

WARHAMMER

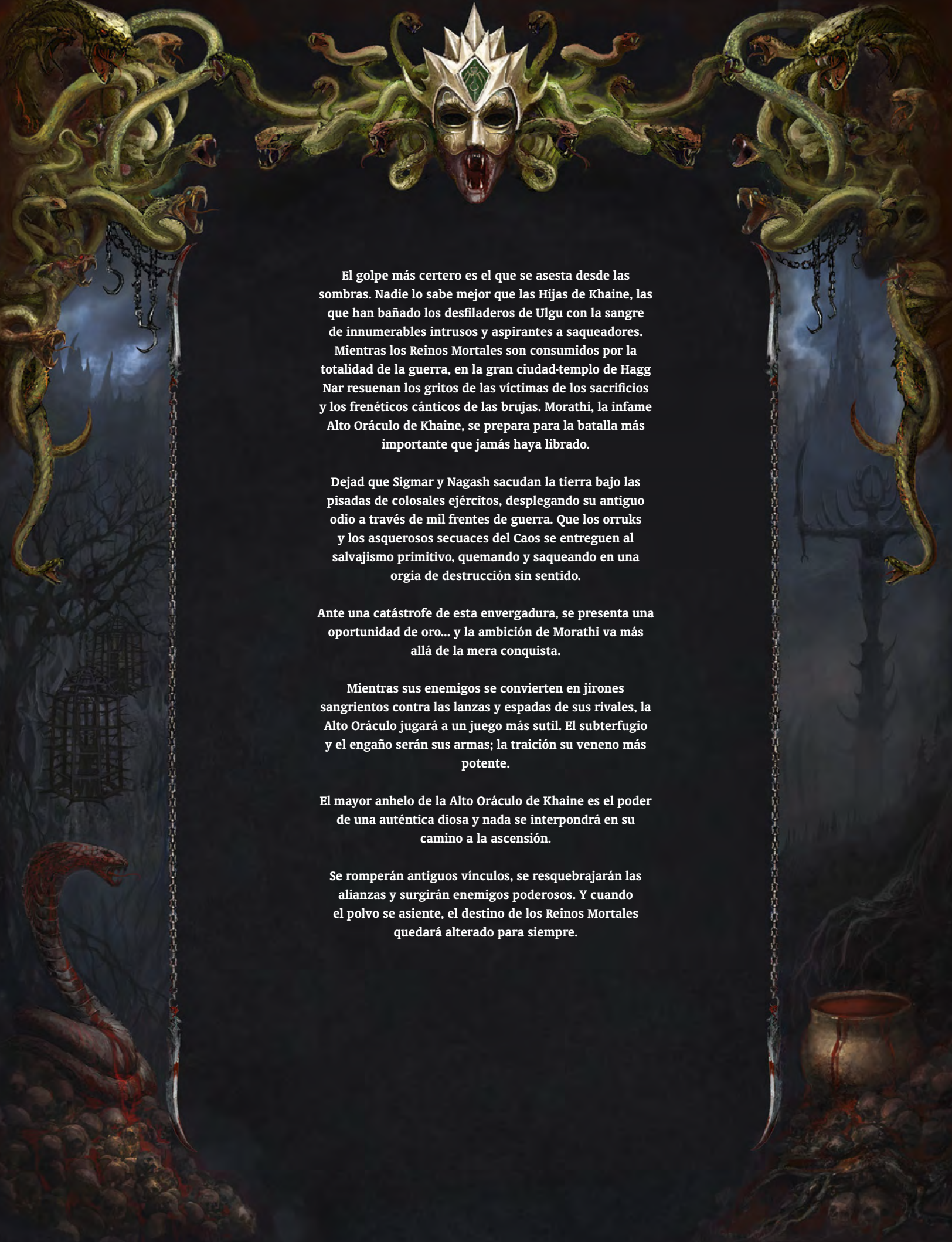
AGE OF SIGMAR

REINOS QUEBRADOS



MORATHI





El golpe más certero es el que se asesta desde las sombras. Nadie lo sabe mejor que las Hijas de Khaine, las que han bañado los desfiladeros de Ulgu con la sangre de innumerables intrusos y aspirantes a saqueadores.

Mientras los Reinos Mortales son consumidos por la totalidad de la guerra, en la gran ciudad-templo de Hagg Nar resuenan los gritos de las víctimas de los sacrificios y los frenéticos cánticos de las brujas. Morathi, la infame Alto Oráculo de Khaine, se prepara para la batalla más importante que jamás haya librado.

Dejad que Sigmar y Nagash sacudan la tierra bajo las pisadas de colosales ejércitos, desplegando su antiguo odio a través de mil frentes de guerra. Que los orruks y los asquerosos secuaces del Caos se entreguen al salvajismo primitivo, quemando y saqueando en una orgía de destrucción sin sentido.

Ante una catástrofe de esta envergadura, se presenta una oportunidad de oro... y la ambición de Morathi va más allá de la mera conquista.

Mientras sus enemigos se convierten en jirones sangrientos contra las lanzas y espadas de sus rivales, la Alto Oráculo jugará a un juego más sutil. El subterfugio y el engaño serán sus armas; la traición su veneno más potente.

El mayor anhelo de la Alto Oráculo de Khaine es el poder de una auténtica diosa y nada se interpondrá en su camino a la ascensión.

Se romperán antiguos vínculos, se resquebrajarán las alianzas y surgirán enemigos poderosos. Y cuando el polvo se asiente, el destino de los Reinos Mortales quedará alterado para siempre.



CONTENIDOS

DRAMATIS PERSONAE.....3

IMPERIOS FRACTURADOS6

ACTO 1 - LA SANGRE

DE KHAINE.....9

Varanthax's Maw.....10

Sangre Fundida12

Morathi.....14

Se acumulan nubes de guerra..16

Asalto abisal.....18

Ira de Azyr.....20

Marcha desoladora22

Sombra y traición24

Catástrofe26

ACTO 2 - ASCENSIÓN DE UNA DIOSA..... 31

Dominio de Shadrac32

El umbral del triunfo.....34

Azote de los mares38

Sangre en el agua40

Grito de exultación.....42

El ritual.....44

Morathi - Khaine.....46

ACTO 3 - ANVILGARD EN LA OSCURIDAD 51

The City of Scales.....52

El dominio del miedo54

El retorno de Van Brecht.....56

Terror en la niebla58

El precipicio a la ruina60

El alzamiento de las sombras ..64

GLOSARIO

Inglés singular

Freeguild

Cogsmith

High Oracle

Hedonite

Warden King

Slaaneshi

Scourge Privateer

Aelf / Aelven

Iron Drake

Drake Gun

Helblaster

Steamhand

Shadowpath

Tidecaster

Gaunt Summoner

Vanguard Hunter

Heartrender

Bloodthirster

Ironscale

Bloodhound

Varanspire

Nightscour

High King Volturnos

Hagganal Bay

Hellemark

Stormcast Eternal

Hollow Knight

Inglés plural

Freeguilds

Hedonites

Warden Kings

Slaaneshi

Scourge Privateers

Aelfs / Aelvans

Iron Drakes

Drake Guns

Helblasters

Tidecasters

Gaunt Summoners

Vanguard Hunters

Bloodthirsters

Stormcast Eternals

Hollow Knights

Castellano singular

Gremio Libre

Forjaengranajes

Alto Oráculo

Hedonita

Rey Guardián

Slaaneshita

Corsario del Azote

Aelfo

Dracohierro

Cañón Draco

Purgainfierno

Manos de Vapor

Senda Umbría

Invocamareas

Invocador Demacrado

Cazador de Vanguardi

Arrancacorazones

Devorador de Almas

Escamahierro

Flujoinfierno

Torre Varan

Rastreanoche

Alto Rey Volturnos

Bahía Haggana

Marcainfierno

Eterno Stormcast

Caballero Santificado

Castellano plural

Gremios Libres

Hedonitas

Reyes Guardianes

Slaaneshitas

Corsarios del Azote

Aelfos

Dracohierros

Cañones Draco

Purgainfiernos

Invocamareas

Invocadores Demacrados

Cazadores de Vanguardia

Devoradores de Almas

Stormcast Eternals

Caballeros Santificados

DRAMATIS PERSONAE

La historia de la búsqueda de la divinidad de Morathi fue una historia de intrigas y derramamiento de sangre ocurrida en los reinos en el que se vieron involucrados un variado elenco de reyes, pícaros y caudillos crueles. Todos cambiarían para siempre a causa de este período de gran conflicto, aunque nadie lo haría más que la propia Alto Oráculo.

LÍDERES DE LOS GRANDES PODERES

- **Morathi, Alto Oráculo de Khaine:** Gobernadora de Hagg Nar y líder del culto de Khaine.
- **Sigmar, el Dios Rey:** Maestro del Reino de los Cielos y creador de los Stormcast Eternals.
- **Alarielle, la Reina Eterna:** Gobernadora de Ghyran, madre de los Sylvaneth.
- **Slaanesh, el Príncipe Oscuro:** Dios del Caos del hedonismo y el exceso, actualmente preso en el reino crepuscular de Uhl-Ghysh.

STORMCAST ETERNALS

- **Keiser Ven Brecht, Lord-Veritant, Yunque del Portador del Martillo:** Estoico e implacable cazador de brujas y herejes.
- **Andrus Nihilat, Lord-Celestant, Martillos de Sigmar:** Comandante belicoso de la expedición militar a Ochopartes.
- **Brena Vennerdreizh, Lord-Arcanum, Yunque del Portador del Martillo:** Experto en lo arcano y comandante de la Cámara Sacrosanta de los Doloritas.
- **Los Aniquiladores, Cámara Guerrera, Martillos de Sigmar:** Destruidores comprometidos de los enemigos de Sigmar.
- **Los Dolorites, Cámara Sacrosanta, Yunque del Portador del Martillo:** Guerreros arcanos especialistas en la destrucción de artefactos del Caos.
- **Ephrem Vanhelm, Lord-Castellant de los Yunque del Portador del Martillo:** Supervisor de la defensa de Anvilgard.

IDONETH HIJOS DE LAS PROFUNDIDADES

- **Alto Rey Volturnos:** Último de los Cythai i señor de todos los enclaves Idoneth.
- **Rey Akheliano Nemmetar:** Señor de la Caza del enclave Ionrach y mano derecha de Volturnos.

HIJAS DE KHAINE

- **Vatheira Seris, Melusai Escamahierro de Hagg Nar:** Despiadada comandante de la infantería de Hagg Narr sedienta de sangre



CORSARIOS DEL AZOTE

- **Taras Rastreanoche, Capitán de la Flota y señor del Arca Negra Agonizante:** Corsario oportunista y sin escrúpulos de la ciudad libre de Mithâvn.

FUERZAS DEL CAOS

- **Lord Rokar Gresh:** Líder de los Hermanos Carmesi y guardián de las Fauces de Varanthax.
- **El Devorador de Tomos:** Invocador Demacrado al cargo de la extracción de varanita en las Fauces de Varanthax.

- **Glavia Corazón de Pecado, Heraldo de Slaanesh:** Devoto siervo del Príncipe Oscuro en busca de sueños proféticos enviados por su maestro.

- **Gestharyx, Señor del Dolor:** Depravado señor de la guerra en busca de nuevas cotas de placer impío.

DEFENSORES DE ANVILGARD

- **Dignan 'Bigotes de Hierro' Crant, General de los Gremios Libres:** Insolente comandante de los Gremios Libres de Anvilgard.
- **El Rey Guardián Matlo Loriksson:** Líder de la población Duardin de Anvilgard.

ESPIRAL ESCAMANEGRA

- **El Soberano:** La misteriosa mano maestra detrás de una banda criminal conocida como la Espiral Escamanegra.
- **Hechicera Drusa Kraeth:** Agente de la Espiral Escamanegra y mano derecha del Soberano.





El Príncipe Oscuro se agita, retorciéndose contra sus ataduras
crepusculares.

La dulce canción de sus fieles resuena en todos los rincones de la
realidad. Con cada chillido de agonía y aullido de temblorosa exultación,
su poder se expande más allá de la mente de sus torpes carceleros.

Una a una las cadenas-dios se van rompiendo, con cada eslabón roto
oculto por las impenetrables ilusiones del Príncipe. En su arrogante
autoconfianza, los señores aelfos no logran comprender lo que está por
venir.

Al Príncipe de la Perfección le nacerá una progenie.
Los gritos de los relámpagos encadenados anunciarán su llegada.
Los amargos juramentos de los engañados serán su canción de
nacimiento.

Todo se decidirá ante los muros de la fortaleza del Gran Embaucador.
Los océanos se agitarán.
Las sombras se retorcerán.

Cuando la cabeza de la serpiente se parta en dos bajo el resplandor de
una luna carmesí, entonces el Recién Nacido saldrá.

En el cénit de la exultación se deslizará del vientre de su padre.

Y los mismísimos Reinos se estremecerán al presenciar su brillante
magnificencia.

- La Profecía del Parto, tal como la cuenta el Heraldo
Slaaneshita Glavia Corazón de Pecado



IMPERIOS FRACTURADOS

Una vez más, los Reinos Mortales retumban con los sonidos de la guerra cuando las grandes potencias se reúnen en la batalla para disputarse territorios de vital importancia y resolver odios ancestrales. Hay una gran agitación en el aire, una convergencia de destinos que presagia tanto grandes luchas como también grandes oportunidades para aquellos que se atreven a correr riesgos.

El desorden gobierna los Reinos Mortales. Las Guerras del Alma continúan. El Necroseísmo, que surgió de Shyish en forma de marea arcana, ha barrido la realidad, erosionando las leyes de la magia y dando lugar a gigantescas tormentas y a hordas de Caminantes de la Muerte. Aprovechando el conflicto que causó su propia vil hechicería, Nagash liberó a su principal general, Katakros, Mortarca de la Necrópolis y maestro de los Ossiarcs Cosechahuesos, sobre sus rivales, haciendo retroceder a los ejércitos de Sigmar y a los poderes del Caos en múltiples frentes.

Muchas de las orgullosas ciudades libres del Dios Rey están ardiendo. Miles de guerreros son asesinados y vueltos a levantar después por magia nigromántica para hacer la guerra a sus antiguos camaradas. Los Stormcast Eternals viajan a través de las corrientes de la Tempestad de Sigmar; socorren las fortalezas del Dios Rey allí donde

pueden, pero muy a menudo llegan tarde, encontrándose únicamente con ruinas vacías, embrujadas por espíritus, allí donde una vez hubo bulliciosos asentamientos. La onda expansiva del Necroseísmo no sólo arrasó odiosas entidades de los submundos de Shyish, sino que también alteró las leyes mágicas que sustentaban los Reinos Mortales, creando hechizos vivientes depredadores y destruyendo protecciones e ilusiones arcanas que se habían mantenido durante siglos.

Todo es un desastre. Nada es lo que era. De hecho, no son sólo las fuerzas del orden y la civilización las que se tambalean bajo el ataque de los no-muertos. A medida que la influencia de Nagashizzar crece tras este cataclismo, las otras grandes potencias de los reinos luchan desesperadamente por conservar sus propios progresos.

Los pieles verdes se hallan envueltos en una guerra tan jubilosamente brutal como cualquiera de las que hayan librado, luchando contra un enemigo que parece volverse más fuerte después de cada batalla. Las precisas tácticas de los Ossiarcs y su dominio del campo abierto han demostrado ser suficientes para conquistar varias regiones de Ghur, pero mientras los esclavos de los Cosechahuesos trabajan en fortificaciones construidas con montones de huesos de bestia, una avalancha viviente se congrega en el horizonte. La Gran Marea Verde no es tan fácil de derrotar.

Las hordas del Caos han sido terriblemente mutiladas por la intensidad de las invasiones de los no-muertos. Incluso Ochopartes, el dominio de Archaon el Elegido, por mucho tiempo inexpugnable ante asaltos convencionales, ha sido invadido. A las órdenes de Nagash, los Mortarcas Katakros y Olynder planearon un asalto a las tierras del Caos, trayendo la muerte y la destrucción hasta las puertas de aquellos que se habían deleitado tanto en arrasar con Shyish. Nagash no había olvidado su derrota a manos de los Elegidos siglos antes, en el amanecer de la Era del Caos y anhelaba poder devolver esa humillación multiplicada por cien.

Katakros fue finalmente derribado en la batalla por el propio Archaon, pero no antes de que sus ejércitos levantaran una inmensa estructura conocida como el Arx Terminus frente al Arco de Shyish. Esta ciudad fortaleza, construida con los restos de los enemigos derrotados, es el primer punto de apoyo de Nagash en los territorios del Elegido. Katakros también perdura, con su esencia no muerta instalada en una nueva y pulida forma de marfil, y ya está tramando nuevas conquistas.

El Mortarca esperaba una inmediata y terrible represalia por parte de Archaon pero, para su sorpresa, el Elegido aún no ha sitiado Arx Terminus. De hecho, desde su regreso a Ochopartes y su aplastante victoria sobre los ejércitos Ossiarcs de Katakros, el Rey de los Tres Ojos rara vez ha vuelto a aparecer. Para sus enemigos, esta ausencia es un presagio, ya que Archaon no hace nada sin razón. Seguramente planea nuevas formas de someter a los Reinos Mortales a su tiranía.

El destino de los imperios pende del filo de una espada. Mientras las ciudades se desmoronan y los ejércitos se hacen añicos, la escalada de violencia proporciona una oportunidad para que aquellos que han vivido durante mucho tiempo en las sombras emerjan y conquisten su destino.

