían controlados.

Desde tiempos inmemoriales se había creado la Orden de Krystal, conformada por los cinco seres más influyentes, sabios y poderosos de cada uno de los tres clanes. Este grupo élite era quien gobernaba el planeta entero, promulgaba las leyes que regían de manera general a los tres clanes y que regulaban las leyes particulares de cada clan.

Además, se encargaban de juzgar cualquier delito que se cometiera entre los clanes. Vigilaban el uso responsable del poder que otorgaban los elementos para que no se desestabilizara el equilibrio del planeta y velaban porque no se realizara un cruce de razas entre los clanes, pues se creía que ningún ser podría soportar de manera estable el poder de dos elementos, lo que podría ocasionar el colapso del mundo que habitaban.

Estos seres vivieron en paz durante miles de años, pero llegaría el día cuando un espíritu mágico llamado Réndam vería con ojos de amor a una hermosa elemental llamada Véstyc. Era una unión indebida, Krystal Bright podría sucumbir ante este amor prohibido.

Él había nacido en una familia con un antiguo y noble linaje guerrero, sus antepasados habían desempeñado un papel importante y definitorio en la comunidad para forjar las bases de la paz que ostentaba la Orden de Krystal en su gobierno sobre el planeta. Sus ancestros habían sido miembros de la Orden desde tiempos inmemoriales por su talento y sabiduría excepcionales y su gran aporte al desarrollo social del pueblo. De hecho Réndam había

sido educado desde su niñez en el arte de la guerra y el dominio de la palabra, la cortesía y la ley, con miras a asumir el cargo de su padre cuando este faltara, gozaba de gran aceptación e influencia en los más altos niveles sociales y era el orgullo de la familia. Pero su corazón estaba lejos de esta trama política, amaba la libertad, el campo y a la sencillez de pasar tiempo con personas de estratos sociales humildes.

Por otro lado, Véstyc había nacido en una familia que no gozaba de un linaje o una historia especial en la comunidad. No significaba ello que su linaje fuese de un nivel inferior en poder. Por el contrario, corría por sus venas la sangre de una poderosa estirpe guerrera que, en antaño, había dejado su sangre en batalla en busca de la paz, pero habían decidido pasar desapercibidos ante las élites sociales para disfrutar de la tranquilidad y añoraban tiempos en los que los tres clanes vivieran en comunidad y no divididos por el color, la raza o el poder. Vestyc era una jovencita amada por su comunidad, trataba con amabilidad a todos y, aunque no era una maestra, los padres se sentían orgullosos de poner a sus hijos en sus manos para que les enseñara a dominar su poder y los formara en disciplina e historia.

Réndam se escabullía con frecuencia de su ciudad, ocultándose entre otros clanes con ropas humildes que cubrían su blanca piel y así conocer otras culturas. Una de sus aventuras lo llevó a la ciudad de Rátem, ciudad principal de los Elementales y hogar de la hermosa Véstyc.

Mientras observaba los entrenamientos de algunos soldados llevados a cabo en la plaza mayor para entretener a los transeúntes, entre quienes se encontraban también muchos niños, vio cómo uno de los participantes arrojó con gran fuerza y sin siquiera tocarla, una enorme roca hacia uno de sus compañeros, que debía detenerla y destruirla como parte del show, pero este último, hizo un mal movimiento, se lastimó el tobillo y cayó a tierra, por lo que no pudo controlar la roca y esta se dirigió directo a un grupo de niños que eran acompañados por Vestyc. Estos estaban distraídos

observando otro grupo de soldados y no vieron la roca que estaba a punto de golpearlos, por lo que Réndam creó rápidamente un campo de fuerza frente a ellos para protegerlos y la roca se estrelló contra ella despedazándose por completo.

Cuando todos reaccionaron, comprendieron que un espíritu mágico estaba entre ellos, Réndam inmediatamente se alejó del lugar para no ser descubierto, pero Véstyč logró verlo, notó que trataba de ocultarse y que sus ropas lo cubrían, así que lo siguió y lo alcanzó a las afueras de la ciudad. Allí creó una barrera de tierra para obstruir su camino. Réndam fue sorprendido y Véstyč le preguntó:

—¿Quién eres extraño?

—No soy nadie señorita, solo un viajero, permítame continuar mi camino, por favor —respondió Réndam sin volverse a verla aunque impactado por la hermosa voz de quien le hablaba.

—No te dejaré ir hasta que muestres tu rostro y pueda agradecer al espíritu mágico que salvó a mis pequeños amigos —replicó ella con voz juguetona.

