

PRÓLOGO

Luna era una gran guerrera y siempre que podía lo demostraba.

Jamás daba su brazo a torcer y se dedicaba por entero a su trabajo, es decir, hacer la guerra.

Era la más dura, no tenía en su corazón ni una leve lucecita de piedad, compasión, cariño o amor por los demás.

Era joven, muy joven, solo pensaba en combatir. Solo en eso.

Pero no todo son guerras ni siempre las va a haber, aunque hay enemigos peores.

Ayer mismo tuvo que enfrentarse con un enemigo muy duro de pelar.

Su futuro.

PERSONAJES

Luna: Guerrera con un pasado "algo peculiar"...

Anaiss: Joven a la que Luna deja huérfana y luego es "adoptada" por ella.

Knopliz: Duende entrometido y cabezota.

Psitorix: Druida.

Gorz: Dragón rojo.

Kratu: Dragona verde.

Kemistro: Hechicero imaginero, en teoría un charlatán.

Galendra: Reina usurpadora, gran hechicera.

Marseo: Rey encarcelado por Galendra y padre de Anaiss.

Ludmila: Madre de Anaiss, fallecida.

Ikerium: Semi Dios.

Mekare: Semi Diosa juguetona.

Hechiceros de Galendra

1-Premonición—Agorero, falla mucho.

2-Hierbas—Cura bastante pero falla en que lo hace con todos.

3-Oscuridad—La crea a su antojo, lo malo es que a veces ni él mismo sabe dónde está.

4-Desesperanza—Tristeza y baja moral, aunque también le afecta a veces a él. No muchas.

5-Piedra—Convierte en estatua de piedra al que lanza el hechizo pero él mismo también poco a poco lo sufre.

6-Cristal—Atraviesa sitios como si humo fuesen, aunque a veces se queda atrapado.

7-Poder—Mudo, destruye lo que toca, menos el cuerpo, todavía no había logrado eso, pero Galendra estaba en ello.

8-Volátil—Puede desaparecer y materializarse a su gusto en cualquier sitio, si todo salía bien, si no, a saber dónde acababa.

9-Ráfaga—Tiene el poder de hacer entrar en llamas con el pensamiento a las cosas y gente. Cuando está nervioso, sobre todo al lado de Galendra, de la que está enamorado, falla bastante.

10-Elemento—Controla el aire, la lluvia y la tempestad. Mide dos metros y medio y es desgarbado y melancólico. No controla la

fuerza de los elementos y lo mismo te crea una llovizna que una galerna.

11-Electro—Tiene el poder del rayo, apunta bien, pero ve bastante poco.

12-Hielo—Puede congelar a voluntad pero suele estar acatarrado y cuidado con sus estornudos.

13-Levitador—Joven y rechoncho, suele atacar en postura de loto y eleva las cosas o personas, normalmente para hacerlas chocar con algo o lanzarles algo.

LUNA

Pisadas, eso era lo que veía según caminaba.

Huellas que se marcaban en el barro espeso que se pegaba a sus botas de guerrera. Pero no le importaba, el barro era la menor de sus preocupaciones, y no era la primera vez que al parar a descansar, tenía que limpiar sus viejas botas.

La Guerrera Luna paseaba por el poblado devastado, por ella y sus compañeros guerreros y cuando iba a rematar a una mujer que le había hecho frente y muy bien por cierto, se acercó una niña rubita y se puso encima de su madre herida.

— No la mates —dijo la niña, era más una orden que una súplica.

El mundo de guerras y sangre creado en la mente de Luna se resquebrajó de repente en un segundo, la acción de la niña con su madre le había abierto los ojos a la guerrera y por unos segundos, se imaginó cómo podría ser ella en un futuro y que ahora mismo podría estar en el lugar de su rival, a punto de morir a manos de la espada de otra guerrera mientras su hija era testigo.

Y lo peor de todo, se vio a sí misma, en su infancia, cuando un grupo de seres entraron a su poblado y lo arrasaron todo, tal como ella acababa de hacer en ese momento. Y cuando Luna pensaba en