LAS MANOS ENSANGRENTADAS

Los templos de las Hijas de Khaine no han permanecido intactos durante las Guerras del Alma. Nagash envió muchas huestes de Nighthaunt y ejércitos de cadáveres podridos a los valles cubiertos de niebla de Ulgu, buscando sacar a estos fervorosos guerreros de sus santuarios fortificados. De hecho, el destino de Hagg Yethra y Khal Karon (ambos, templos arrasados y saqueados por las fuerzas de Arkhan el Negro) parecía

ofrecer una sombría visión del futuro que le esperaba a las elegidas de Khaine.

Pero Morathi, la Alto Oráculo de Khaine y hechicera de poder aterrador, está seguramente entre los comandantes más capaces de los reinos cuando se trata de librar una guerra desde las sombras. Ella organizó las sectas khainitas con seguridad y determinación, y su hábil oratoria condujo a su rebaño de asesinas a un frenesí de lujuria en la batalla. Una por una, las fuerzas de los invasores fueron aisladas y emboscadas. Las formas pálidas y flexibles de las khainitas surgían de caminos ocultos o aparecían como de la nada entre sus enemigos, pues la magia ilusoria de Ulgu ocultaba su presencia hasta el último momento. En medio de un torbellino de látigos y filos cortantes, destrozaban a sus presas, desapareciendo antes de que acudieran refuerzos para combatirlos.

Siempre que era necesario, o cuando se veía vencida por una rabia tan pura que no podía contenerla, Morathi salía al campo de batalla en su verdadera y terrible forma. Como Reina de las Sombras era una monstruosidad alada y altísima, su mitad inferior tenía los anillos carmesí de una gran serpiente y la parte superior de su cuerpo la de un ser regio y cruelmente bello con un nido de serpientes siseantes en lugar de pelo. En tales ocasiones, la desatada Reina de las Sombras tuvo la amarga satisfacción de arrasar con sus enemigos, que se vieron asolados e indefensos ante su abrumadora fuerza.

Incluso mientras planeaba la defensa de sus fortalezas en el Velo Umbrío, Morathi miraba más allá, hacia nuevas conquistas. Sus espías vagaban por todas partes, recolectando las reliquias perdidas del Dios de la Mano Ensangrentada y buscando conocimientos olvidados que pudieran ayudar a la Alto Oráculo en su búsqueda de poder. Fue uno de esos grupos de agentes los que informaron a la corte de Hagg Nar de un intrigante acontecimiento en Ochopartes: la recolección por parte de los seguidores de Archaon de una forma ultra extraña de piedra del reino única en esa tierra ignorante, una sustancia que Morathi había deseado durante mucho tiempo para sus propios fines.

Reclamarla desde el corazón del reino del Elegido requerirá cada brizna de la astucia que posea la Alto Oráculo. Incluso así, las probabilidades estarán muy en su contra. Pero Morathi no es ajena al riesgo, y hay pocos seres en los reinos más astutos que ella.

La Alto Oráculo de Khaine tomará lo que ella desee, y cualquiera que se atreva a interponerse en su camino sentirá toda la fuerza de su furia.







ACTO I

SANGRE DE KHAINÉ



LAS FAUCES DE VARANTHAX

Tiempo atrás, el enorme complejo-fragua de las Fauces de Varanthax estuvo poblado solo por rabiosas monstruosidades deformadas por el Caos y bandas dispersas de guerreros que buscaban gloria y fortuna. Sin embargo, desde el descubrimiento de la varanita surgida del subsuelo, ha sido fortificada y convertida en un centro de industria oscura.

FORJA INFERNAL

El esqueleto de Varanthax, muerto hace mucho tiempo, yace desplomado en las montañas de Puntacráneo. No se sabe cómo o cuándo fue asesinado el draco, ni quién comenzó la construcción del gran complejo-forja que yace bajo sus amarillentos huesos. Desde que Archaon el Elegido conquistó Ochopartes siglos atrás, incontables y ambiciosos señores de la guerra han reclamado el dominio de las Fauces, pero ninguno ha logrado mantenerlas durante mucho tiempo. En cuanto Archaon se dio cuenta de las ricas vetas de varanita que se encontraban burbujeando bajo la fragua, envió rápidamente a sus legiones para asegurarla y concedió el control del proceso de extracción al Devoratomos, uno de sus infames Invocadores Demacrados.

EXPANSIÓN RÁPIDA

Bajo la cruel mirada del Devoratomos, la expansión e industrialización infernal de las Fauces ha sido rápida. El complejo resuena con el sonido del metal sibilante y de gritos agonizantes, mientras miles y miles de esclavos son explotados hasta la muerte en el proceso de extracción y canalización de la varanita en los pisos superiores de la forja. Aquí se encuentran los propios aposentos del Invocador Demacrado: retorcidos laboratorios y cámaras de unión en las que el Devoratomos lleva a cabo viles experimentos en un intento de liberar aún más el potencial de la piedra del reino fundida.

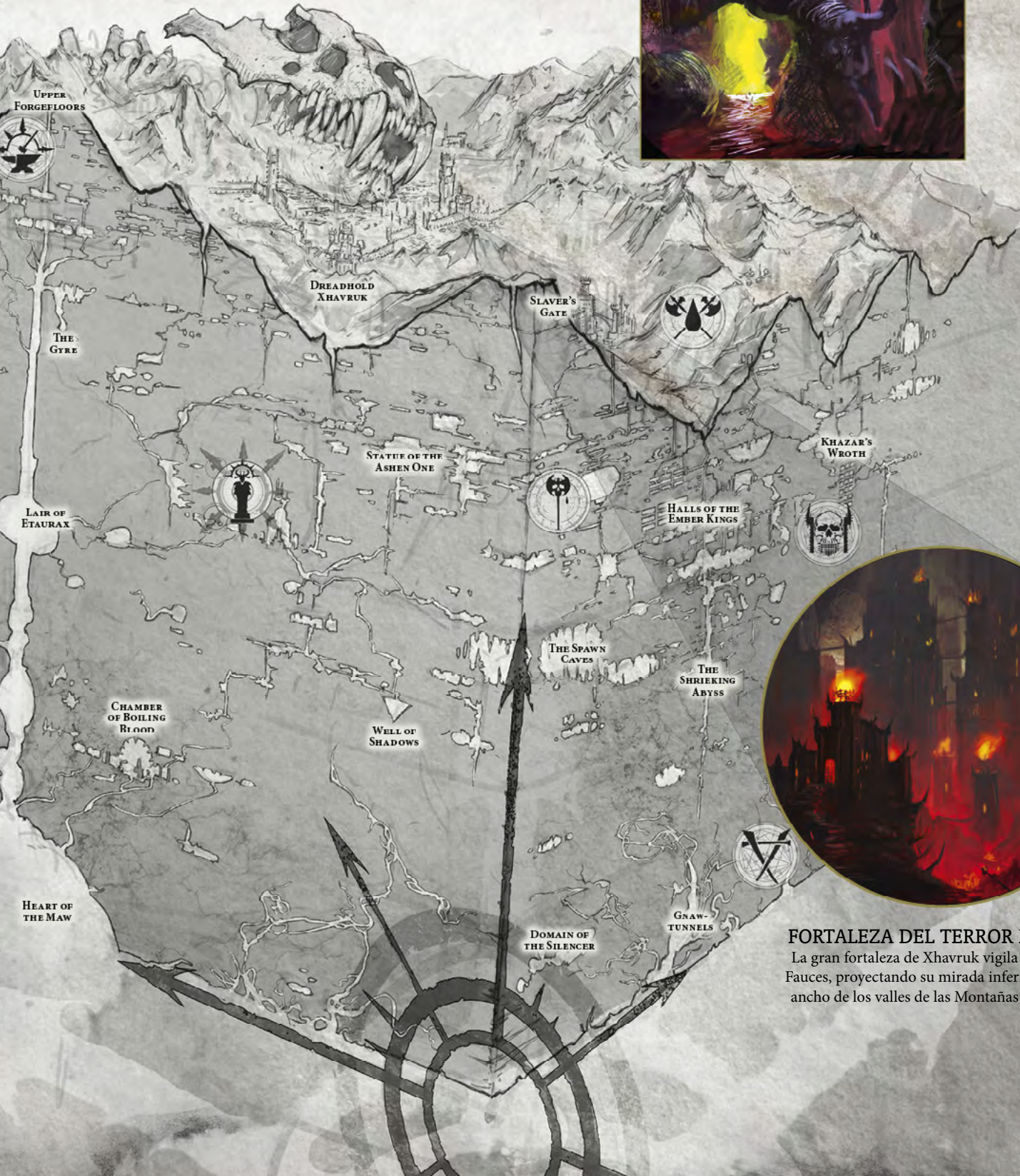
MINAS DE VARANITA

Áreas enteras del complejo subterráneo de las Fauces se han transformado en centros de industria infernal, con titánicas sierpes-perforadoras sorbiendo torrentes de varanita en bruto.



LA PUERTA GÉNESIS

El gran Arco que lleva al Reino de la Vida fue sellado por Alarielle durante los últimos actos de las Guerras por los Portales. Sin embargo, Archaon exigió que la Puerta Génesis fuera fuertemente asegurada por anillos de Fortalezas del Terror, y mantenida bajo constante vigilancia.



FORTALEZA DEL TERROR XHAVRUK

La gran fortaleza de Xhavruk vigila la boca de las Fauces, proyectando su mirada infernal a lo largo y ancho de los valles de las Montañas Puntacráneo.

SANGRE FUNDIDA

En las montañas de Páramo Vientosangriento, una de las regiones más salvajes de Ochopartes, se encuentra la fragua infernal de las Fauces de Varanthax. En las profundidades de este complejo que arroja azufre, se han descubierto vetas ricas en la piedra del reino fundida, conocida como varanita, atrayendo no sólo los ojos de Archaon sino también los de sus enemigos.

Varanita. La mera mención de la palabra es suficiente para inspirar una ardiente avaricia en los alquimistas, armeros y adoradores del Caos a través de los Ocho Reinos. No hay material más desesperadamente buscado por los seguidores de los Dioses Oscuros, ya que creen (con cierta razón) que es la esencia de sus deidades. Es la anarquía en forma fundida; capaz de mutar rápidamente cualquier cosa que toque en formas más agradables para los Poderes Ruinosos. Con sólo una gota de varanita, un muro liso de piedra puede transformarse en un lienzo de bocas chillonas, o un prisionero desafortunado puede convertirse en una masa farfullante y uniforme de ojos y colmillos que gotean ácido. Sin embargo, éstos no son más que usos vulgares. En las manos de un ser con la visión de Archaon el Elegido, la varanita es un catalizador para el desastre.

Durante siglos, los más poderosos expertos de Archaon en lo arcano, los Invocadores Demacrados, centraron sus intelectos demoníacos en desvelar los secretos de la varanita. Lo más importante en sus mentes era su potencial para imbuir materiales supuestamente incorruptibles con el toque del Caos (quizás incluso los cimientos estructurales de una puerta del reino). Tal poder podría abrir caminos durante mucho tiempo cerrados al Elegido.

Ochopartes está conectada a cada uno de los Reinos Mortales, incluyendo Azyr, el intacto dominio del Dios Rey, por enormes portales conocidos como Arcos. Cuando Sigmar se retiró al Reino de los Cielos mientras la Era del Mito llegaba a su sangriento final, selló las Puertas de Azyr, aislando este último refugio contra los estragos de los Dioses Oscuros. Esto incluía el Arco conectado a Azyr, la Puerta Meteórica. Decidido a abrir una ruta directa hacia el Reino Celestial, Archaon destinó cada aspecto del formidable poder industrial de la Torre Varan a la extracción de la varanita. Sin embargo, la piedra del reino fundida era frustrantemente rara y extremadamente peligrosa de extraer (un chorro de la materia podría transformar la misma roca a su alrededor en una boca de colmillos afilados, que devoraría todos los equipos de trabajo).

Sólo tras el descubrimiento de un enorme depósito de varanita en las cavernas de las Fauces de Varanthax (un complejo forja construido en el esqueleto de un dragón muerto hace mucho tiempo) los Invocadores Demacrados tuvieron por fin acceso a una cantidad de piedra del reino fundida que se adaptaría a sus fines. A las órdenes de Archaon, se apresuraron en asegurarla. Tres gigantescas serpientes perforadoras fueron atadas a estructuras de hierro negro, formando plataformas de


perforación vivas que se abrieron paso masticando hasta las profundidades de la Fauce. Los gigantes demoníacos devoraron un camino hacia la preciosa varanita, con sus probóscides lanzándose a sorber con entusiasmo la piedra del reino fundida. Arrastrada hacia la superficie a través de sus gargantas cavernosas, fue extraída y procesada en los pisos superiores de las Fauces por miles de herreros esclavos.

Así recogida, la varanita fue mezclada y templada en una serie de horribles rituales de sacrificio, antes de ser transportada al lejano Arco de la Acyrita dentro de hinchadas orugas demoníacas, custodiadas en todo momento por inmensas columnas de infantería acorazada. Bajo la atenta dirección de los Invocadores Demacrados, los brillantes y perfectos pilares y los altísimos arcos de la Puerta Meteórica fueron encapsulados en varanita al rojo vivo, vertiendo el burbujeante metal infernal sobre cada brillante piedra protectora y cada sigilo Sigmarita. De la misma manera en que la podredumbre se desliza hasta los cimientos más robustos cuando se le da la oportunidad, el poder mutativo de la varanita comenzó a filtrarse en la hasta ahora incorrupta piedra.

No fue un proceso rápido ni sencillo. Los encantamientos protectores que se tejieron en los Arcos eran muy antiguos, y las cantidades de varanita que Archaon exigía no eran fáciles de extraer. Sin embargo, hora tras hora, día tras día, ese gran proyecto cogía impulso.

UNA AMENAZA CRECIENTE

Sigmar había buscado durante mucho tiempo integrar a sus agentes en Ochopartes, para obtener información de primera mano sobre los planes del Elegido. Desafortunadamente, los salvajes alrededores de Torre Varan resultaron ser un anatema para las criaturas de la razón y el orden; tan corruptos y mortales eran que aventurarse en su interior era una sentencia de muerte casi segura, incluso para sus más consumados campeones. Bandas individuales de Cazadores de Vanguardia y agentes de las Cámaras Sacrosantas habían penetrado en los Arcos en el pasado, persiguiendo objetivos secretos. Sin embargo, la tasa de bajas entre estos grupos era elevada y, a pesar de las temibles habilidades marciales de los Stormcast Eternals, no eran aptos para el espionaje (la mera visión de uno de estos guerreros seguramente convocaría a hordas de iracundos saqueadores ansiosos por derramar la sangre de los guerreros del relámpago. Los agentes de Morathi eran una raza más sutil. Expertos en sigilo y subterfugio, la gente de la Alto Oráculo encontró mucho más fácil penetrar tras las líneas de



Archaon (sobretudo los Acechadores de las Sombras, sus asesinos de élite). Elegidos de entre todos los estratos de la sociedad guerrera de las Hijas de Khaine, a estos guerreros se les había concedido el mircath, o marca, una bendición de la sombra otorgada por la propia Morathi. Este regalo les permitió romper las protecciones del Elegido y pasar entre sus legiones acorazadas.

Fue una de esas bandas la que le dio a conocer a Morathi el trabajo que se estaba realizando para corromper la Puerta Meteórica usando varanita, y la furiosa industrialización de las Fauces de Varanthax para extraer más cantidad de la piedra del reino. Esta noticia fue recibida con gran interés por la Alto Oráculo de Khaine. Intrigada por el potencial aparentemente ilimitado de la sustancia, Morathi ya había declarado que la varanita era la “Sangre de Khaine”, un remanente físico del dios muerto. Era de suma importancia, dijo a su rebaño, que las Hijas de Khaine reclamaran esta sustancia sagrada de las manos de los indignos.

Por muy formidables que fueran las sacerdotisas guerreras del Dios Sanguinario, no podían aspirar a asaltar solas Ochopartes. Así que Morathi buscó audiencia con un viejo aliado de conveniencia, el Dios Rey Sigmar. Viajando a la ciudad-palacio de Sigmaron junto a un séquito de sus discípulos más leales, Morathi empleó su maestría en el arte del espectáculo para forjar una causa común con Sigmar. Nunca el Señor de los Cielos había confiado mucho en la Alto Oráculo, porque Teclis y Tyrion le habían advertido de su naturaleza engañosa. Pero tampoco podía ignorar la advertencia que ella le había hecho. Si Archaon estaba realmente a punto de forzar la apertura del Arco Acyrita, entonces todas las victorias que los fieles del Dios Rey habían hecho corrían de pronto un grave peligro.

MORATHI

Autoproclamada Alto Oráculo de Khaine y matriarca de un culto guerrero que abarca todo el reino, Morathi es un ser de ilimitada astucia y temible poder arcano. En su larga existencia la Alto Oráculo ha asumido muchos roles, pero ahora busca elevarse más que nunca: no desea nada menos que la divinidad.

Hay pocos seres en la existencia tan hábiles en las artes mágicas como Morathi, la Alto Oráculo de Khaine. Manipuladora y maquinadora sin igual, se ha posicionado como uno de los principales poderes de los reinos, pero ni siquiera esto es suficiente para saciar su insaciable ambición. Desde siempre, Morathi ha buscado reclamar la divinidad que cree que le pertenece por derecho, y sacrificará tantas almas como sea necesario para lograr ese fin.