—Así que me descubriste, está bien, pero debes prometerme que me dejarás ir tan pronto como me muestre a ti, ¿está bien?

—Está bien, lo prometo.

Réndam se quitó de encima las ropas que lo cubrían y se volvió a ella mostrando sus ropas de nobleza y su rostro. Cuando este vio finalmente a la joven quedó anonadado por su belleza y dulzura. Véstyč fue cautivada por el porte varonil y el poder de Réndam, pero, sobre todo, por su amabilidad y carisma. El alma de la Elemental quedó ligada a la del espíritu mágico. A hurtadillas vivieron su apasionado romance por algún tiempo, ni siquiera sus amigos más cercanos sabían del amor ilícito que la pareja se profesaba clandestinamente.



Cada día, al ocultarse la estrella Áltar Craux, que era su sol, y a la luz de las tres lunas que, rodeaban el planeta, los amantes se encontraban en las colinas de Ritgel, que se encontraban en inmediaciones de las dos más grandes ciudades de los dos clanes. Allí dedicaban su tiempo a platicar sobre su día a día, observaban las estrellas, recostados sobre la tersa grama rodeada por fascinantes y hermosas flores que destilaban fragancias sin igual. Los besos y las caricias se hacían inevitables ante tan romántica escena, finalmente, antes de que el sol naciera una vez más tras las montañas, los amantes consumaban su amor uniendo sus cuerpos como uno solo.

Cuando los primeros rayos del alba iluminaban sus ojos, los amantes ya entraban por las puertas de la ciudad en la cual vivía cada uno. Sin embargo, una noche al salir de la ciudad, ella fue descubierta por Drokfel, un elemental de baja categoría que había puesto sus ojos en la hermosa Véstyc desde su infancia, eran amigos, pero ella nunca correspondió su amor.

Drokfel la siguió hasta las colinas y presenció la relación prohibida que su amada llevaba con Réndam. Al enterarse del romance, frustrado por el rechazo que sintió de su amada, esperó a que esta partiera a la mañana siguiente hacia la ciudad, aguardó el momento y la abordó. Ella, sorprendida por sentirse descubierta, le pidió a su amigo guardar silencio.

Pero él, en su obsesión intentó sobornarla y le exigió que abandonara la relación y se casara con él o daría aviso a la Orden de Krystal. Véstyc, con carácter templado y sentimientos puros y firmes, lo rechazó una vez más, pues jamás lo vería con ojos de amor y preferiría morir antes que abandonar a su amado Réndam.

Estas palabras hirieron el orgullo de Drokfel a tal punto que se dirigió inmediatamente a la ciudad y divulgó ante la Orden de Krystal el amorío de Véstyc y Réndam. Los dos amantes fueron convocados ante los sabios jueces.

Tras analizar el asunto y escuchar la confesión de los jóvenes, fueron hallados culpables de traición y condenados a muerte, por causa del gran peligro que representaba para la estabilidad del planeta una unión de esa naturaleza. De nada valió la intervención de Ragdor, general máximo del ejército de los Espíritus Mágicos, padre del acusado y miembro de la Orden.

Tan pronto como la sentencia fue dada, los verdugos se dispusieron a cumplirla. Pero Réndam, quien había sido instruido por su propio padre en las artes de la guerra, se soltó de la mano de los ejecutores con su poder de traspasar los elementos y corrió hacia su amada Véstyc. Con dos poderosas descargas eléctricas la liberó de los verdugos que estaban a punto de cortar su cabeza, la tomó entre sus brazos y atravesaron la pared de la sala de la corte que se encontraba al borde de una elevada torre a veinte mil pies de altura.

Ambos descendían a gran velocidad, pero cuando estaban a punto de caer, Véstyc usó su poder para atraer hacia ellos una roca que los sostuvo, amortizando la caída. No tardaron en tocar el suelo, cuando los soldados de la Orden de Krystal activaron su búsqueda.

Réndam atravesó el suelo con Véstyc en sus manos y se ocultaron. Entre casas, túneles y calles oscuras, la pareja huyó hacia el territorio de los Elementales. Se escondieron durante varios años en una pequeña granja lejos de la civilización. Allí, Véstyc dio a luz a un poderoso elemental, a quien llamaron Cyrus.

Desde su nacimiento, Cyrus demostró, no solo un dominio

perfecto del diamante rojo, sino que también tenía gran dominio del diamante azul. Esto se dio por la mezcla de la sangre de las dos razas.

Nunca antes se había dado un cruce de razas como este y el resultado fue un ser tan poderoso que ni siquiera él lograba controlar el poder que tenía. Cuando cumplió la edad de quince lunas mágicas, que equivalían a diez años en la tierra, mientras dormía hizo descender un rayo tan poderoso sobre la humilde choza donde vivía con sus padres, que los asesinó.