Antigua incluso para los estándares de la raza aelfa, Morathi ha sido testigo de la muerte de un mundo y la caída de más reinos e insignificantes imperios de los que pueda recordar. Entre los mortales, no tiene rival en su dominio de la magia de las sombras, capaz de invocar horrores sin forma desde el reino de la umbra para atacar salvajemente a sus enemigos, o para hacerlos estallar con rayos de oscuridad que destruyen la vida. De hecho, usando la magia ha tejido una forma adecuada para su posición como Alto Oráculo: una majestuosa y asombrosamente bella sacerdotisa, enmarcada por alas de reluciente metal de sombra. Tal es la gracia sobrenatural del Alto Oráculo que sus enemigos a menudo se quedan mudos en su presencia. Hipnotizados por este atractivo e incapaces de levantar los brazos contra ella, se convierten en blancos fáciles para su lanza, Arrancacorazones.

Esta imagen de reina es la que Morathi presenta al mundo, pero cuando se ve amenazada o enfadada más allá de la razón, cambia a un aspecto mucho más oscuro. En su verdadera forma, Morathi es una imponente monstruosidad serpentina con enormes alas de murciélago y una melena de serpientes venenosas. El esplendor real del Alto Oráculo queda atrás, reemplazado por un furioso salvajismo animal, una sed de sangre que sólo se satisface cuando cada uno de sus enemigos se encuentra roto y desgarrado ante ella. Como Reina de las Sombras, puede pulverizar muros de piedra con sus serpenteantes latigazos, o atravesar con la Arrancacorazones la armadura de un Devorador de Almas, forjada en el infierno. Tan potente es su odio y tan amarga su furia que aquellos que se encuentran con su mirada ardiente deben poseer una voluntad de hierro, no sea que su sangre hierva en sus venas y estallen en una explosión de sangre.

A lo largo de su vida imposiblemente larga, Morathi ha recorrido muchos caminos y ha dominado una gran variedad de disciplinas. Es una astuta diplomática y una temible guerrera, una gobernante astuta, que habla a los demonios y es la madre de un dios tirano. Es tan flexible y cambiante como las sombras del reino al que llama hogar. En su apariencia actual, tiene quizás más poder del

que nunca ha tenido, pero aún así su objetivo final sigue estando fuera de su alcance.

Morathi afirma ser la única persona que interpreta la voluntad de Khaine el Sanguinario, el dios del asesinato, y ha usado esta supuesta conexión divina para asumir el gobierno de una sociedad de guerreros fanáticos conocidos colectivamente como las Hijas de Khaine. Estas fanáticas sirven a su Alto Oráculo sin dudar, derramando sangre y haciendo proselitismo en su nombre en la creencia de que un día traerá de vuelta a su dios ausente.

La verdad, sin embargo, es que todas las Hijas han sido engañadas. Khaine murió hace tiempo, y su memoria no es más que una herramienta empleada por Morathi para mantener el control sobre su rebaño, que es demasiado crédulo. La deidad de sangre caliente adorada por su pueblo nunca volverá a levantarse. Todo lo que queda de él está encerrado en el Corazón de Hierro; un artefacto de poder insondable que ahora posee Morathi y que explota para sus propios fines.

Es un juego delicado el que juega Morathi. Si las masas khainitas descubrieran la magnitud de su dualidad, seguramente perseguirían la destrucción de su Alto Oráculo. Pero tal es la habilidad de la maestra hechicera para manipular y distraer, junto con su total crueldad para silenciar a los que dudan y disienten, que su gente sigue ignorando sus mentiras. De hecho, después de siglos de cuidadosas maquinaciones, está tan cerca de su objetivo que puede saborearlo.

ASCENSIÓN

Desde el día en que escapó del vientre de Slaanesh -donde había languidecido en el tormento después de la muerte del Mundo-que-fue-, Morathi tenía la determinación de llevar a cabo una terrible venganza contra todos los que la habían agraviado. El primero en pagar sería el Príncipe Oscuro, que le había causado tanto dolor y tantas heridas. Luego igualaría el marcador con los dioses de los aelfos, incluyendo a su hijo, Malerion, cuyo cruel desprecio hacia ella le había dolido más que nada. Su desprecio y desconfianza habían desgarrado a Morathi hasta los huesos, ya que la consideraban corrompida más allá de toda esperanza por sus experiencias, y la rechazaban en consecuencia.

Sin embargo, a pesar de su abierto desprecio, fue a la pericia de Morathi a la que los dioses de los aelfos apelaron cuando intentaron capturar a Slaanesh. Los dioses gemelos del Reino de la Luz, Tyrion y Teclis,



fueron incapaces de admitirlo, pero todos sus ambiciosos planes habrían sido inútiles sin el conocimiento íntimo de Morathi de las debilidades del Príncipe Oscuro, así como su potente hechicería.

Tan pronto como Slaanesh fue encadenado y atado, Morathi ejecutó las primeras etapas de su gran plan de ascensión. Las almas que le fueron concedidas, a regañadientes, por los dioses de los aelfos fueron cuidadosamente remodeladas por la Alto Oráculo para que se ajustaran a sus propios diseños. Al mismo tiempo, sin que sus aliados lo supieran, Morathi empezó a extraer subrepticamente un flujo de almas de la forma recostada del Príncipe Oscuro, usando su maestría en la ilusión para encubrir el robo. Así incrementó el número de sus fieles seguidoras, sobre todo los misteriosas criaturas Escarnacidas, tejidas con una mezcla de su propia sangre y pura magia de sombras, que eran completamente leales a su señora.

Durante muchos siglos, Morathi se tomó su tiempo, esperando el momento perfecto para poner en marcha su toma de poder. La devastación de las Guerras del Alma le ofreció esa oportunidad. Con un ejército a sus espaldas y sus mayores rivales distraídos y debilitados por los

colosales cambios que se produjeron en los reinos por la calamidad que emanaba de Shyish, no habría mejor oportunidad para hacerse con el poder que durante tanto tiempo se le negó.

La conquista de la divinidad liberaría a Morathi de la necesidad de inclinarse y arrastrarse ante cualquiera. Ya no apretaría los dientes y no sufriría el arrogante desprecio de Teclis y Tyrion, ni las burlas groseras del Dios Rey. Nagash también se vería obligado a pagar por sus insultos y provocaciones. Morathi presidiría un imperio de sombra y sangre que avergonzaría el pequeño dominio de su hijo Malerion.

Pero antes de que pudiera reclamar lo que le correspondía, Morathi tendría que representar una última gran farsa, un engaño que pondría a prueba incluso sus bien afiladas habilidades de intriga y ofuscación.

SE ACUMULAN NUBES DE GUERRA

Ochopartes es uno de los ambientes más hostiles imaginables, una tierra enteramente envuelta en el brillo sulfuroso del Caos, poblada por tribus de merodeadores sedientos de sangre y criaturas de pesadilla. Hacer la guerra en tal lugar requeriría de un ejército como ningún otro.

El consejo de guerra del Dios Rey se reunió rápidamente tras las revelaciones de Morathi. Morathi y sus principales Reinas Brujas asistieron, todas ellas veteranas de la Cathrar Dhule, la larga y sangrienta guerra en las sombras contra los Slaaneshitas que había asolado Ulgu durante siglos. Ni la campeona Khainita ni el de los Stormcast cuestionaron que los intentos de Archaon de abrir los Arcos sellados traerían el desastre a todos, pero no estaba tan claro cómo debían responder. Según los Acechadores de la Sombra que operaban en Ochopartes, Archaon estaba librando una guerra contra las tierras del Imperio Ossiarca, en venganza por su intrusión en sus propias tierras. La ausencia del Elegido ofrecía una oportunidad de oro a los ejércitos del Orden para asestar un golpe decisivo.

En una cosa estuvieron de acuerdo todos los presentes: los ejércitos de Orden estaban demasiado dispersos como para emprender una larga campaña en Ochopartes. Tal ofensiva en el corazón del imperio de Archaon reclamaría un colosal precio en vidas y recursos. Incluso con los Stormcast Eternals luchando al lado de las Hijas de Khaine (y era difícil concebir una fuerza de batalla más potente) los ejércitos del Orden serían enormemente superados en número por los adoradores del Caos, que se envalentonarían defendiendo su propio territorio. Con las ciudades libres siempre vulnerables y la continua agresión de Nagashizzar, no había esperanza de ganar una guerra de desgaste.

Sigmar no era ningún tonto. Era reacio a comprometer sus fuerzas con una causa perdida. Pero Morathi habló tan elocuentemente como siempre, aliviando sus preocupaciones con argumentos razonados. Sus agentes en la Torre Varan ya estaban sentando las bases para un ataque abrumador del tipo en el que sobresalían sus guerreros. No necesitan destruir las Fauces de Varanthax, afirmaba, ni librar una guerra prolongada en territorio enemigo. Simplemente debían destruir el origen de la amenaza, eliminando la varanita, que era fundamental para el plan de Archaon. El tamaño de la veta descubierta bajo las Fauces de Varanthax era inaudito. Negar al Elegido el acceso a este recurso, retrasaría o quizás incluso pondría fin definitivamente a sus intentos de forzar la apertura de un camino hacia Azyr y cualquier otro reino que buscara conquistar.

Morathi presentó al Dios Rey un plan audaz. La mayoría de su fuerza conjunta atacaría a través de los valles montañosos que rodeaban a las Fauces, asediando la fragua y llamando la atención de sus defensores. Al mismo tiempo, una segunda fuerza, más pequeña, liderada por la propia Alto Oráculo, abriría una brecha en los niveles inferiores del complejo a través de los caminos trazados por sus Acechadores de la Sombra. Este grupo viajaría a la fuente de la varanita, una profunda y ardiente herida en la tierra llena de la piedra del reino. Con su propia brujería y la ayuda de los expertos en lo arcano del

VARANITA, LA PIEDRA DEL REINO FUNDIDA

Así como cada uno de los Reinos Mortales tiene su propia forma única de piedra del reino, también la tiene Ochopartes. La varanita es un material mágico impregnado con las energías del Caos que, en su estado natural, se asemeja a sangre hirviendo. Las venas de varanita corren en borbotantes canales bajo la corteza de Ochopartes, alimentadas por las cascadas de energía del Caos que se derraman desde el portal al Reino del Caos por encima de la Torre Varan. Meter un solo dedo en la materia es sentenciar al cuerpo a la mutación. Cuando se solidifica a través de un peligroso proceso de extracción y purificación mágica, la varanita puede forjarse en armas de un poder indecible que no sólo esculpe la carne, sino que también la inunda de corrupción. Incluso una herida leve comenzará a transformarse en configuraciones horribles; hay historias de armas que hacen que las bocas con dientes de navaja broten dentro de la carne de sus víctimas y devoren vivo a su huésped.

La sustancia es tan difícil de extraer y tan peligrosa que incluso los ejércitos del Elegido poseen pocas hojas de este tipo, pero cada una es igual a cien armas menores.



Taras Rastreanoche estaba a punto de abrir la escotilla cuando se detuvo, frunciendo el ceño. Los gritos se habían detenido. Era extraño. No era propio del Excruciator Yhorin dar un respiro a su sujeto.

Con la mano en la empuñadura de perla kraken de su sable, el Scourge Fleetmaster abrió la trampilla. Apenas había puesto un pie dentro cuando sintió la fría caricia de una hoja deslizándose bajo su barbilla.

Había media docena de ellos. Su piel era de un gris enfermizo bajo sus capas encapuchadas, como la de una raya abisal, y las sombras parecían envolverlos como los anillos de una serpiente espectral. Yhorin se desplomó contra la pared del fondo, con una sonrisa roja grabada en su garganta. En la mesa de interrogatorios estaba el sacerdote aelfo profundo, con los ojos bien abiertos y de color blanco lechoso, el cuerpo blanqueado y marchito por los cegadores rayos de luz que bajaban de un trío de cristales de aetercuarzo incrustados en el techo. A los de las profundidades no les gustaba la luz.

“Tus métodos son rudimentarios”, dijo una voz suave y mortal. “Los cadáveres no nos sirven para nada”.

“Podrías recordarte eso a ti mismo”, dijo Rastreanoche, golpeando la daga en su cuello con un dedo delgado.

“Y ese todavía está vivo. Estos Idoneth son una raza resistente, pero al final ha hablado. Como hacen todos. Yhorin era un artista poco común. Espero una recompensa adecuada por su muerte.”

La daga presionó un poco más profundo. La sangre goteaba por su camisa.

“Tranquilo”, dijo, con una fría sonrisa en los labios. “Su señora lloraría mi muerte, creo. No sólo porque he encontrado lo que ella busca.”

La hoja retrocedió, sólo un poco.

“Hablaré con la Alto Oráculo personalmente”, dijo. “Sé dónde podrá encontrar la Linterna Ocariana”.

Dios Rey, Morathi abriría un portal al Vacío Etéreo (la gran nada entre las esferas del reino) en el que la varanita se escurriría, sin poder recuperarse jamás.

Aunque el Dios Rey reconoció el valor del plan de Morathi, no se apresuró a aceptarlo. No mostró el mismo desdén por Morathi que los dioses de los aelfos, pero tampoco se dejó afectar por la sigilosa Alto Oráculo. Siempre buscaba manipular, dar con una mano y cobrarse el doble con la otra. Aunque él mismo había desarrollado una aptitud para tales juegos diplomáticos, Sigmar veía poco que admirar en ello, y menos aún algo en lo que confiar. Sin embargo, los aliados eran un bien escaso en aquellos días, y no podían ser ignorados. Las relaciones con los dioses Teclis y Tyrion habían estado tensas durante mucho tiempo por malentendidos y desventuras, y Alarielle aún estaba envuelta en su eterna lucha contra las legiones del Dios de la Plaga.

Mientras se debatían y examinaban con rigurosa exactitud los detalles del plan de Morathi, se enviaban citaciones a todas las Huestormentas que pudieran prescindir de tropas para la invasión. Tanto la Alto Oráculo como el Dios Rey sabían que no podía haber medias tintas en una batalla con tan desesperantes consecuencias. Los Martillos de Sigmar, primeros entre las Huestormentas, enviarían un destacamento de sus veteranas Cámaras Guerreras, al igual que los paladines de los Caballeros Santificados (Hallowed Knights) y una docena de compañías menos célebres, incluyendo a los Hijos de Mallus, la Guardia Azul y los Caballeros de la Aurora. La propia Morathi solicitó la ayuda de los Yunque del Portador del Martillo, los taciturnos centinelas de Shyish, con los que había luchado estrechamente durante las Herejías de Athanasia unos cien años antes. Los firmes escudos de los Yunque habían demostrado ser tan eficaces contra demonios y herejes por igual, cuando se desplegaron en conjunto

con los temidos Aquellarres de Guerra de Morathi. Gran parte del poder militar de los Yunque estaba en el extranjero, luchando contra las fantasmales tormentas desatadas por el Gran Nigromante. Aún así, el Nexo Negro (Huestormenta de su ciudad protegida Anvilgard) envió las fuerzas que pudo, aunque dejó a la ciudad preocupantemente escasa de defensores.

Elementos de las seis principales sectas khainitas se unirían al contingente de Morathi. Pero quizás los mayores regalos que la Alto Oráculo podía ofrecer eran la inteligencia y el asesoramiento; los agentes de Morathi de “mayor confianza” ya estaban en Ochopartes, sentando las bases para las batallas venideras. Los Acechadores de la Sombra se habían extendido desde las llanuras del Páramo Vientosangriento hasta las sofocantes profundidades de las propias Fauces. Marcados por la Alto Oráculo con la oscura marca de Ulgu, estos asesinos amortajados penetraron en lo más profundo de las tierras fortificadas del Elegido como parásitos lavacerebros, esperando la palabra de su señora para levantarse y comenzar una campaña de asesinato, sabotaje y malversación que abriría el camino para la invasión. Sin embargo, los Acechadores de la Sombra no se habían extendido solo por Ochopartes, cumpliendo la voluntad de su Alto Oráculo.



ASALTO ABISAL

Mientras las nubes de tormenta se acumulaban sobre las Fauces de Varanthax, en otras partes del reino los planes de Morathi se materializaban, en una escala mucho más pequeña pero no menos trascendental. En las más oscuras profundidades del Mar de Maithnar, los agentes de la Alto Oráculo de Khaine se acercaban a un premio largamente buscado.

Muchos artefactos de gran poder habían quedado olvidados en los lugares profundos de los Reinos Mortales, inactivos hasta el momento en que fueron encontrados por ávidos buscadores de tesoros o perturbados por el estruendoso choque de los ejércitos. Una de esas reliquias, considerada perdida durante siglos más allá de lo calculable, era la Linterna Ocariana. El nombre difícilmente le hacía justicia a este tesoro de origen Hyshiano. Dentro de esta cáscara de aetercuarzo translúcido se arremolinaba una constelación de brillantes manchas solares, y cada una era un fragmento de cegador resplandor arrancado del tapiz de Hysh por Teclis, Señor de la Iluminación. Fue esta maravillosa creación la que el dios usó por primera vez para sacar almas aelfas torturadas del vientre de Slaanesh. Tal era el poder divino de la Linterna que atraía a los espíritus incorpóreos como polillas a una llama. Con ella, Teclis dio vida a los seres conocidos como la Cythai, los primeros aelfos en ser rehechos usando las almas liberadas del Príncipe Oscuro.