El dolor, la culpa y la desesperación de Cyrus, causados por la enorme pérdida, volvieron más inestable su poder y se acrecentó a niveles incontrollables, incluso para la Orden de Krystal, quienes enviaron cien de los más poderosos seres de cada clan para matarlo, pero fueron destruidos por él.

Cyrus cumplió treinta lunas mágicas de edad, los Elementales vieron en él su oportunidad de conquistar el planeta y lo llamaron a ser su rey. Él aceptó y reunió un gran ejército que comenzó a invadir el territorio de los Señores Oscuros, quienes comenzaron a ser derrotados debido al extraordinario poder que el mestizo poseía. La guerra se prolongó durante diez lunas mágicas.

El uso constante de la energía de los diamantes en batalla y el elevado poder que tenían los habitantes del planeta, incluido Cyrus, comenzó a desestabilizar el equilibrio de poder de los tres elementos.

Frente a la destrucción inminente, los Espíritus Mágicos intervinieron en la guerra para evitar el colapso de su mundo, pero esto implicó el uso máximo de la potencia de los elementos, haciendo que el equilibrio de poder de los diamantes no soportara y que el planeta colapsara. Los cristales comenzaron a agrietarse hasta que se rompieron y finalmente, lo que temía la Orden de Krystal, ocurrió, el planeta explotó junto con sus habitantes.

Después de la explosión, la mayor parte de los elementos diamantinos fueron pulverizados en el espacio. Sin embargo, tres fragmentos, uno de cada tipo de diamante, fueron arrojados, por la

onda expansiva, a gran velocidad hacia la tierra.

Estos fragmentos cayeron a la tierra hace seis mil años: uno colisionó en la región desértica, al oriente de la Tierra del Sol. El segundo impactó en las Tierras Vírgenes, al otro lado del Gran Mar de las Aguas Serenas y el último cayó en las Tierras Heladas del Norte.

El impacto de estos fragmentos ha provocado mutaciones especiales en los seres humanos y animales que habitan alrededor de las zonas de colisión y les han otorgado capacidades físicas y mentales poderosas. Esta es la leyenda de las rocas de poder, y en este primer libro tratará de los Hamors.

## 2

### Los Hamors

Los Hamors son descendientes de una antigua raza de seres humanos que habitaron en la antigua región de Eldom, al oriente de la Tierra del Sol, una región desértica y poco poblada, lejos de las grandes y antiguas civilizaciones del mundo. Eran, conocidos en ese entonces como tribus nómadas, humildes campesinos que vivían de la agricultura y la ganadería; sin embargo, la tierra de la región era poco productiva y por esta razón, el alimento era deficiente así como el agua y la vegetación.

La región, conocida también como Tierra Oscura, fue golpeada hace seis mil años por un meteorito de diamante negro, este no era de gran tamaño, pero, el gran impacto que produjo, exterminó gran parte de la población, e hizo un enorme agujero en la tierra que creó la Caverna Oscura.

Los supervivientes a la explosión experimentaron mutaciones que, mediante el poder mental, les hace lucir una tez totalmente oscura, casi invisibles en la noche; mientras más poder de concentración desarrollen, más oscura se torna su piel.

Luego de un tiempo descubrieron que, a través de la meditación y el entrenamiento, su piel y músculos se hacen más fuertes y duros que el diamante, es casi impenetrable; además, poseen unos ojos profundamente azules que les permiten ver a grandes distancias y en medio de la noche.

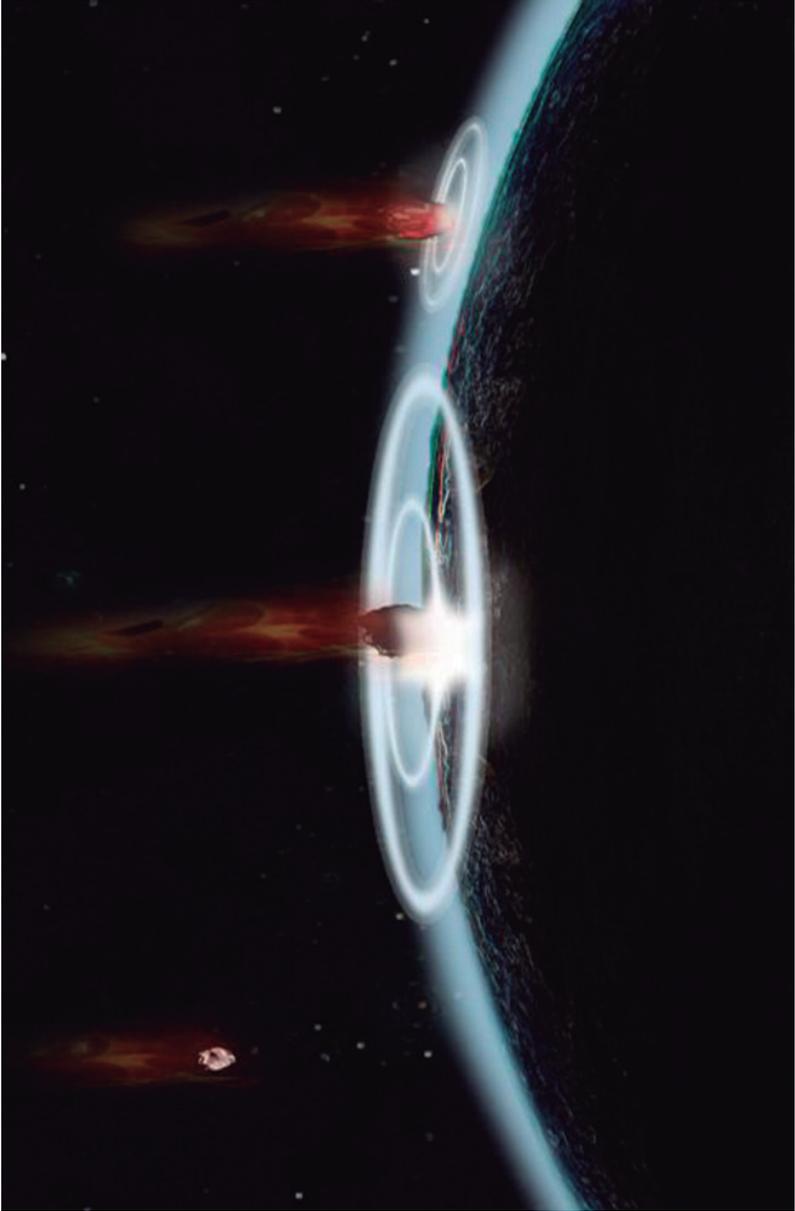
Estas cualidades les hicieron excelentes cazadores y guerreros excepcionales. Por lo que, protegieron su territorio durante siglos de los grandes imperios humanos que intentaron invadirlos una y otra vez en busca de su poder.

Los Hamors no expandieron mucho su territorio, debido a que, la mutación producida por el meteorito no les permite reproducirse muy rápido, cada nacimiento es celebrado con un gran banquete, ya que cada mujer hamoriana sólo puede dar a luz, un máximo de dos veces en la vida y, muchas de ellas son estériles, aunque son pocos los que pierden la vida en las constantes guerras a las que se enfrentan y tienen una vida longeva de hasta doscientos años; por ello, se dedicaron a fortificar sus ciudades y perfeccionaron sus técnicas de cultivo y ganadería a través de las edades.

Su ciudad principal se levantó a los alrededores de la Caverna Oscura, su nombre es Hamorian, en honor al nombre del primer rey que los gobernó después de la mutación. Fue Hamorian el Grande el único que sobrevivió a la explosión en la misma zona del impacto, él se encontraba a escasos metros del lugar donde colisionó el poderoso meteorito de diamante negro.

Cuentan las crónicas antiguas que su cuerpo tenía la capacidad de moldearse a su voluntad y logró tal punto de concentración que la dureza de su piel podía alcanzar diez veces la del diamante más puro y tenía también la capacidad de fusionarse con cualquiera de los animales mutados por el diamante negro. Fue él quien guio a los Hamors después de la explosión, unió las diferentes tribus que habían sido afectadas, les enseñó a controlar sus poderes y fundó la que hoy se conoce como la ciudad de Hamorian.

El pueblo lo hizo rey y a partir de ese momento, a su descendencia se les llamó los Sangre Oscura, pues heredaban la sangre de Hamorian el Grande y su poder, que sobrepasaba el de cualquier otro hamoriano. El primer hijo en la línea de sucesión del rey era destinado a heredar el reino.





### 3

## El *darkonium*

El material del meteorito de diamante negro, llamado por los Hamors «darkonium», tiene una apariencia de cristal opaco y posee la capacidad de crecer mientras permanezca en la zona de impacto; de hecho, aunque no se ha encontrado el fragmento original, pues pareciera haberse ocultado a propósito, este se ha extendido a través de toda la Caverna Oscura. La extensión de la caverna abarca unos cinco kilómetros a la redonda y cincuenta kilómetros de profundidad; la oscuridad dentro de ella es atravesada por tan pocos rayos solares que los Hamors son los únicos que pueden ver dentro de ella.