Sin embargo, a pesar del poder de la Linterna de Ocariana y la formidable habilidad arcana de Teclis, sus intentos por restaurar la primacía de la raza de los aelfos culminarían en tragedia. Atormentados y torturados por los recuerdos reprimidos de su sufrimiento dentro del estómago del Príncipe Oscuro, había un lado decadente en los Cythai, una amarga locura que no pudo ser aliviada. Creció hasta repugnar a Teclis. Se convenció de que eran una aberración que debía ser destruida, un error que debía ser rectificado sin piedad.

Los Cythai eligieron sabiamente huir de su creador. Pero primero planearon robar la Linterna Ocariana, porque temían que Teclis pudiera usar su poder iluminador para buscarlos dondequiera que se escondieran. Muchos Cythai sacrificaron sus vidas para abrir una brecha en las protecciones arcanas de Teclis y derrotar a los radiantes guardianes que vigilaban sus santuarios interiores. Aunque les dolió incluso poner solo un pie en la misma cámara brillante que el Linterna, la robaron de su zócalo de diamantes y se retiraron a la oscuridad del mar.

Los Cythai encontraron un nuevo hogar en las profundidades. Sintoniéndose tanto con las aisladas profundidades del océano que con el tiempo aprendieron a utilizar su poder de ofuscación como arma. La Linterna Ocariana fue asegurada en el interior del Sarr Danoi, una profunda fosa en el fondo del Mar Maithnar, en el Reino de la Vida. Este abismo era tan impenetrable que algunos creían que desembocaba en el mismísimo Vacío Aetérico, esa vasta extensión de nada que yace entre los Reinos. Incluso la luz de la Linterna no podía escapar del abrazo asfixiante de Sarr Danoi. Además, este artefacto estaba custodiado por colosales monstruos de las profundidades que los Cythai habían criado para tal propósito. Así pues, los primeros aelfos creyeron que su secreto había sido enterrado para siempre.

Sin embargo, no pudieron prevenir la determinación y habilidad de los agentes de élite de Morathi.



LOS ACECHADORES DE LAS SOMBRAS KHAINITAS

Seleccionados de entre todos los estratos de los Cultos a Khaine, cada uno de ellos elegido personalmente por la Alto Oráculo en persona, los Acedores de la Sombra son las espadas silentes de Morathi, sus asesinos y saboteadores de más confianza.

A cada uno de ellos se les ha conferido la “mircath” (la marcasombra), una marca tejida con la hechicería de Ulgu que les otorga el control sobre las sombras.

Esto les permite utilizar la propia noche como un arma más contra los enemigos de la Alto Oráculo. Además, también les permite viajar a través de la Red Umbria, una intrincada red de magia de las sombras que conecta cada uno de los Ocho Reinos y, al hacerlo, pueden traspasar cualquier barrera que se les presente, ya sea física o mágica. Por supuesto, tal poder conlleva pagar un precio. En el proceso de viajar por los pasajes oscuros, los Acedores de la Sombra aceleran su propia desaparición, volviéndose más pálidos y espectrales con cada nuevo viaje que realizan. Por lo tanto, aunque la ascensión a las filas de los Acedores de la Sombra se vende como un gran honor, también le ofrece a Morathi una forma útil de deshacerse de los Khainitas que considera una potencial amenaza.



EN LAS PROFUNDIDADES

La noticia de la ubicación de la Linterna fue recibida por los Acechadores de la Sombra de manos del Azote Corsario bajo el mando del Capitán de la Flota Taras Rastreanoche, un antiguo aliado de Morathi. Sus barcos saqueadores habían vagado por el mar durante décadas a petición de la Alto Oráculo, siguiendo los cuentos de los marineros sobre luces brillantes en las profundidades del océano, de seres oscuros que aparecían envueltos en una nube de niebla salada para robar las almas de los pescadores. Finalmente, su viaje les llevó al Mar de Maithnar en Ghyran, donde el Arca Negra de Rastreanoche chocó con unos Idoneth del enclave de Ionrach. En la batalla que siguió, los Corsarios lograron capturar a uno de los extraños sacerdotes de los profundos aelfos. Sometido a las más ingeniosas crueldades de los Azote, este desafortunado Reclamaalmas reveló finalmente la ubicación de la legendaria Linterna Ocariana.

Morathi estaba exultante. Había buscado el artefacto durante siglos, y ahora lo tenía a su alcance (su obtención sería crucial para todo lo que deseaba conseguir). Sin embargo, recuperarlo de las profundidades del Sarr Danoi no sería una tarea sencilla. Sólo sus Acechadores de la Sombra podían esperar atravesar la aplastante y omnipresente oscuridad del océano profundo, y arrebatar la Linterna de las manos de sus desconocidos guardianes.

Donde hay oscuridad, hay sombra; allí donde no puede llegar la luz de Hysh, se encuentran las retorcidas raíces de la Red Umbría, un sistema de redes arcanas que serpentean a través de los reinos. Sólo los seres totalmente inmersos en la magia de Ulgu pueden pasar a lo largo de sus túneles insustanciales. Incluso entonces, la exposición prolongada a tan concentrada magia de sombras desgasta el alma del viajero, transformándolos con el tiempo en espectros sin forma. Sin embargo, tal y como su Alto Oráculo exigió, una fuerza de ataque de Acechadores de la Sombra se deslizó en la nebulosa oscuridad de la red, sumergiéndose en las más profundas brechas del Mar de Maithnar.

Los encantamientos tejidos por Morathi le otorgaron a sus Acechadores de la Sombra la habilidad de sobrevivir dentro de las hostiles profundidades lo suficiente como para llegar al Sarr Danoi y completar su misión. En el nadir del abismo, custodiado por gusanos marinos sin ojos y escifópodos fosforescentes, se encontraron con un templo de proporciones ciclópeas que derramaba un débil resplandor dorado en la oscuridad circundante. Tres decenas de las espadas más mortíferas de Morathi entraron en ese olvidado y silencioso santuario. Solo un único guerrero resurgió. Ciega y medio loca, agarrando la Linterna Ocariana en sus manos ampolladas, esta solitaria Reina del Sudario desapareció en las profundidades de la Red Umbría...

IRA DE AZYR

Con el destino de Azyr en juego, los ejércitos de Sigmar y Morathi se volcaron en Ochopartes, esperando atacar con tal precisión y rapidez que pudieran desbaratar los planes del Elegido antes de que el poderío de las huestes del Caos se levantara contra ellos.

El dominio de Archaon no podía ser alcanzado por las corrientes celestiales que solían llevar a los Stormcast Eternals a la guerra. La energía del caos se filtraba desde el portal sobre la Torre Varan, la temida fortaleza del Elegido, azotando los cielos en una agitada vorágine de brujería y fuego, un escudo ardiente que ni siquiera la Tempestad de Sigmar podía romper. Cualquier Huestormenta enviada a esta calamidad a través de un arco de rayos celestiales se vería arrastrada al pesadillesco Reino del Caos y sometida a un inimaginable tormento para la diversión de los Dioses Oscuros. Los Arcos ofrecían una entrada a Ochopartes, por supuesto, pero muchos aún estaban en las garras del Caos. Sólo la Puerta Génesis (el Arco de Ghyran, cerrado por las fuerzas combinadas de Sigmar y Alarielle la Reina Eterna durante las tumultuosas batallas finales de las Guerras del Portal del Reino) estaba situada lo suficientemente cerca de las Fauces de Varanthax como para ser estratégicamente viable.

La Reina Eterna era reacia a abrir un camino desde sus tierras centrales hasta el dominio de Archaon, y al principio rechazó las peticiones de Sigmar de permitir el paso de sus ejércitos. Sólo las elocuentes súplicas de Morathi suavizaron su resolución (los templos khainitas habían sido de sus más firmes aliados contra los ultrajes del Dios de la Plaga). Morathi habló de los horrores que se infligirían a todas las razas civilizadas, si Archaon era capaz de abrir los Arcos sellados. A pesar de sus diferencias, ambas eran guardianes de los pueblos de los aelfos, y si Tyrion y Teclis no salían de su egoísta aislamiento, eran ellas las que debían tomar la iniciativa. Estas palabras tan serias convencieron finalmente a Alarielle. No permitiría a ninguno de sus hijos unirse al asalto, ya que las fronteras de los reinos de Jade seguían siendo duramente presionadas por las legiones de Nurgle, pero accedió a que la hueste Khainita-Sigmarita pudiera pasar.

Archaon había fortificado su propio lado del Arco con un montón de fortalezas con púas metálicas, torres de vigilancia y fila tras fila de trincheras llenas de crueles estacas y charcos burbujeantes de ácido. Los Guerreros del Caos que guarnecían estas formidables defensas eran veteranos con marcas y juramentos de lealtad que habían derramado la sangre de muchos Sigmaritas durante las oscuras cruzadas de sus maestros. Tomaron las hachas y espadas embrujadas, listos para repeler cualquier ejército que cargara bajo la débil luz del Arco. Pero no surgió tal fuerza. Del Arco de Ghyran surgió una brillante pared de agua cristalina, tan alta que se estrelló contra las murallas de las fortalezas del terror, aplastando las filas

de los defensores con una fuerza devastadora. Cientos de personas fueron barridas por la mortífera inundación, agitándose indefensas mientras eran arrastradas por la implacable marea, con el agua helada llenando sus pulmones.

Alarielle había convertido en armas las cascadas de la Puerta Génesis, canalizándolas en una única y rugiente



cascada que lanzó a través del Arco. El tsunami se extendió para limpiar las tierras que rodeaban la boca de la Puerta Génesis en Ochopartes, engullendo vastas extensiones de tierra. Allí donde las aguas encantadas empaparon la tierra llena de cráteres, brotó y creció la vida verde; espirales de vides de púas se lanzaron para atrapar a grupos de infantería pagana y hacerlos pedazos. Antiguas raíces desgastadas brotaron del suelo, abriendo grandes brechas en la piedra maldita.

Emergiendo del Arco en una corona de relámpagos vinieron los Stormcast Eternals. Los Martillos de Sigmar, resplandeciendo en oro brillante, reclamaron el honor de la primera carga. Dirigidos por el inflexible Lord-Celestant Andrus Nihilat, estos brillantes caballeros irrumpieron en las maltrechas fortalezas, los martillos de guerra chisporroteando con furiosa energía mientras se lanzaban a aplastar cráneos y destrozar costillas. Con un coro de penetrantes gritos de guerra, las Hijas de Khaine se unieron a la matanza. Las brujas con dagas saltaron sobre el muro de escudos de Stormcast para aterrizar entre sus presas, sus crueles dagas abriendo gargantas y perforando corazones. Gritaron sus alabanzas al sanguinario Khaine mientras la sangre caliente empapaba su pálida carne. Aunque los Esclavos de la Oscuridad lucharon con su habitual ferocidad, la batalla por la Puerta Génesis se decidió pronto por el simple peso del número de los aliados.

Ocho Huestormentas asaltaron Ochopartes, con una fuerza combinada de más de cuarenta cámaras para la cruzada. Tal fuerza raramente había sido presenciada desde los días de las guerras del Portal del Reino. Al unirse al poderío de seis templos khainitas, parecía imparable. Ni un solo defensor del Arco de Ghyran escapó con vida. Los que trataron de huir de la matanza cayeron ante las malvadas jabalinas de los Khinerai Arrancacorazones (Perforacorazones Khinerai). Sin embargo, no hubo tiempo para celebrarlo. Con cada instante de demora, el enemigo tenía la oportunidad de reagruparse y atacar de nuevo.

EJÉRCITO DE LOS CIELOS

Mientras se reorganizaban en columnas marchantes, los Stormcast Eternals observaban con asco los horribles rituales posteriores a la batalla que realizaban las Hijas de Khaine. Aunque respetaba sus formidables habilidades de lucha, el belicoso Lord-Celestant Nihilat se enfureció al tener que luchar junto a tan bárbaros aliados. Su opuesto, la Melusai Escamahierro Vatheira Seris, parecía deleitarse en causar tanto dolor a sus enemigos derrotados como le era posible. En lo que respecta al Lord-Celestant, tales prácticas sádicas eran propias de seres salvajes y poco de fiar. Los corazones eran arrancados de los prisioneros capturados mientras estaban vivos, su sangriento contenido se vaciaba en los burbujeantes Calderos de Sangre de las Khainitas.

Las procesiones de estos metálicos santuarios de la muerte móviles atravesaban ya el Arco de Ghyran, custodiados por Melusai con cuerpo de serpiente. La propia Morathi entró en el altar más grande, resplandeciente en su traje de oficio, levantando a Arrancacorazones en lo alto, entre los vítores de su hambriento rebaño. A su lado venían los Zainthar Kai, antiguas y formidables guerreras Melusai que llevaban en sus venas la sangre maldita de Khaine. Los Calderos serían un componente vital en el ritual que destruiría la varanita bajo las Fauces de Varanthax, según la Alto Oráculo. Al rebosar con la sangre de los enemigos

asesinados, potenciarían la ya formidable magia de Morathi.

Habiendo enfatizado la necesidad de que su fuerza de ataque fuera pequeña y rápida, la Alto Oráculo se unió a un contingente de los Dolorites, una de las principales Cámaras Sacrosantas de los Yunques del Portador del Martillo. Dirigidos por Lord-Arcanum Vennerdreizh, debían vigilar de cerca a la Alto Oráculo, ya que el Dios Rey no estaba del todo convencido de sus promesas de causa común. Una retaguardia formada por Hallowed Knights y guerreros de la Guardia de Ghyran se quedó atrás para atrincherarse y defender la Puerta Génesis, ya que sería la única ruta de salida de la invasión de Ochopartes. El resto del ejército se apresuró a ir a las Montañas Puntacráneo y a los sinuosos valles que conducían a la entrada de las Fauces de Varanthax.

Su marcha no pasó desapercibida. Desde una lejana colina con vistas al Arco de Ghyran, Glavia Corazón de Pecado observó las columnas de guerreros Stormcast y de sus aliados Khainitas filtrándose a través de las inundadas llanuras, moviéndose con un rápido y firme propósito. Una serpiente de sangre y oro, que se abría camino por el corazón de la oscuridad. El Herald Slaaneshita sonrió, exponiendo una fila de dientes perfectos y brillantes. Era tal como el demonio había visto en sus sueños.

Con un movimiento de sus muñecas, los látigos de púas del Herald se lanzaron a arrancar los cueros de sus corceles, impulsando a las bestias demoníacas hacia adelante. El carro de Corazón de Pecado se precipitó hacia la sombra lejana de las Montañas Picocráneo, moviéndose a la velocidad del rayo, su eje de trilla elevando una cacofonía mientras las cuchillas giratorias chirriaban y chocaban unas con otras. La carne de Corazón de Pecado estaba ardiendo con una feliz expectación.

GLAVIA CORAZON DE PECADO, EL DEVORADOR DE SUEÑOS

La entidad conocida como Glavia Corazón de Pecado sirvió una vez como asistente del Príncipe Oscuro, regalándole sórdidos cuentos de los innumerables mortales que había atraído y corrompido con su canto de sirena. Tan favorecido era el Herald que Slaanesh le regaló la habilidad de visitar los sueños de sus víctimas, y atrapar para siempre a tales desafortunados en una prisión mental de terror, regocijo y depravación. Sin embargo, desde la captura y encarcelamiento de su amado maestro, es Corazón de Pecado quien ha sido visitado por visiones (sueños que interpretan como profecías enviadas por el propio Príncipe Oscuro, pistas simbólicas hacia su verdadera ubicación y el camino que debe seguirse para liberarlo). Corazón de Pecado ha viajado por los Reinos Mortales siguiendo estos presagios viscerales, reuniendo a su lado a un grupo de videntes de ideas afines y buscadores de sensaciones que con gusto sacrificarían sus vidas y almas a petición del Herald.



MARCHA DESOLADORA

Los alrededores de las Fauces de Varanthax estaban rodeados de llanuras imponentes que se extendían hasta donde alcanzaba la vista, azotadas constantemente por tormentas de sangre hirviendo y por hordas de salvajes merodeadores. Era un terreno infernal en el que luchar, pero los ejércitos del Orden estaban listos para hacerlo.

Las Montañas Picocráneo se alzaban sobre las llanuras del Páramo Vientosangriento como los colmillos de un dios bestia caído. Sus dentados y nevados picos alcanzaban tal altura que desaparecían en las espeluznantes nubes que se precipitaban perennemente sobre Ochopartes, trayendo consigo tormentas de crepitante fuego brujo y azotantes chaparrones de sangre. Ante ellos se extendían amplias y estériles llanuras, garabateadas con parches de matorrales, campos de géiseres que escupían ácido y burbujeantes pantanos de carne en los que se retorcián cosas deformes y sin estructura alguna. Para las bandas de guerra de Ochopartes, esta región era conocida como la Marcha Desoladora y, al Lord-Celestant Nihilat, el nombre le pareció bien elegido.