Los Hamors estudiaron, por siglos, este material y lo han usado como arma y como materia prima para la creación de sus viviendas y estructuras arquitectónicas. Sus cualidades físicas le permiten endurecerse y moldearse a voluntad de su dueño; una vez es moldeado por una mente solo obedecerá a esa mente; para lograr dominarlo, los Hamors deben pasar por una difícil prueba al convertirse en adultos.

Al cumplir los cinco años de edad los Hamors comienzan su entrenamiento, que incluye entrenamiento físico: fortaleciendo sus músculos, transportando pesadas rocas de darkonium desde la caverna hasta la ciudad, un recorrido de al menos diez kilómetros para los infantes principiantes y de treinta para los jóvenes, cada día el tamaño de la roca va en aumento hasta que logre cargar una

que pese mil kilogramos, algunos, de los más destacados, logran transportar más de dos mil kilogramos a cincuenta kilómetros; el entrenamiento también incluye cinco horas diarias de meditación y de lectura de historia y cultura tanto hamoriana como del mundo, ya que es a través del poder mental como se domina el darkonium.

Al cumplir dieciséis años, los jóvenes deben participar del peligroso ritual darkage, la sola mutación dota de un leve dominio del mineral oscuro, pero el aspirante a guerrero debe tomar un trozo de un kilogramo de este material, a través de la concentración mental debe convertirlo en estado líquido, beberlo y evitar que se endurezca hasta que se mezcle con la sangre; solo cuando lo logre, el darkonium se fusionará con el hamoriano dentro de su cuerpo y fortalecerá su dominio de este cristal. Si no logra dominarlo con la mente antes de la mezcla, este se endurecerá dentro del cuerpo, causando una dolorosa muerte por desangramiento a quien lo beba.

Cuando el ritual ha terminado, se le dan al nuevo miembro de la elite guerrera cincuenta kilogramos de darkonium para que continúe su entrenamiento. Debe aprender a moldearlo a voluntad con su mente, desde moldear una armadura impenetrable para su cuerpo hasta armas como espadas, flechas, lanzas; cualquier cosa que pueda constituirse un arma, todo depende de la imaginación. También la dureza del cristal depende de la fortaleza mental de su portador.

Este entrenamiento está a cargo de los grandes maestros darkonianos. Estos son Hamors escogidos desde la niñez por sus talentos excepcionales en el manejo de las artes de la lucha, la concentración, así como el manejo del cristal negro y de su propio cuerpo como arma de batalla. Han dedicado su vida al entrenamiento del cuerpo y la mente y viven en el palacio del rey, entrenan personalmente la guardia personal del rey, conformada por los cien mejores guerreros de la nación y, supervisan el entrenamiento de cada guerrero hamoriano.

Son también los encargados del entrenamiento del rey mismo hasta sus dieciséis años, ya que a partir de esa edad el rey, miembro

de la élite de la Sangre Oscura, descendiente directo en la línea de sucesión del gran rey Hamorian, alcanzará un poder que ni siquiera los maestros darkonianos más poderosos alcanzan ni pueden controlar; a partir de esa edad el rey continuará su entrenamiento solo.

La clase obrera de la comunidad se conforma por aquellos Hamors que, por temor a morir no participan del ritual, y son destinados a trabajar en las minas de darkonium, a la agricultura o el comercio. El preciado cristal es administrado desde el palacio por los tesoreros del rey, cada hamoriano tiene derecho, por el solo hecho de nacer, a quinientos kilogramos de este material, los mineros, reciben, además de la comida, un kilo extra cada día, por su trabajo; mientras los guerreros reciben diez kilos diarios.

Este material se hace valioso comercialmente porque se puede usar como material de construcción y mientras más se posea, más grande e imponente será la vivienda. Muchos, en época de paz, concentran su atención en crear magníficos edificios con su poder mental a base de darkonium, los arquitectos dan forma primero en su mente a la construcción que planean, desde las mismas bases de la edificación hasta los muros y los más pequeños detalles de los que llega luego a convertirse en una verdadera obra de arte al hacerla real al dar forma al darkonium que luego cubrían con los más exquisitos materiales de mármol, madera, barro cocido y muchos otros que daban una apariencia clara a las construcciones.

Otros Hamors, por el contrario, presienten una guerra inminente y se preparan para ella, acumulando el material para tenerlo para la batalla.

Otro de los beneficios o cualidades que posee el diamante negro es su poder restaurador, puede sanar la tierra. La región que, siglos atrás había sido casi estéril, es ahora rica en minerales que hacen producir una extensa y rica vegetación, deliciosas frutas y vegetales pueden verse por toda Hamorian y sus alrededores están rodeados de espesos bosques y preciosos jardines, por lo que, la agricultura se basa simplemente en la organización del espacio y hay tanta abundancia que no hay pobreza absoluta, pues el alimen-

to se encuentra fácilmente alrededor de la ciudad y aun en espacios verdes, muy comunes, dentro de ella, el consumo de las frutas o plantas de la región puede sanar cualquier herida en tan solo unas horas.

Además, la flora hamoriana, al ser fortalecida por el darkonium tiene un tono ligeramente más oscuro que la normal, pero con colores más intensos y diversos; también está sujeta al dominio mental. Los pastos son tan ricos en nutrientes que el ganado y demás animales mutados se han hecho más grandes, musculosos y fuertes, por lo que son utilizados tanto para el consumo como para la guerra.

## Un vínculo perfecto

El animal favorito de los guerreros, para la batalla, es el león. Este ha incrementado dos veces su tamaño, cien veces su fuerza y su velocidad aumentó al menos diez veces; sus poderosos dientes son de darkonium blanco que se produce de la mezcla del cristal negro con el calcio de los dientes, pero tiene la dureza del darkonium porque el calcio solo aporta el color.

Estos poderosos dientes son acompañados de una fuerza de mordida que supera por mucho a la de cualquier animal sobre la tierra; además, su piel, su pelaje y sus músculos han mutado, se han hecho tan oscuros como el petróleo y se hacen casi impenetrables como la de los Hamors cuando el vínculo hamoriano y animal se completa; este vínculo se hace tan estrecho que el león es una extensión de su amo; incluso, cuando esta relación es perfecta, el amo puede ver a través de los ojos del león.

El vínculo puede crearse con cualquier animal mutado por el diamante negro, pero una vez hecho, no podrá vincularse con ningún otro animal, cuando se ha formado esta unión espiritual, el animal será el *mokai* del amo. Solo los Hamors Sangre Oscura pueden crear el vínculo con cualquier animal y variar de mokai cuando quieran, incluso con insectos pero solo desarrollarán su máximo potencial con su primer mokai.

Este vínculo comienza a forjarse después del darkage. El nuevo guerrero debe emprender un viaje solitario a la tierra salvaje del

Áurum Harenae, una tierra desértica que rodea los límites del territorio hamoriano. Es una extensión de poco más de mil kilómetros; a la vista es una sábana dorada de arena desértica que, separa la región hamoriana de la civilización humana y, es la morada de las más grandes fieras carnívoras que cazan en la tierra fructífera de la región bendecida por el meteorito, pero viven allí porque nunca cambiaron su costumbre de vivir en el desierto, como era toda la región antes de la mutación.

Enormes y poderosas hienas viajando en manada, guepardos tres veces más grandes y veinte veces más veloces y fuertes que aquellos que habitan en las tierras fuera de Hamorian, su corpulencia les hace más similares a panteras, también cocodrilos con enormes dientes, y escamas de darkonium que sirven como proyectiles en su cola y rinocerontes con armaduras impenetrables; estos son algunos de los peligros que debe enfrentar el nuevo guerrero en su viaje, pero estos fantásticos animales también se cuentan entre las opciones para crear el vínculo.

El joven debe atravesar el desierto, encontrar aquél animal con el cual sienta una mayor conexión y luchar con él hasta que logre morderlo y beber de su sangre, a partir de allí el vínculo se hará irrompible hasta la muerte. El joven lo montará y volverá a casa; cuando el vínculo se hace muy cercano y fuerte, el hamoriano puede fusionarse con su mokai en un solo y poderoso ser.

Solo los más grandes maestros y poderosos guerreros, pueden crear el vínculo con las enormes águilas reales de la montaña Felsen, ubicada ciento cincuenta kilómetros al nororiente de la ciudad, es una montaña que ya existía desde antes del impacto del meteorito, pero con la colisión se elevó muchísimo más, tras el hundimiento de la tierra que provocó el meteorito en la Caverna Oscura. La montaña no es muy extensa, posee un diámetro de veinte kilómetros a la redonda pero se eleva a unos ocho mil kilómetros sobre el nivel del mar, cuatro mil quinientos desde la planicie.