Al ver los distantes picos, los Stormcast Eternals y sus aliadas Khainitas se habían dividido en tres grupos de batalla. El primero, comandado por el Lord-Celestant Narbus Portador de Luz de los Hallowed Knights, debía mantener su posición, asegurando la Puerta Génesis contra el inevitable contraataque del Caos. El segundo, compuesto principalmente por veteranos Ranger de las Cámaras Auxiliares de Vanguardia y expertos en infiltración del sombrío templo de Khailebron de las fanáticas Khainitas, se adelantaría al avance principal, despejando puestos de avanzada y torres de centinelas, atacando desde el propio territorio del enemigo. El Lord-Veritant Keiser Ven Brecht de los Yunque del Portador del Martillo comandaría el contingente Azyrita, con la Reina Bruja Scylleth liderando a sus aliadas khainitas vestidas de púrpura. Ven Brecht reemplazó a Lord-Aquilor Themistoclan, asesinado durante la

lucha alrededor de la Puerta Génesis. Era una señal del gran respeto que el Lord-Celestant Nihilat tenía por el sombrío cazador de brujas que confiara en Ven Brecht para liderar la vanguardia, ya que sabía que el Lord-Veritant tenía una vasta experiencia en infiltrarse en territorio enemigo.

El Lord-Celestant Nihilat se adjudicaría la tarea más peligrosa y por lo tanto el mayor honor para sí mismo, a saber, el asalto en tierra a las Fauces de Varanthax. A sus guerreros se les uniría la Melusai Escamahierro Vatheira Seris y su élite Hagg Nar y Zainthar Kai. El largo viaje a través de la Marcha Desoladora sería sangriento y costoso en vidas, Nihilat lo sabía, pero por eso era la mejor opción para liderarlo; su naturaleza intransigente era legendaria entre su Huestormentas, y decidió mantener un imponente ritmo hasta las puertas de las Fauces. La velocidad le negaría al enemigo el tiempo para reagruparse y hacer uso de su abrumadora fuerza.

La distancia desde la Puerta Génesis hasta las Montañas Picocráneo era grande, y poco se podía hacer para ocultar una hueste tan poderosa extendida por el territorio enemigo. Morathi se había preparado para esto, por supuesto. Incluso mientras asistía a los consejos de guerra de Sigmaron, sus agentes habían visitado la corte de nada menos que Orpheon Katakros, Mortarca de la Necrópolis. El mismo Katakros había establecido la fortaleza conocida como el Arx Terminus alrededor del Portal Final, Arco de Shyish, el primer territorio del que alguien se había apoderado en el reino del Elegido. La Oráculo Supremo de Khaine fue capaz, al entregar un enorme



LORD-VERITANT KEISER VEN BRECHT

Un hombre sombrío e intransigente que habla poco pero ve mucho, el Lord-Veritant Keiser Ven Brecht se adapta perfectamente a su papel de cazador de adoradores de demonios y de esos cultos secretos de la muerte que veneran al Gran Nigromante. Descendiente de una antigua línea de sangre Athanasiana de gran renombre, tras su Reforja, el Lord-Veritant descubrió que sus descendientes habían caído en la depravación y la barbarie. Habían abrazado voluntariamente la maldición del Infortunio del Alma para sobrevivir a los estragos de la Era del Caos, y ahora plagaban los submundos de Shyish como señores de la guerra vampíricos. Ven Brecht juró buscar y destruir hasta el último remanente de su dinastía, una tarea que llevó a cabo con la misma implacable resolución que marca cada una de sus acciones. Más recientemente, Ven Brecht fue asignado a investigar rumores de corrupción y actividad pagana en la ciudad de Anvilgard. Ha dejado un rastro de cadáveres a su paso, pero las necesidades de la guerra han frenado sus progresos.

diezmo de huesos infundidos de sombra tomados de los valles llenos de cadáveres de Ulgu, de forjar un delicado pacto con el Mortarca y su maestro, Nagash. Mientras que la hueste Khainita-Sigmarita atacaba las Fauces, los Pretorianos Mortis, la principal legión de Ossiarcas, lanzaban su propia ofensiva hacia la propia Torre Varan. Así, las fuerzas enemigas quedarían concentradas en dos frentes. Por su parte, Katakros estaba muy contento de ayudar a destruir las operaciones de minería de varanita de Archaon. Si los ejércitos del Dios Rey sufrían gravemente durante el proceso, tanto mejor.

Juiciosamente, Sigmar no fue informado de este acuerdo, ya que no habría aceptado un cese del fuego con los ejércitos de Nagashizzar. En su lugar, Morathi había traído noticias del nuevo asalto del Mortarca como una circunstancia afortunada, de la que aprovecharse rápidamente.

UNA TIERRA DETESTABLE

Por muy divididas que estuvieran las fuerzas de los Dioses Oscuros, seguían siendo multitudinarias, incluso en una región tan hostil hacia la vida como la Marcha Desoladora. Vadeando a través de lodazales de carne burbujeante y arrastrándose por terrenos arrasados por la magia, el Lord-Celestant Nihilat y sus guerreros fueron atacados a cada paso por multitudes de adoradores del Caos, que echaban espuma por la boca queriendo derramar la sangre relámpago de sus odiados némesis. Unos caníbales goteantes de pus se arrastraron desde cuevas ocultas para lanzarse al paso de los Liberators, apuñalando las cuencas de los ojos y las gargantas con puñales mugrientos. Bestias de ojos amarillos descendieron de los peñascos de las tierras bajas, con repugnantes cuerpos cubiertos de sangre y ojos salvajes llenos de odio. Las Furias del Caos se arremolinaron sobre las filas de los Stormcasts, lanzando maldiciones y proyectiles, antes de lanzarse a correr la voz sobre el avance de Nihilat.

La batalla siguió a la escaramuza, y la emboscada siguió a la acción desesperada de la retaguardia. En las Llanuras de Fuegoalma, una carga de caballería de Dracoth rompió la terca defensa de una compañía de Blessed Sons, llevando a los hinchados campeones de Nurgle a las nieblas ácidas expulsadas por un grupo de géiseres sulfurosos. La Cámara de Firemanes de los Lions of Sigmar fue casi diezmada mientras defendía el Paso de Azogasangre contra una aullante marea de Sangreatada que amenazaba con estrellarse contra el flanco de la columna de Nihilat. El sacrificio de los Leones le dio tiempo a la élite de Morathi, los Zainthar Kai, para rodear y destruir a esas bestias desbocadas.

Por cada figura herida y mutilada que caía por una flecha relámpago o cada jabalina lanzada con gran precisión por una de las guerreras Khinerai que sobrevolaba la zona, diez más parecían salir de las montañas. Los Hammers of Sigmar y sus aliados dejaron un rastro de cadáveres destrozados a su paso mientras avanzaban sin descanso, con los escudos en alto y los martillos de

guerra manchados de sangre. Eran almas que habían visto todas las formas de guerra imaginables, que habían luchado y matado y muerto en más campos de batalla de los que podían recordar. Y aún así, ninguno de ellos había experimentado un ambiente tan hostil como el de Ochopartes. Muchos guerreros fueron reclamados por la propia tierra; arrastrados a fosas trituradoras, con dientes que aparecían sin previo aviso en la tierra carbonizada, ensartados y despojados de su sangre vital por cristalinos árboles depredadores, o disueltos por completo por un repentino aguacero de vitriolo negro.

Aún así, el ritmo de Nihilat no cedió. Aunque el número de paganos era interminable, el enemigo no logró coordinar sus ataques para conseguir asestarles un golpe mortal. En su lugar, golpearon como una marea fluctuante que corría una y otra vez, aunque siempre a un sangriento precio. Por mucho que lo intentaran, los adoradores de la ruina no lograban romper la línea de escudos de los Stormcast, ni soportar la ferocidad de las Hijas de Khaine. Ven Brecht y las Cámaras Auxiliares de Vanguardia, trabajando en concierto con los maestros ilusorios de Khailebron, enviaron exploradores para advertir de cada maniobra enemiga. Los Arrancacorazones de Khinerai surcaron los cielos con sus alas de piel, acosando a las fuerzas del Caos con una incesante lluvia de jabalinas, mientras proporcionaban una comunicación inestimable entre los dos grupos del ejército.

Tras varios días agotadores de constante avance, Nihilat y su hueste habían cruzado la Marcha Desoladora. Ante ellos se alzaban las estribaciones de las Picocráneo, una madriguera de cañones y empinadas subidas que llevaban a la boca de las Fauces de Varanthax. El paso acelerado del Lord-Celestant había sido brutal. Stormcast y alefos estaban maltrechos, ensangrentados y cansados, pero aún se sentían impulsados por el celo de la batalla. Sin embargo, mientras daban la orden de avanzar por los retorcidos cañones de las montañas malditas, hacia el amargo resplandor de las Fauces, Nihilat y Seris Escamahierro no pudieron evitar desconfiar del fracaso del enemigo a la hora de conducirlos a una batalla definitiva. Así como su avance había sido rápido y devastador, seguramente los paganos también contaban con la superioridad numérica y con la voluntad de unirse en un asalto contundente... Sin embargo, no podían darse el lujo de ser excesivamente precavidos. En ese momento, la Alto Oráculo y su pequeña fuerza iban a entrar en las laberínticas cavernas que se extendían en las profundidades de las Fauces de Varanthax. Los defensores de la forja debían alejarse de la verdadera amenaza, sin importar el coste.





SOMBRA Y TRAICIÓN

Mientras el Lord-Celestante Nihilat se iba acercando cada vez más a las paredes de las Fauces de Varanthax, la reducida fuerza de Morathi se sumergió en las profundidades del inmenso complejo de la fragua, siguiendo los caminos marcados con minuciosa precisión por sus Acechadores de la Sombra.

La odisea de Morathi en el paisaje infernal subterráneo que yacía bajo la superficie de Ochopartes no fue menos ardua que la del Lord-Celestant Nihilat y sus fuerzas. El ejército de la Alto Oráculo y los guerreros arcanos de la Cámara Sacrosanta de los Dolorites, marcharon a través de traicioneros y sinuosos túneles y cavernas lo suficientemente grandes como para albergar una ciudad, más allá de las chispeantes orillas de los lagos ácidos y a través de ríos de almas chillonas. A cada paso, los asaltaba la escoria de Ochopartes. Estas tierras subterráneas eran el hogar de multitudes de trogloditas adoradores del Caos, y de bestias malformadas que se cocían en carnosas fosas de engendramiento, atraídas por el olor de la carne fresca. Tan pronto como expulsaban a una manada de esclavos hacia las sombras, aparecía otra desde una cámara contigua. Muchos Stormcast y Khainitas fueron arrastrados a la oscuridad, y sus gritos agonizantes resonaban a lo largo de los sinuosos túneles mientras eran despedazados.

Aún así, la hueste de la Alto Oráculo siguió adelante implacablemente, tallando un surco sangriento hacia el corazón de las Fauces de Varanthax mientras seguían una ruta serpenteante marcada con glifos umbríos por los Acechadores de la Sombra Khainitas. Finalmente, cuando notaron que el aire se calentaba de forma abrasadora y que el olor del humo y la sangre se les metía por la nariz, comprendieron que su objetivo estaba cerca. Habían entrado por fin en las profundidades más remotas de las Fauces. Un letal fulgor se proyectó sobre la armadura de obsidiana del Lord-Arcanum Vennerdreizh y sus secuaces, reflejándose en los fríos ojos de sus aliadas Melusai.

Más adelante, el suelo caía en un vasto pozo en forma de tazón medio lleno de un burbujeante líquido carmesí. Cuando esta sustancia salpicó contra las paredes de la caverna, deformó y retorció la roca, dejando patrones espeluznantes que eran dolorosos de mirar y rostros gritones y a medio formar en la piedra negra. Eso era varanita, cruda y sin refinar. Los hinchados cuerpos tubulares de tres gigantescas sierpes perforadoras descendieron a la piscina hirviendo, cada una rodeada por una cuna metálica de pasarelas, motores de extracción y torres fortificadas. La cámara estaba llena de actividad: muchos cientos de esclavos pálidos y rotos se arrastraban por las plataformas mineras, azotados sin piedad por supervisores enmascarados. La guarnición enemiga era formidable, formada por Guerreros del Caos acorazados y una horda de esclavos y Saqueadores.

Las sierpes perforadoras vibraban fuertemente mientras sorbían la piedra del reino fundida. Cada una de las criaturas estaba horriblemente hinchada, ya que habían bebido abundantemente; claramente, las fuerzas de Archacon casi habían drenado este depósito hasta dejarlo seco, pero aún no habían extraído la preciosa varanita de las entrañas de los gusanos demoníacos. Seguramente habría suficiente para los fines de Morathi, sólo quedaba hacerse con ella sin levantar las sospechas de sus aliados.

UNA RECOMPENSA INESTIMABLE

Lord-Arcanum Vennerdreizh y sus guerreros atacaron los caminos fortificados que se extendían sobre el lago de varanita, acabando con todos los que se oponían a ellos. Tan pronto como sintieron la presencia de enemigos dentro de su dominio, los crueles capataces de la Herida Fundida abrieron las puertas que contenían a sus deformes esclavos. Fomoroides enfurecidos avanzaron con fuerza, balanceando trozos irregulares de mampostería que dejaron en ridículo las armaduras de los Sequitors. Unos salvajes con cuernos marcharon tras la estela de estas bestias ciclópeas, deseosos de derramar sangre en nombre del Elegido. Rayos crepitantes llenaron la caverna mientras las armas espirituales de los Stormcast daban en el blanco. Guerreros vociferantes se agitaban mientras eran lanzados sobre pórticos de hierro, cayendo en la burbujeante varanita que había debajo.

Con la Cámara Sacrosanta totalmente ocupada, Morathi ordenó a su Zainthar Kai que se pusiera a su lado. Tejiendo intrincados patrones en el aire, invocó la magia de Ulgu, dibujando sombras del éter, y remodelándolas para que se ajustaran mejor a su propósito.

Los Dolorites eran expertos en las artes arcanas, portadores de magia de tormenta y conjuradores de hechizos sin parangón en todos los reinos. Sin embargo, no podían ver a través de las ilusiones conjuradas por la Alto Oráculo, tejidas con una delicada precisión casi artística a partir de mechones de oscuridad absoluta. Vieron cómo el techo de la caverna se rompía en pedazos cuando una cuarta sierpe perforadora se estrellaba contra la roca ígnea, enviando una avalancha de escombros que cayó sobre ellos, demoliendo una de las pasarelas y dividiéndolos de sus aliados Khainitas. Vieron la majestuosa cara de Morathi, con la mandíbula apretada por la concentración mientras se esforzaba por abrir un portal al Vacío Aetérico, y a los Zainthar Kai luchando desesperadamente por contener al enemigo.

Sólo Lord-Arcanum Vennerdreizh vio la mentira



como lo que era. Sus experimentados ojos veían las diminutas imperfecciones de la escena que tenía delante, inconsistencias que sólo una persona tan perspicaz como él podría haber notado. Vio a las auténticas Zainthar Kai escabullirse entre las sombras, dejando a los Yunques rodeados por todos lados. Mientras luchaba en el corazón del combate cuerpo a cuerpo, la verdad de esta traición comenzó a aflorar en Vennerdreizh. Sin embargo, antes de que pudiera llamar a sus compañeros de Stormcast Eternals y advertirles del engaño, sintió una punzante oleada de agonía. Abrió la boca para gritar de dolor, pero se dio cuenta de que no podía emitir ningún sonido. Su cuerpo se agarrotó y se congeló en el acto, su piel y su armadura se convirtieron en cristal negro mientras la astilla envenenada de piedra sombra incrustada en su intestino actuaba. El Lord-Arcanum creyó vislumbrar la piel pálida y los ojos fríos y muertos de un aelfo en medio del tumulto de cuerpos, antes de que la figura desapareciera de la vista.

Vennerdreizh no estaba muerto. Estaba paralizado, encerrado en la prisión impenetrable de su forma transmutada, incapaz de hablar o gritar. La muerte habría liberado su espíritu para volver a Azyr, pero la maldición de la daga la mantuvo atrapada e indefensa, destinada a ver la muerte de cada uno de sus superados guerreros.

Morathi ordenó a sus hechiceras que condujeran los Calderos de Sangre, de modo que se detuvieran en el centro del pórtico blindado, directamente debajo de la enorme masa de las sierpes perforadoras. Con cortes rápidos y precisos, Arrancacorazones perforó la piel de las grandes bestias, y brotaron chorros de preciosa varanita. La caverna tembló cuando las sierpes chillaron y se retorcieron en su agonía, pero sus ataduras las mantuvieron firmes. Morathi y sus Reinas Brujas desangraron a las criaturas como ganado sacrificado, dejando que el siseante líquido que contenían en sus entrañas fluyera hacia los calderos. Aunque el flujo de varanita siguió y siguió, las cubas de hierro no se llenaron (todas estaban conectadas a través de la magia de la Alto Oráculo al Caldero Madre, el Máthcoir de Hagg Nar). Cada gota de varanita que se derramaba en los Calderos de Sangre era transportada a la fortaleza de Morathi. Pronto, las entrañas perforadas de las bestias demonio quedaron casi vacías.

De esta manera, la Alto Oráculo de Khaine obtuvo la preciosa varanita que deseaba. En cuanto comenzaron a surgir más y más adoradores del Caos de las madrigueras ocultas, ella ordenó a su Zainthar Kai que organizara una retirada del combate, abandonando a sus antiguos aliados a la misericordia del enemigo.

Mientras sus antiguos aliados eran rodeados y abatidos,

CATÁSTROFE

Ensangrentado pero decidido, el ejército del Lord-Celestant Nihilat llegó finalmente ante las murallas de las Fauces de Varanthax. Allí, esperando a los Stormcast Eternals y sus aliados Khainitas, había una vasta horda de adoradores del Caos, aullando profanos juramentos a sus dioses y ansiosos por la matanza que se avecinaba.

Emergiendo de los estrechos confines de los valles Puntacráneo, Lord-Celestant Nihilat puso finalmente la vista en la entrada de las Fauces, bañada en el brillo de los infernales fuegos de las fraguas y rodeada por un vasto Dreadhold. El amplio valle, conocido como el Valle de las Cenizas, estaba lleno de polvo de cadáveres y huesos quemados. Al final esperaba un ejército del Caos mucho más grande que cualquier cosa a la que los aliados se hubieran enfrentado hasta ahora, una masa de infantería acorazada flanqueada por cuñas de carros de aspecto brutal. Detrás de esta multitud se alzaban los iconos flameantes en honor a los Dioses Oscuros (los Sagrarios de Guerra del Caos, llevados en alto por enormes mutantes, cuyos insolentes símbolos ardían con un poder terrible). Había ocho en total, cada uno custodiado por un Maestro del Sagrario cuyas dementes y rugientes oraciones se podían oír cruzando todo el valle.

Nihilat y la Melusai Escamahierro Vatheira Seris compartieron un momento de silencio mientras contemplaban la hueste que les esperaba, muy conscientes de los horrores que les aguardaban. Los defensores del caos superaban con creces sus fuerzas, agotadas como estaban por el sangriento avance a través de las Puntacráneo. Sin embargo, su misión era clara: debían mantener al enemigo fijo aquí, en esta dentada extensión de la ladera de la montaña, durante todo el tiempo que pudieran. Cada momento que soportaran le daría a la Alto Oráculo un tiempo precioso para completar su ritual. Seris Escamahierro aseguró al Lord-Celestant que sus exploradoras Khinerai habían visto al Lord-Veritant Ven Brecht y al contingente de Khailebron dirigiéndose a través de los picos hacia el este. Llegarían en cuestión de horas, para reforzar el ejército y atacar el flanco del enemigo.

El Lord-Celestant marcaba el avance, murmurando una oración al Dios Rey mientras instaba a su Dracoth, Iximir, a seguir adelante. Si la muerte lo encontraba a él y a sus guerreros, sería en cumplimiento de un servicio glorioso.

El honor de custodiar las puertas de las Fauces de Varanthax había sido concedido a Rokar Gresh, un Señor Idólatra cuya adoración a los Poderes Ruinosos se había convertido en una obsesión desquiciada. Convencidos de que había sido elegidos por los Dioses del Caos como la encarnación de su ira, él y su horda de miles de fervientes fanáticos, los Hermanos Carmesi, habían peregrinado a las puertas de las Fauces, creyendo que el descubrimiento de la varanita sagrada era una señal de la importancia de la fragua para el Panteón Oscuro.

Gresh había jurado salvaguardar la forja de los dioses a toda costa, y cualquier enemigo que se atreviera a profanarla con su presencia sería sometido a las muertes más agonizantes imaginables.

La palabra había llegado al Señor Idólatra de la presencia de los Sigmaritas por medio de un sirviente del Príncipe Oscuro, una cosa demonio que se llamaba a sí mismo Corazón de Pecado y que, como él, cabalgaba en un carro. Gresh no perdió un momento en ordenar a sus hombres de la tribu Marauder que atacaran a los Stormcast Eternals y a sus aliados. Sólo las palabras melifluas de Corazón de Pecado hicieron que el señor de la guerra no se uniera personalmente a este primer asalto (pronto empaparía su hacha con la sangre de los Azyritas, prometió el demonio, pero lanzarse de cabeza y sin precaución seguramente atraería la ira de los dioses).

El responsable de supervisar la extracción de toda la varanita dentro de las Fauces de Varanthax era el Invocador Demacrado conocido como el Devoratomos. Flotando en un extraño disco de Tzeentch sobre los Hermanos Carmesi allí reunidos, el hechicero demoníaco no podía reprimir una sonrisa cruel. Sus experimentos con roca de sangre refinada iban a ser ahora puestos a prueba. Esperaba la inminente carnicería con gran entusiasmo.



VALLE DE CENIZA Y SANGRE

Los Stormcast Eternals avanzaron hacia el Valle de las Cenizas en filas de doce, con los Liberators levantando un muro de relucientes escudos. Rokar Gresh envió a su propia infantería para enfrentarse a ellos. Con un rugido que rompía los oídos, cientos de Guerreros del Caos se lanzaron a través del suelo ceniciento, precipitándose contra el odiado enemigo. El centro del valle se convirtió en una matanza, la furia sin límites de los fieles de los dioses oscuros se encontró con la determinación inquebrantable de los guerreros de Sigmar. Los cráneos se

partían en dos, se rebanaban gargantas y vientres, y rostros eran destrozados sangrientamente por los bordes de pesados escudos. Los guerreros de ambos lados fueron pisoteados en el pegajoso fango de ceniza y sangre mientras la primera línea de batalla se movía de un lado a otro.

Al ver a la caballería Dracoth del enemigo avanzando a toda velocidad por ambos flancos, Rokar Gresh se adelantó a sus propias fuerzas, y el conductor de su carro azotó a los caballos de guerra que lo arrastraban en un frenesí espumoso mientras se lanzaba directamente hacia los relucientes jinetes de draco. El demonio Corazón de Pecado cabalgó a su lado, soltando estremecedores gritos de éxtasis mientras aplastaba a los indefensos guerreros enemigos bajo ruedas de cuchillas. Las dos formaciones masivas de caballería se unieron. La máquina de guerra de hierro se estrelló contra la piel escamosa y draconiana en una explosión de hueso astillado y metal retorcido. Los carros fueron enviados girando por el aire y los Dracoth fueron despedazados por las rodillas con ruedas de cuchillas. La poderosa hacha de Gresh cortó de izquierda a derecha, atravesando la armadura de sigmarita y partiendo en dos a las brujas Aelfas. Totalmente abandonado a la agonía del fervor religioso, el Señor de los Hermanos Carmesí estrelló su carroza en el tumulto, buscando a los guerreros más temibles del enemigo contra los que poner a prueba su poderío.

Flotando sobre la carnicería en su montura demoníaca, el Devoratomos vio que el enemigo estaba totalmente atrapado. Había llegado el momento. Levantó su Bastón del Cambio en alto y lo bajó súbitamente. Al frente, llegaron los inmenso Sagrarios de Guerra, irradiando un aura sofocante que infectó a los guerreros cercanos con una locura mortal. Por primera vez el ataque aliado se tambaleó, ya que el enemigo abandonó toda apariencia de razón y se lanzó en cuerpo y alma contra los Hammers of Sigmar y sus aliados. Se agarraron a las hojas de los Stormcasts, sin importarles el dolor al cortarse su carne. Unos salvajes con yelmos corneados rugieron con risa salvaje mientras se clavaban contra Melusai que se

retorcían contra el suelo, ignorando las horribles heridas causadas por los glaives en los que se habían empalado deliberadamente.

Con cada enemigo asesinado, los Sagrarios de Guerra parecían arder con más fiereza, con sus blasfemos sigilos resplandeciendo y retorciéndose, brillando al rojo vivo y arrojando una luz carmesí sobre las escenas de masacre que los rodeaban. Cada uno de los iconos de guerra había sido forjado en varanita, templado por los horribles rituales del Devoratomos. Alimentados por el dolor y la muerte, se convirtieron en piedras magnéticas de poder ruinoso. El suelo debajo de ellos burbujeara y se agrietaba. Los fanáticos de los Hermanos Carmesí comenzaron a temblar, su carne se separó, la piel se desprendió de sus huesos y una horrible transformación se apoderó de ellos. Degenerados en Engendros del Caos, cayeron sobre el enemigo en una maraña de fauces llenas de colmillos y pseudópodos azotados. En lo alto, el cielo se volvió del color de la sangre coagulada, engullendo cada uno de los destellos que marcaba la muerte de un guerrero de Stormcast. Observando a lomos de su montura, el Lord-Celestant Nihilat sintió una creciente sensación de horror.

Las almas de los Stormcasts caídos ya no se elevaban por los cielos en arcos de rayos celestiales. Ahora, las esencias incorpóreas de los guerreros asesinados eran arrastradas hacia los símbolos ardientes de los Hermanos Carmesí, desapareciendo en aullidos de agonía. Nihilat no sabía con qué medios repugnantes lo habían logrado, pero el enemigo había cortado el cordón que unía a los Stormcast Eternals con el Sagrado Sigmaron. La muerte aquí sería permanente, sus almas reducidas a juguetes para los Dioses Oscuros. Mientras el Lord-Celestant buscaba una ruta para liberarse y retirarse, vio a miles de asesinos salvajes y acorazados saliendo de los cañones detrás de su línea de batalla, rodeando a su asediado ejército. Estaban totalmente atrapados.

IDÓLATRA LORD ROKAR GRESH

El Señor Idólatra conocido como Rokar Gresh es un hombre gigante, vestido de pies a cabeza con placas de batalla de hierro y oro bruñido. Dirige a la multitud de adoradores del caos conocidos como los Hermanos Carmesí, famosos entre los suyos por la ferocidad de su fe. Estos fanáticos locos por la sangre fueron atraídos a las Fauces de Varanthax por el descubrimiento de la varanita bajo sus salones, ya que creen que es la misma sangre de sus deidades ruinosas. Jurando estar al servicio del Invocador Demacrado conocido como el Devoratomos (responsable de supervisar las operaciones de minería varanita de Archaon) los jinetes de carros de Rokar Gresh y las aparentemente interminables hordas de Marauders demostraron ser despiadadamente eficaces en la protección de los valles de las Montañas Puntacráneo contra cualquier intruso que buscara reclamar la preciada piedra del reino para sí. A cambio de este servicio, Rokar Gresh recibió el hacha de varanita Carnicera de Almas, un arma que empuña con temible fuerza desde la parte trasera de su carro mientras la pesada máquina de guerra tritura los cuerpos de los muertos. Mientras derriba a sus enemigos, Gresh ruge con juramentos de lealtad al Caos en la Lengua Oscura, su estruendosa voz se eleva por encima del clamor de la batalla e inspira a sus seguidores fanáticos a actos de violencia y depravación cada vez mayores en nombre del Panteón Oscuro.





La fuerza de vanguardia del Lord-Veritant Keiser Ven Brecht se había retrasado mucho por la acción enemiga en los sangrientos valles de las Montañas Puntacráneo. Sin embargo, con su habitual valentía, el Lord-Veritant y sus aliadas Khainitas rompieron las líneas del Caos para aliviar a la asediada hueste del Lord-Celestant Nihilat.

El bárbaro se giró en el último momento, justo a tiempo para recibir la hoja descendente de Ven Brecht en la sien. Los ojos del humano con la cara llena de cicatrices se pusieron blancos y el Lord-Veritant siguió su camino.

A través de una masa de cuerpos vio al Lord-Celestant Nihilat, su armadura dorada y su espada salpicada de sangre, rodeada por los cadáveres de paganos muertos. El Dracoth de Nihilat yacía muerto a su lado, con grandes desgarros en su piel escamosa. Media docena de Retributors formaron un círculo alrededor de su señor.

“Llegas tarde, Keiser”, dijo el Lord-Celestant mientras Ven Brecht se acercaba.

“Y aún así, le recé a Sigmar para que no llegaras. No hay escapatoria de este valle.”

“Los sagrarios blasfemos del enemigo”, dijo Ven Brecht. “De alguna manera han cortado nuestra conexión con la tormenta.”

Ambos se volvieron para mirar el más cercano de los dispositivos caídos, lanzando su sucia luz a través de una masa de cuerpos en movimiento. El icono de ocho puntas sobre el sagrario ardía con llamas impías.

“Mientras esas malditas cosas sigan en pie, nuestras almas están perdidas”, dijo el Señor-Veritant. “Deben ser destruidas”.

Nihilat hizo una mueca. “Demasiados salvajes degenerados de por medio”.

“No vine solo”, dijo Ven Brecht. Mientras hablaba, el aire se llenó de gritos espeluznantes. Más allá, surgieron las pálidas siluetas de las Brujas Aelfas, lanzándose entre elegantes saltos mortales, abriendo sus gargantas con cada corte de sus brillantes puñales. Las Khinerai con alas de piel cayeron sobre las cabezas de los adoradores del Caos, chillando de placer mientras los rajaban con sus crueles hoces.

“Le ven demasiada satisfacción a esto”, dijo Nihilat.

“Hoy, tienen mi perdón,” respondió Ven Brecht.

Nihilat reunió a los guerreros cercanos a su mando, y comenzaron a forzar un camino hacia el Sagrario de Guerra. El maestro del sagrario que estaba sobre el altar notó su avance, y comenzó a señalar y a gritar en la vil lengua del enemigo, instando a su rebaño a adelantarse. Una marea de bárbaros se precipitó sobre los Stormcasts más avanzados, arrojándose sobre los Retributors sin preocuparse por sus propias vidas. Los paladines se mantuvieron firmes, abriendo un camino con los golpes de sus mazos.

Cuanto más se acercaba Ven Brecht al altar, más terrible era el aura de inmoralidad. Se arremolinaba alrededor de ellos como un sudario asfixiante, ampollando sus armaduras y quemando la carne que había debajo. El suelo se transformó en un lodo carnoso, y tentáculos colgantes sobresalieron de la suciedad, serpenteando alrededor de sus tobillos. Todo lo que Ven Brecht podía hacer era poner un pie delante del otro, y cortar los repulsivos zarcillos que buscaban arrastrarlo hacia abajo.

Al llegar al pie del sagrario, los Stormcasts se encontraron cara a cara con los enormes mutantes que lo llevaban en el aire. Cosas pálidas e hinchadas, que atacaron con tentáculos y puños en forma de garrotes. La hoja del Lord-Celestant Nihilat se hundió en el pecho de uno de ellos, y con un aullido burbujeante se cayó sobre sus rodillas, provocando que toda la estructura se tambalease hacia un lado. Ven Brecht saltó sobre la inestable plataforma, enfrentándose al maestro del sagrario con yelmo con cuernos. El infeliz comenzó a cantar las palabras de algún hechizo inmundo, pero Ven Brecht levantó su Linterna de la Abjuración, y soltó un rayo de luz purificadora. El maestro del sagrario retrocedió, gritando de dolor y agarrándose los ojos derretidos. Ven Brecht lo arrojó a un lado.

Ahora estaba de pie en medio del resplandor del sagrario. Podía sentir su piel ampollándose y derritiéndose como la cera bajo su armadura, pero aún así sostuvo la linterna en alto (era todo lo que lo protegía de esas emanaciones mortales).

“Destruyelo, Nihilat”, logró decir sin atragantarse. No puedo aguantar.

El Lord-Veritant vio un destello dorado cuando su compañero pasó corriendo, y el estruendoso sonido del metal golpeando el metal. Los Retributors treparon al lado del Lord-Celestant, estrellando sus martillos contra la imagen esculpida. Las grietas recorrieron la superficie del sagrario, y con una ensordecedora explosión reventó en una lluvia de fragmentos al rojo vivo. Ven Brecht fue arrojado fuera del

carruaje. Golpeó la tierra con fuerza, y sintió el crujido de los huesos al romperse su columna vertebral. Estaba tendido allí, incapaz de levantar la cabeza, con la sangre burbujeando en su garganta. A través de una neblina sangrienta, vio la imponente forma del Lord-Celestant Nihilat. Su camarada se arrodilló, agarrando el hombro de Ven Brecht.

“Está hecho”, dijo Nihilat. “Pero sólo hemos destruido uno de muchos. Nuestras opciones son pocas, mi amigo.”

“Aún queda una”, dijo Ven Brecht.

Los ojos grises de Nihilat penetraron en él, comprendiéndolo.

“No podemos saber lo que sucederá”, dijo el Lord-Celestant.

“Confía en el Dios Rey”, dijo Ven Brecht. “Y hazlo de verdad”.

La espada de Nihilat atravesó la unión entre el peto y la coraza, y se hundió profundamente en el pecho de Ven Brecht. Hubo un breve momento de pura agonía al rojo vivo, seguido de un entumecimiento generalizado. La cara manchada de sangre de Nihilat comenzó a desvanecerse de la vista de Ven Brecht.

“Que tu viaje sea rápido”, siguió la voz del Lord-Celestant, que se distanciaba más y más con cada palabra. “Advierte a Azyr de lo que nos ha ocurrido.”

El mundo se disolvió en un destello de blanco cegador.

Lo que una vez fue Keiser Ven Brecht fue arrastrado por una estela de energía cerúlea, y disparado hacia el cielo amoratado. No estaba solo. Por todo el agitado campo de batalla, otros rayos de energía blanquiazul fueron liberados (los espíritus de los Stormcast caídos, convocados a su hogar por la tormenta). Ochopartes no se rendiría tan fácilmente a su presa. Los despreciables iconos del enemigo ardían con un poder brujesco, y los zarcillos de energía carmesí se extendían para arrebatar del cielo a los espíritus que huían. Atrapados como peces por un anzuelo, fueron arrastrados al abrazo ardiente de los sagrarios del Caos.

El espíritu incorpóreo de Ven Brecht corrió a través de capas de nubes manchadas de sangre, hambrientas espirales que se agitaban y se estrechaban a su paso. Más adelante, a través de la vil vorágine, podía sentir un destello de resplandor, penetrando en la estratosfera como un rayo de luz solar que penetra en el agua oscura. Aquel que había sido Ven Brecht corrió hacia la luz y la libertad, incluso cuando las hambrientas espirales se cerraron a su alrededor.