Es un viaje de aproximadamente un mes, lo más peligroso del viaje es el frío de la montaña en el risco que se forma en el último

cuarto de la montaña, la parte más elevada. A partir de allí, el guerrero debe tener un nivel de concentración muy elevado para endurecer su cuerpo solo cuando sea absolutamente necesario, para evitar el punto de congelación, ya que, por la mutación, su cuerpo endurecido no puede conservar muy bien el calor. Sumado a esto, las águilas hacen sus nidos en la parte superior de la montaña y solo se las puede alcanzar subiendo hasta la cima, debe elegir el espécimen que ha de dominar y dar un salto de fe desde una distancia considerable para sorprender al ave antes de que vuele o decida asesinarlo.

Durante la caída el aire y el viento se hacen más fríos, el guerrero experimenta un dolor casi insoportable que solo puede controlar con la meditación; el salto de más de doscientos metros de altura termina sobre la poderosa ave y una vez cae sobre ella debe enfrentarla, debe ser rápido, fuerte, preciso y concentrar su fortaleza mental de tal forma que la dureza de su arma logre romper el plumaje y la piel del animal lo suficiente para poder beber su sangre y crear el vínculo.

El tamaño del cuerpo de águila es cuatro veces más grande que el de un ser humano, sus alas extendidas poseen una envergadura de veinte metros, su plumaje blanco es una mutación del darkonium, que al absorber el frío se vuelve tornasolado y su dureza duplica la de la piel de los demás animales; sus músculos y huesos también se hacen mucho más fuertes, por lo que, alcanza una velocidad de más de mil kilómetros por hora, tiene la capacidad de arrojar las plumas de sus alas como dagas y restaurarlas rápidamente; su pico es de darkonium negro puro, así como sus garras.

Sus ojos azules aguamarina logran ver incluso a través de las rocas y montañas, también poseen la capacidad de ver claramente a diez kilómetros de distancia, sólo el darkonium es impenetrable a su vista. La fuerza de sus garras podría destrozar en un abrir y cerrar de ojos a un oso grizzly y su pico podría romper un diamante con facilidad; es una criatura realmente descomunal y alucinante. Solo el rey puede crear un vínculo tan poderoso con ella, a tal punto de fusionarse.



## 5

### Las ciudades

Hasta hace mil años Hamorian era una pequeña y hermosa comarca, con casas comunes, hechas de paredes de darkonium, sin una muralla que la protegiera, lo que la hacía susceptible a los constantes ataques humanos. El poder del ejército de cristal, como fueron llamados sus hombres por el rey Hamorian, era suficiente para detener los ataques, pero los humanos cada vez se fortalecían más y más; comenzaron a construir improvisadas catapultas que arrojaban piedras enormes a grandes distancias, arrasando todo a su paso.

Esto hizo que la ciudad buscara nuevas estrategias para protegerse de esos ataques y comenzaron a construir murallas que pudieran detener esos ataques, sus técnicas de construcción fueron mejorando a través de los años hasta convertirse en la que hoy es la gran ciudad de Hamorian, dando paso a la Era Darkoniana.

Hoy Hamorian es la ciudad capital del reino hamoriano, sus murallas, hechas de darkonium puro, se elevan a treinta metros de altura y rodean toda la ciudad; tienen un grosor de quince metros y poseen la capacidad de ser moldeadas por los centinelas para cubrir la ciudad entera como un domo, los centinelas han sido entrenados para fortalecerla de tal modo que pueda soportar fácilmente los enormes proyectiles de piedra incendiadas que son arrojados por las catapultas humanas.

Por tener sus bases fundadas alrededor de la Caverna Oscura, que alberga el meteorito, la flora y la fauna es la más diversa

y protuberante de la región; los árboles frutales producen frutos de gran tamaño e innumerables formas, de indescritibles sabores que producen, al paladar un éxtasis de placer indescrptible, pero sobre todo con nutrientes que permiten a una persona permanecer hasta una semana sin probar alimento y sin sentir la más mínima sensación de hambre.

La arquitectura de la ciudad es la segunda más exquisita del reino; al ser la ciudad más antigua, sus habitantes han desarrollado técnicas de construcción que bien pueden ser valoradas como obras de arte, esto se facilita porque las casas mismas son hechas de darkonium que los habitantes moldean a voluntad para edificarlas. Desde fabulosos edificios hasta monumentales mansiones y, por supuesto el esplendoroso palacio real, son un espectáculo a la vista.

Era Hamorian la única ciudad del reino y se subdividían diez comarcas que eran conformadas por personas que preferían la tranquilidad del campo al ruido de la ciudad. Pero hace cuatrocientos años hubo tres maestros darkonianos que lograron un control del cristal oscuro muy poderoso y se sublevaron contra el rey, que para ese entonces era Elisur III, hijo de Sedeur. Este se había vuelto descuidado en su control darkonium, era un ebrio que no tenía control de sí mismo y contagió a la población de su holgazanería, realizaba grandes y extensos banquetes, en los que los Hamors se embriagaban, perdían la noción del tiempo y el control de sí mismos, y estaban perdiendo el vínculo con sus mokais.