Las almas de los Stormcasts muertos son atraídas hacia los Puentes Estelares, enlaces espirituales metafísicos que los guían de vuelta a Azyr. Estos mismos enlaces cósmicos también están conectados con cada uno de los grandes Fortormenta, asegurando que un guerrero Reforzado pueda volver rápidamente al servicio.







ACTO II

ASCENSIÓN DE UNA DIOSA

DOMINIOS DE SHADRAC

Después de lograr tomar la varanita por la fuerza, Morathi regresó rápidamente a Hagg Nar, su fortaleza en la Convergencia de Shadrac. Allí supervisó el comienzo de un gran ritual, mientras sus ejércitos se preparaban para repeler a cualquier ejército enemigo que se atreviera a interrumpir la tarea sagrada de la Alto Oráculo.

DOMINIO DE MORATHI

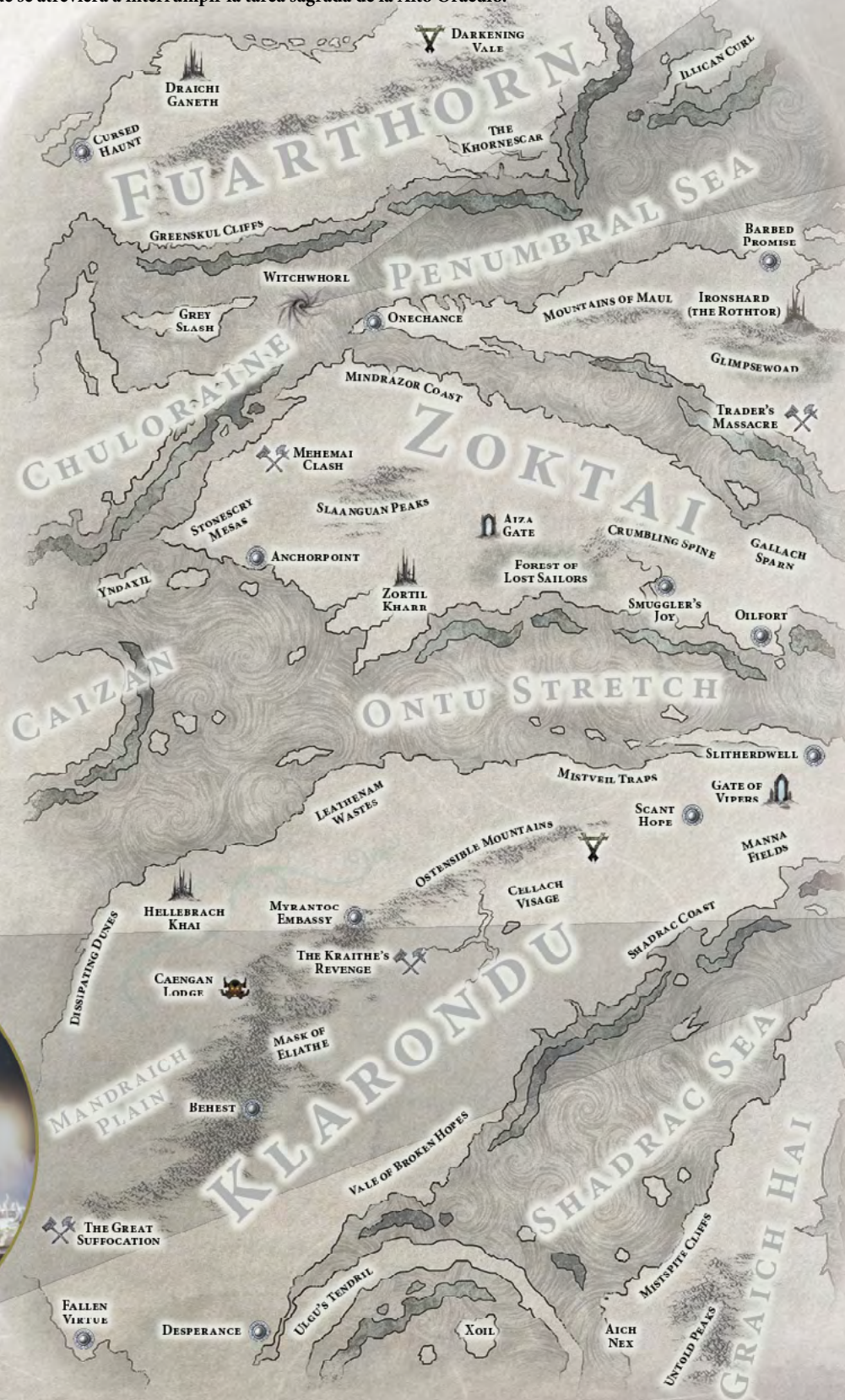
Hagg Nar es el poder preeminente en la región conocida como la Convergencia de Shadrac, donde se encuentran ocho de los Trece Dominios de Ulgu, en medio de una maraña de costas irregulares y mares estrechos y traicioneros. El templo-ciudad está situado sobre una fuente de magia de sombras conocida como el Flujoinferno que arroja constantemente espesas nieblas. Es este nexo arcano el que hace que el Velo Umbrío sea quizás la región más oscura de las Tierras Sombrías, siempre asfixiada por una nube de oscuridad.

AMENAZAS INMINENTES

Aunque la influencia de Morathi se extiende por todo Shadrac, su control no es absoluto. La ciudad libre de Mithåvn es una potencia en crecimiento, su impresionante marina ya es mucho más grande que las flotas de élite de Hagg Nar. Los Idoneth Hijos de las Profundidades también son una amenaza constante, ya que las profundidades del Mar de las Sombras proporcionan la cobertura perfecta para sus grupos de asalto.

MISTHÅVN

Una ciudad formada por grandes barcos amarrados entre sí; el gran puerto de Mithåvn es una guarida de criminalidad y engaño.





HAGG NAR

*Situada en la cima de la sombra que arroja
Flujoinfierno, la capital de los Khainitas, Hagg
Nar, es una ciudad de filos y sombras.*



LA ESPIRAL BRUJA

Una puerta del reino submarina formada por agitados remolinos ilusorios.



EL UMBRAL DEL TRIUNFO

Las primeras etapas del gran plan de Morathi se desarrollaron tan bien como la Alto Oráculo se había atrevido a esperar. Sin embargo, mientras caminaba por los sombríos salones de Hagg Nar, supervisando los preparativos de su ritual, Morathi sabía que el mayor desafío estaba por venir.

El rebaño de Morathi podía sentir la tensión de su gobernante. La Alto Oráculo caminaba y se inquietaba, observando a sus Reinas Brujas mezclando cuidadosamente los ingredientes en el asqueroso brebaje que burbujeara en el Máthcoir. En él esparcieron valiosos fragmentos de piedra maldita y aqtracita, los ojos gelatinosos de una engendradora de sombrakraken, y el corazón negro de un draco del vacío, entre un montón de otros objetos exóticos.

La hechicería de Morathi requería de una precisión exacta, ya que no sólo la Sangre de Khaine era quizás la sustancia más mortal de todos los reinos, sino que si este lote estaba contaminado, no se sabría si la Alto Oráculo volvería podría volver a hacerse con más. Además, Morathi había pagado un alto precio para conseguir los ingredientes esenciales para refinar la piedra del reino, anulando sus energías corruptas y manteniendo sus potentes poderes de transformación. Morathi planeaba rehacerse a sí misma, usar este brebaje hechicero para eliminar la maldición que la afligía, naciendo de nuevo como una diosa perfecta. Una magia tan compleja

estaba llena de riesgos. El más mínimo error en la preparación podría condenar a Morathi a una horrible muerte. Una acólita desafortunada encontró un destino lento y tortuoso en manos de la Alto Oráculo cuando cometió el error fatal de extraviar una sola astilla de savia cristalizada, cosechada a un gran coste en el Roble de las Edades Pasadas. Los gritos de la aelfa se pudieron oír durante muchas horas mientras sus familiares seguían las instrucciones de Morathi como si sus vidas dependieran de ello. Lo que, por supuesto, era así.

El brebaje maldito que se cocinaba a fuego lento en el Máthcoir era sólo un componente más del complejo y delicado proyecto. Las Hijas de Khaine ya habían asegurado muchos lugares vitales en el Reino de las Sombras. Cada una de estas fuentes de poder primordial se conectaba a las Sendas Umbrias, la red de corredores cambiantes y arcanos que se arrastraban como ventrículos a través de Ulgu y Uhl-Gysh, el Reino del Crepúsculo.

En cada punto, las Escarnacidas de Morathi habían construido torres de vigilancia en forma de daga, que



fueron guarnecidas por algunas de sus más temibles guerreras. Estos reductos habían sido atacados casi incesantemente desde su construcción. Sólo recientemente, la Torre de Kiri'tar había sido asediada por una poderosa hueste Slaaneshita bajo el mando del Señor del Dolor Gestharyx. El señor de la guerra Slaaneshita había penetrado en la torre y matado a decenas de Melusai antes de ser finalmente repelido, aunque no sin vislumbrar los secretos que las Hijas de Khaine habían estado ocultando tras los muros de cuchillas de su fortaleza.

UN SACRIFICIO DE CAMPEONES

Las torres de las Sendas Umbrías albergaban algo más que guerreras Melusai. Dentro de cada una languidecían cautivos de un tipo muy específico: sirvientes de Tzeentch, Nurgle y Khorne, campeones de la ruina capturados durante los siglos de matanzas y derramamiento de sangre que habían marcado la Era del Caos, y a quienes se les negó la dignidad de la muerte. En cambio, habían sido sometidos a una ingeniosa variedad de tormentos, pero preservados hasta que sus muertes pudieran servir mejor al propósito de la Alto Oráculo.

Ese momento estaba ya muy cerca. Incluso mientras el Máthcoir burbujeaba y silbaba, con su casco de hierro gimiendo bajo la tensión de contener tan horribles energías, las cuchillas de las Zainthar Kai estaban siendo afiladas, sus propios Calderos de Sangre preparados con

rituales sagrados. Hagg Nar estaba bien preparada para la guerra que seguramente se avecinaba.

Se había decretado un Aquelarre de Caillich, una poderosa reunión de guerreras de cada uno de los templos Khainitas, convocadas para defender su principal fortaleza. La Alto Oráculo afirmó que estaba llevando a cabo un ritual que convocaría al Dios del Asesinato en una tormenta de sangre y fuego, devolviendo a Khaine a su rebaño. Sólo los Escarnicidas sabían que era una monstruosa mentira, una tapadera para el verdadero propósito de Morathi. Esta noche se proponía cumplir el destino que durante tanto tiempo la había eludido.

Todo se acercaba al momento de la verdad, y eso más que nada alimentaba los nervios de Morathi. Todo lo que había experimentado, cada triunfo, pérdida y decepción a lo largo de su vida, la había llevado a este lugar. A esta hora. A este último gambito. Ya no habría vuelta atrás, ninguna huida tortuosa y, ciertamente, ninguna retirada vergonzosa.

Se apoderaría de la divinidad, el premio que siempre había deseado por encima de todo, o aceptaría su propia destrucción.

Glavia Corazón de Pecado había abandonado la carnicería en Ochopartes, siguiendo el rastro de Morathi mientras corrían por caminos prohibidos hacia Ulgu. Visiones otorgadas por su Dios llevaron al Herald al campo de guerra de Gestharyx, un Señor del Dolor que había llevado la guerra y el sufrimiento a vastas franjas del Velo Umbrío en su búsqueda del desaparecido Slaanesh.

Gestharyx había sitiado recientemente la Torre de Kiri'tar, una fortaleza Khainita levantada sobre un manantial de magia de sombras que guardaba una puerta de acceso al Crepúsculo Oculto que se encontraba entre los Reinos de la Luz y la Sombra.

El Señor del Dolor había sido expulsado por los defensores Melusai de la torre, pero no antes de haber visto las cámaras de sacrificio de Kiri'tar, las mazmorras donde los adoradores del Caos capturados esperaban su tormento y ejecución.

Corazón de Pecado escuchó este relato con creciente emoción. Ahora, la verdadera escala de los planes de Morathi empezaba a ser evidente. El Herald Slaaneshita reunió los restos del ejército vencido de Gestharyx, y se dirigió de inmediato a Hagg Nar.





El legendario Gran Rey Voltornos es el último superviviente de los Cythai, los progenitores de los Idoneth Hijos de las Profundidades. Un alma fríamente pragmática y un genio militar indiscutible que ha asegurado la estabilidad y seguridad de los reinos submarinos de los Idoneth.

La gran asamblea era un derroche de color. Briomdar, Fuethán, Mor'phann, incluso los reservados Dhom-hain, que no se habían dignado a asistir a una cumbre de ese tipo durante muchos siglos, habían respondido a la llamada del Gran Rey Voltornos. Todos conocían la gravedad de esta crisis y las implicaciones para todos los Hijos de las Profundidades.

El Último de los Cythai observó los contingentes de los enclaves Idoneth mientras ocupaban sus lugares en la Cúpula de las Diez Mil Luces, bajo un dosel de coral cristalino y arremolinadas hebras de algas brillantes. Doce tronos estaban situados a lo largo del suelo intrincadamente grabado de conchas de scaphodon, uno para cada uno de los enclaves principales. El más grande de todos era el de Voltornos, tallado a partir de las fauces de un Sombrakraken.

Sólo cuando los delegados tomaron sus asientos el Gran Rey se levantó, agarrando con la mano la empuñadura del Astra Solus, la Espada de la Luz.

“Os doy la bienvenida, parientes de tierras lejanas”, dijo. Magia etérica llevó sus palabras a través del pasillo y le permitió moverse con calmada gracia a pesar del agua que llenaba la Cúpula.

“Se ha cometido una grave injusticia contra nuestro pueblo”, prosiguió.

“El Templo de Sarr Danoi ha sido violado y la Linterna Ocariana robada de su interior”.

Los Idoneth no eran dados a las demostraciones de emoción, pero el agua se estremeció de consternación ante esas palabras. Los cardúmenes de peces resplandecientes que rodeaban el techo de la Cúpula se movieron de un lado a otro, sus escamas brillando de color escarlata al sentir la tensión en la cámara.

“¿Cómo se permitió que sucediera algo así?”, Dijo, erguido, el rey Molpir de los Fuethán. “¿Son las defensas Ionrach tan débiles que incluso nuestros secretos más preciados son vulnerables?”

Solo un miembro del impetuoso enclave Aqshiano se habría atrevido a dirigirse al Gran Rey con tanta franqueza. Molpir era un gigante para los estándares aélficos, su piel tatuada con espirales de tinta roja, sus brazos desnudos musculosos y llenos de cicatrices. Voltornos lo miró a los ojos con su único ojo sano y golpeó significativamente con los dedos la empuñadura de su espada.

“Guarda tus palabras, hijo del Sonido”, dijo con una voz mortalmente tranquila.

“Recuerda con quién hablas”.

Molpir lo fulminó con la mirada, pero después de un momento volvió a tomar asiento. El rey Revarnos de Nautilus se levantó a continuación. Eligió sus palabras con más cuidado, como correspondía a la naturaleza firme de sus parientes.

“La culpa y la ira no nos sirven”, dijo Revarnos. “Debemos actuar con rapidez.”

No necesito hablar de las graves consecuencias que nos sobrevendrán si la Linterna cae en manos de nuestros enemigos. ¿Sabemos quién es el responsable de este atropello? “

“Lo sabemos”, dijo una voz desde la parte trasera de la cúpula. El rey Nemmetar marchó hacia el centro del salón, flanqueado por un par de guardias del trono Akhelianos. El maestro de caza de Priom sostenía en una mano una hoja curvada y malvada, tan elaborada como cualquier arma Idoneth pero ennegrecida y de mal aspecto.

“Un sciansá”, dijo Nemmetar, levantando la hoja en alto para que todos la vieran. “Un arma de los cultos Khainitas. Aunque este está hecho de un material desconocido para mí. Su portador aún vive. Está al cuidado de los Isharann”.

“Esto es obra de Hagg Nar”, dijo Volturnos. “Morathi actúa en nuestra contra. Tal vez lo haga aliada con sus parientes divinos o tal vez esta sea una guerra en solitario. Independientemente, debemos responder en consecuencia.”

Hubo un silencio colectivo, ya que todos los presentes se tomaron un momento para asimilar esa revelación. Salvo, quizás, por los hijos e hijas apasionados de Fuethán, los Idoneth no eran un pueblo dado a la acción precipitada. Volturnos les dejó jugar con las opciones en sus mentes, antes de dirigirse a la asamblea una vez más.

“Todos conocéis el destino que nos espera si el Iluminador recupera su tesoro perdido”, dijo el Gran Rey. “No hay abismo ni trinchera sin luz lo suficientemente profunda como para que no nos encuentre allí. Nos buscará y terminará lo que empezó.”

“Entonces es la guerra”, dijo el rey Molpir, con una sonrisa que revelaba unos dientes blancos y afilados. Nunca se habían dicho esas palabras de forma más gustosa. “Le doy la bienvenida. Ya es hora de que pongamos a las khainitas en el lugar que les corresponde.”