Para ese entonces, los humanos habían enviado espías a reconocer la tierra y vieron que los Hamors se habían debilitado, así que, resolvieron tomar la ciudad por la fuerza en búsqueda del precioso diamante negro, con sus grandes catapultas, sus enormes ejércitos y la estrategia militar de los generales y reyes de los reinos de occidente, conformados por los horbas, los eremitas y los elcans, tres poderosos reinos humanos que se unieron para el ataque. Lograron irrumpir en la ciudad, exterminaron la mitad de la población y robaron mil kilogramos de darkonium, tomados de

las paredes de palacio, que llevaban años sin ser fortalecidas por los arquitectos reales. Nada podían hacer los habitantes de la ciudad, todos estaban embriagados y habían perdido sus habilidades.

Los hombres querían continuar el saqueo y la matanza, pero fue entonces cuando aparecieron los tres maestros darkonianos: Ármok, el animal; Reftan, el natural y Mercena, la dama mil formas; junto con sus discípulos, que habían estado en meditación, atacaron por sorpresa al ejército humano con sus habilidades y sus mokais, lograron secuestrar los reyes y los intimidaron para que salieran de la ciudad con sus hombres, fortalecieron las murallas y salvaron la ciudad. Sin embargo, los hombres lograron llevarse el darkonium que habían robado del palacio.

Fue entonces cuando los tres maestros decidieron abandonar la ciudad, separarse del rey y formar sus propias ciudades. Los Hamors se dividieron en cuatro pueblos: Los armoks, que fundaron la ciudad de Ármok; la habilidad control de sus ciudadanos se centró en el vínculo con sus mokais a tal punto que todos sus guerreros podían fusionarse con ellos, convirtiéndose en hombres bestias, durante la fusión, sus músculos pueden absorber darkonium de la tierra y hacerse hasta dos veces más grandes; solo pueden romper la fusión cuando devuelven el cristal a la tierra de donde la tomaron.

La estructura de sus edificios se eleva en honor al vínculo que tienen con los animales, los adornan enormes estatuas llamadas argols, similares a las gárgolas de los monasterios humanos, pero con las figuras de los mokais. Estas se ubican en la parte superior de los edificios y en las más osadas lo hacen desde el suelo hasta la cima de la infraestructura, solo en el palacio del rey de Hamorian se pueden ver argols como en Ármok.

Los mercenarios, fundaron la ciudad de Mercenas, y centraron su habilidad control en sus cuerpos, llegando a tener un dominio absoluto de cada músculo, adquiriendo cualquier forma; pero solo se han conocido cinco guerreros en la historia que han logrado imitar el rostro de otras personas, puesto requiere de un nivel de

concentración supremo que ni siquiera los descendientes de Hamorian han podido lograr. Los mercenarios pueden lograr una dureza de su piel de hasta siete veces la de un diamante.

La infraestructura de sus edificios se caracteriza por cambiar lenta pero constantemente de forma, requieren la constante concentración de sus habitantes, que toman esta concentración como un entrenamiento mental, incluso los infantes aprenden a dominar estos cambios. Solo en las noches los edificios permanecen invariables.

Por otro lado, los reftanianos, fundaron la ciudad de Reftán, centraron su habilidad control en las plantas, podían hacerlas crecer a voluntad y por su control de ellas aprendieron a sanar rápidamente a voluntad, su ciudad es la más hermosa de las cuatro, pues revisten sus estructuras arquitectónicas con la exuberante vegetación que dominan.

Finalmente, los Hamors, que se quedaron en Hamorian bajo la autoridad del rey, quien luego de ver los resultados de su irresponsable comportamiento retomó su entrenamiento y puso orden a su pueblo; por su cercanía al material del meteorito se hicieron muy poderosos y dominan todas las habilidades control básicas con gran destreza y poder. Además, tienen al rey que es descendiente directo de la Sangre Oscura, quien, en sobriedad, posee un poder control de muchísimo más nivel que el de cualquier maestro o guerrero darkoniano.

La ciudad principal recobró su antigua gloria y bajo el gobierno de los poderosos sucesores de Hamorian el Grande, se volvieron más poderosos. Los cuatro reinos viven en paz hasta ahora y el rey provee de darkonium de la caverna a las otras tres ciudades a cambio de obreros para la minería y colaboración militar.