“Nuestra prisionera es firme”, dijo Nemmetar, “pero los Invocamareas le han extraído todo lo que han podido de su mente. Creen que la Linterna está en camino hacia el Velo Umbrío, hacia la capital khainita. Mis Allopexes tienen su olor. Dondequiera que se escondan, los encontraremos.”

“Hagg Nar no debería ser tomada a la ligera”, dijo Telwyr Mistheart, con sus esqueléticos dedos como agujas. El agua alrededor del líder de Mor’phann era oscura y fría, como si la sacerdotisa Isharann hubiera traído las heladas profundidades del Gran Cenagal con ella a la corte de Priom.

Los ojos de Corazón de Niebla resplandecían como los de los cazadores abisales, fríos y calculadores.

“Estos khannvir no son tontos”, continuó, usando el término Idoneth para los caminantes de la tierra. “Sabrán que nos acercamos.”

“Entonces despertaré al océano”, dijo Volturnos. “Convocaré a las mareas, a la tormenta y a las bestias de las fosas más profundas. Derribaré la mayor ciudad de las Khainitas piedra por piedra, hasta recuperar lo que nos fue arrebatado. Durante mil años, los mortales y los dioses susurrarán con temor sobre la ruina que los Hijos de las Profundidades trajeron a Hagg Nar.”

Cuando su voz alcanzó un crescendo, la Pesadilla de las Profundidades, Uasall, desató un grito desgarrador, y las Diez Mil Luces se volvieron de un tono carmesí furioso, bañando a los presentes en un resplandor de ira.

Como uno solo, la Gran Asamblea se levantó y desenvainó sus espadas, saludando al Último de los Cythai. Volturnos se volvió hacia el Rey Nemmetar, cuyo rostro estaba lleno de un orgullo feroz.

“Convoca a las falanges”, dijo. “Envía los batallones Namarti, y ordena a los Embailors que despierten a los antiguos”. Los Idoneth cabalgarán hacia la guerra y la ruina, y seguirán el estandarte del Alto Rey”.





AZOTE DE LOS MARES

Morathi era muy consciente de que mientras realizaba su gran ritual sería vulnerable, y no había escasez de enemigos que tratarían de ver sus planes frustrados. Para salvaguardar a Hagg Nar, no sólo había convocado a los templos Khainitas, sino que también había contratado a corsarios asesinos de la ciudad libre de Misthåvn.

El gran templo-ciudad de Hagg Nar estaba situado en una isla en el corazón del Velo Umbrío, situado en la cima de una corona de picos montañosos dentados y rodeado por todos lados por las traicioneras corrientes del Mar Penumbrio. Debajo de Hagg Nar yacía el Flujoinferno, una poderosa fuente de magia de sombras que arrojaba espesas nieblas. Este manto permanente de niebla enmascaraba todos los accesos a la isla, ocultando los arrecifes de cristal negro en forma de cuchilla que astillaban los barcos que se acercaban si no tenían acceso a las rutas secretas que llevaban a los muelles ocultos de Hagg Nar.

A todas luces, el Primer Templo suponía un enorme reto para cualquier ejército asediador. Si de alguna manera se las arreglaban para navegar por los peligros de Flujoinferno y tocar tierra en uno de los lúgubres tramos de rocas afiladas como navajas que yacían bajo Hagg Nar, tendrían que ascender por una serie de valles sinuosos y zigzagueantes hasta la cumbre de la propia capital de los Khainitas. Sus fuerzas serían atacadas a cada paso por torres de vigilancia que escupirían viroles segadores y cascadas de sombrallama, sin mencionar a las frenéticas Brujas Aelfas que se lanzarían desde escondites ilusorios para acosar sus flancos.

Sin embargo, Morathi sabía que los enemigos que había hecho eran poderosos, sus ejércitos vastos y aguerridos. Aunque fueran asesinas letales, sus acólitas por sí solas podrían ser derrotadas, y los muros de su fortaleza podrían ser traspasados. No podía arriesgarse a eso. La flota de Hagg Nar era poderosa, pero pequeña

en número. No podía mantener a raya a una armada invasora si el Dios Rey descubría su engaño y enviaba sus Huestormentas, o si sus odiados enemigos Slaaneshitas venían corriendo a través del océano. Por ello, Morathi había recurrido a aliados, antiguos y nuevos, ofreciéndoles la riqueza de Hagg Nar para mantener a salvo los acantilados del Primer Templo.

Demasiado ansioso por aceptar los tesoros de la Alto Oráculo una vez más, el Capitán de la Flota Rastreanoche, de la ciudad libre de Misthåvn, había reunido una enorme armada para defender la costa de Hagg Nar. Los Corsarios del Azote habían traído con ellos una de sus temidas Arcas Negras, una fortaleza marítima de resbaladizas paredes de obsidiana y torres lanzadoras de viroles, construida en el caparazón de un leviatán tentaculado de las profundidades.

Este titán de los mares estaba rodeado por una flotilla de barcos menores, no sólo los elegantes barcos de asalto de velas negras de los Corsarios del Azote, sino también robustos barcos de vapor de diseño humano, tripulados por marineros de Misthåvn. Tal era el poder que ejercía el Azote en esa extraña ciudad flotante que Rastreanoche había logrado reunir varios regimientos de marineros de los Gremios Libres bajo su bandera. Estos soldados no sabían nada de la causa por la que luchaban, pero se alegraban de matar a cambio de las recompensas prometidas por la Alto Oráculo de Khaine. En cualquier caso, no era la primera vez que Hagg Nar y Misthåvn encontraban una causa común contra un enemigo.

MISTHÅVN, LA CIUDAD DE LOS MALEANTES

El notorio puerto de Misthåvn es una de las más extrañas ciudades libres del Dios Rey. Su masa continental consiste en innumerables barcos y grandes buques basura amarrados juntos, formando islas artificiales cuyos cimientos descienden muy por debajo de la superficie del océano. Aunque está amarrada de forma semi-permanente en las costas del Cabo Tenebrax, la ciudad no está ligada a un solo lugar. Debido a su construcción única, Misthåvn puede ser desamarrada, deslizándose en las sombras del Mar Penumbrio. En última instancia, los barcos que forman la gran ciudad pueden separarse y dispersarse, como un banco de peces de agua dulce que se esparce en la cara de un hambriento Alloplex. En lugar de distritos, la ciudad está dividida en varias armadas, cada una de ellas comandada por un almirante o Capitán de Flota de los Corsarios del Azote y defendida por regimientos de Gremios Libres conocidos por su destreza y su habilidad como marineros.

Misthåvn es considerada como una colmena de delincuencia, vicio y engaño por los de otras ciudades libres. Los nativos de la Ciudad de los Maleantes se enorgullecen, naturalmente, de su dudosa reputación, traficando con magia ilusoria y narcóticos, y forjando acuerdos comerciales con todo tipo de clientes desagradables. El Gran Cónclave de la ciudad es nominalmente responsable de asegurar que la ciudad siga los decretos de Azyr, pero esto es a menudo una empresa vana; la política en Misthåvn es tan mortal y tan cambiante como los sombríos mares de Ulgú.

LA ARMADA DEL ALTO REY

Muy por debajo de los cascos de los galeones y las quillas aerodinámicas de los barcos lobo, el océano se estaba agitando. Las fuentes hidrotermales del torbellino de Léirgaeta se abrieron, vertiendo una débil luz en la negra oscuridad del mar de sombras. En la espuma burbujeante que brotaba de la compuerta submarina, se podían ver formas emergiendo.

Primero vinieron los esclavos-guerreros Namarti. Demacrados y sin ojos, sus expresiones eran tan plácidas y sin emociones como las de los tiburones, mientras cabalgaban bestias náuticas de las profundidades. Entonces, salieron de la oscuridad las siluetas gigantescas de los Leviadones, los rompenaves vivientes tripulados por aelfos con corazas brillantes. Les siguieron las relucientes formaciones de Anguilas de Fangmora, con sus escamas ondulando en un alboroto de iridiscencia, y sus jinetes Akhelianos resplandeciendo en armaduras doradas. La vanguardia del Rey Nemmetar de Ionrach, el jefe de caza del Alto Rey, se adelantó al principal huesteprofunda. Sus Alloplexes de agudo olfato se zambullían en territorio enemigo para determinar el número de enemigos y atacaban cualquier punto débil en sus líneas. Para luego retroceder de nuevo al grueso del ejército antes de que se pudiera movilizar algún contraataque.

Era muy raro que los enclaves dispersos de los Idoneth Hijos de las Profundidades se unieran en una causa común. El Alto Rey Volturnos sintió un frío y silencioso orgullo al contemplar la hueste que había reunido. Aparecieron jinetes de anguilas de sangre caliente del enclave de Fuethán, y sus malhumoradas monturas se golpearon entre sí, sintiendo que pronto se darían un festín de carne. Titanes cubiertos de algas marinas de las junglas de algas de Briomdar se pusieron a su lado, junto con hombres del clan de Dhom-hain y bestias de guerra Nautilar con caparazón de bronce. Hasta el siniestro Mor'phann había respondido a la llamada del Alto Rey; los pálidos sacerdotes de ojos negros de ese letal enclave eran muy conscientes del destino que le esperaba incluso a su ciudad oculta de Mor'drechi si la Linterna Ocariana caía en manos enemigas.

Volturnos estaba sobre la espalda de Uasall, Príncipe de las Pesadillas de las Profundidades, y levantó en alto el Astra Solus para que todos lo vieran. La Hoja de Luz emitió un destello luminoso que atravesó las negras profundidades del Mar Penumbrio, dirigiendo a la hueste Idoneth hacia la lejana sombra de Hagg Nar. Si se imaginaba a salvo dentro de su fortaleza en la cima de la montaña, pensaba el Alto Rey, entonces la traicionera Oráculo de Khaine era una necia. Arrasaría con Hagg Nar hasta que encontrara lo que le habían robado.



SANGRE EN EL AGUA

La hueste Idoneth rodeó Hagg Nar como un enorme sicilópodo, cada tentáculo enroscado consistía en una falange de señores Akhelianos y sus guerreros Namarti. Ante ellos se extendía un terreno mortal de corrientes traicioneras y arrecifes afilados y, más allá de eso, las velas de los barcos saqueadores Corsarios.

El Capitán de Flota Rastreanoche había organizado su flotilla para vigilar la entrada principal a Hagg Nar (el Estrecho de Marcainferral). Este estrecho canal de agua navegable estaba dominado por una enorme estatua de Khaine, y rodeado a ambos lados por arrecifes de cristal negro lo suficientemente afilados como para hacer pedazos el casco de un barco. Bajo la sombra del gran coloso, estaba anclada el Arca Negra de Rastreanoche, Agonizante. La colosal bestia que formaba los cimientos de la fortaleza flotante extendía tentáculos acorazados para agarrarse al suelo marino, mientras que las puertas de hierro se abrían en los flancos del Arca, de la que salían aún más barcos saqueadores. Cualquier enemigo que esperase pasar bajo la sombra de Khaine a través de la ruta más directa a la ciudad templo se vería forzado a entrar en una zona de muerte entre disparos de cañón y una tormenta de virotes sagadores.

Mientras los temblores iniciales del ritual de Morathi hacían que los cielos sobre Hagg Nar crujieran con arcos de relámpagos rojos y los sonidos de los cánticos salieran de las altas torres de la ciudad-templo, una niebla se deslizó a través del Marcainferral. Se asentó sobre el estrecho, tan sofocante e impenetrable que apenas se podía ver a más de una docena de metros en cualquier dirección. Hubo un espeluznante silencio mientras los corsarios y marineros de Místhavn agarraban sus armas, y murmuraban nerviosamente oraciones a cualquier dios en el que tuvieran fe. Entonces, un grito se elevó desde los puestos de vigilancia. A través del manto blanco se podía ver el contorno de una ola creciente, que se precipitaba por el estrecho canal de la Marcainferral en dirección hacia ellos.

En un estallido, surgieron del agua las formas monstruosas de doce Leviadones, con sus conchas relucientes y sus fauces colmilludas abriéndose de par en par. Mientras estos monstruos rompían la superficie, podían verse figuras de piel pálida a sus espaldas, manejando lanzadores de arpones de aspecto cruel. Los proyectiles se lanaron por encima del agua, empalando a los marineros en la cubierta, destrozando la maquinaria y desgarrando las velas. La flota de Rastreanoche respondió con una lluvia de disparos de cañón y virotes, pero el enemigo estaba demasiado cerca. Como arietes vivos, los Leviadones se estrellaron contra el anillo exterior de los buques de guerra. Tanto la madera como el metal se arrugaron bajo la fuerza del impacto. Los cuerpos volaron por el aire como muñecos de trapo, salpicando en las oscuras aguas de la Marcainferral. Los gritos llenaban el aire, acompañados por los disparos de las tripulaciones de los cañones.

Tras las cargas de los Leviadones vinieron otras criaturas de las profundidades, serpenteando entre los cascos de los buques de guerra Corsarios. Entre ellos estaban los voraces depredadores conocidos como Alloplexes, cuyos jinetes Akhelianos soltaban una y otra vez arpones, incluso cuando sus sanguinarias bestias de carga se deslizaban por las cubiertas de los buques de carga, eviscerando a las tripulaciones con sus aletas afiladas y sus dientes dentados. Muchas de estas criaturas fueron lanzadas por los aires por medio de disparos en cadena y una disciplinada mosquetería, pero a cada vez salían más figuras brillantes de las profundidades. Parecía que todo el océano había cobrado vida.

Unos fantasmas brillantes se elevaron sobre grandes columnas de agua de mar antes de estrellarse contra las proas de los barcos de guerra en erupciones de madera astillada. Cada uno de estos seres etéreos era una manifestación que encarnaba un aspecto diferente de un vengativo dios oceánico; algunos se enfurecían y golpeaban como las olas de una gran tempestad, mientras que otros se aprovechaban de las mentes de sus enemigos, desatando oleadas de un miedo sobrecogedor y desolador que hacía que muchos marineros se lanzaran por la borda, en una aterradora desesperación, hacia el agitado abrazo del mar de sombra.



A pesar de la repentina conmoción del asalto de los Idoneth, ni los corsarios de sangre salada del Azote ni los sombríos marineros de Místhavn cedieron al pánico. Ambos se habían enfrentado antes a las extrañas profundidades del Mar Penumbrio, y la hostilidad endurecía sus corazones ante la batalla. A lo largo de la retorcida costa de Hagg Nar, las formaciones de Pistoleros de los Gremios Libres dispararon ráfagas de plomo, repeliendo cada oleada de Esclavos Namarti que intentaban abrirse camino por las estrechas cuevas hasta la cobertura de los senderos de las montañas. Las barcas destructoras y los barcos lobo de los Corsarios se desviaron para enfrentarse a los monstruos que surgían del océano, soltando un cañonazo agotador que desgarró escamas y armaduras de coral, llenando el agua de cadáveres destrozados.



BAHÍA HAGGANA

Los combates pronto se extendieron por las afueras de Hagg Nar, pero en ningún lugar la batalla fue más feroz que en la Bahía Haggana. Este era el punto de desembarco más amplio y accesible para cualquier fuerza invasora, aunque seguía siendo una prohibitiva trampa mortal de rocas con bordes de cuchillas y corrientes traicioneras. Los guerreros namarti emergieron de las olas rompientes, saltando ágilmente a través de la piedra resbaladiza. Las torres de vigilancia escupieron chorros de llamas de sombras a su alrededor, envolviendo decenas de ellos en un fuego negro que derretía la carne. Los virotes segadores atravesaban la gran masa de cuerpos pálidos, y las Khinerai descendieron de las nubes entintadas en bandadas asesinas, con sus hoces barbadas cortando cabezas y rebanando gargantas. Tres veces los Namarti empujaron a sus enemigos Khainitas contra el acantilado, sólo para que una marea de bramadoras Brujas Aelfas saliera de algún túnel invisible y cayera sobre su flanco en una nube de dagas cortantes.

Aún así las aguas trajeron más huestes de Idoneth, mientras que los bancos de Leviadones y Alloplexes subían por la playa para apoyar las formaciones de Namarti. Sin embargo, no sólo los Idoneth habían domesticado a los habitantes de las profundidades. Impulsados por los azotes de unos domadores de ojos fríos, las bestias abisales conocidas como Kharibdyss salieron de las cuevas marinas, con múltiples cabezas siseando y chasqueando mientras olían la sangre. Las horribles fauces de las criaturas y sus enormes garras despachaban a los elfos marinos que se acercaban a ellas, e incluso rompían los caparazones de los Leviadones con el fin de alcanzar la tierna carne que había debajo.

Muchas Kharibdyss fueron aplastadas o desgarradas por esos monstruos blindados, pero como eran voraces y de mente obtusa, los monstruos domesticados de los Corsarios siguieron avanzando a pesar de todo.

Justo cuando parecía que los Idoneth podían ser devueltos al mar, una luz se encendió en la distancia. Sosteniendo en alto el Astra Solus, el Alto Rey Voltornos cabalgó a la cabeza de su guardia real, formando una cuña de escamas brillantes y espadas relucientes que bajaron desde lo alto como una ola rompiente. Las crepitantes voltiolarzas golpearon con una fuerza devastadora, llenando el cielo con cegadores relámpagos bioeléctricos. Las Anguilas de Fangmora cerraron sus mandíbulas alrededor de sus cabezas y gargantas, destrozando violentamente a sus presas. Abriéndose camino en la batalla a lomos de su Pesadilla de las Profundidades, Uasall, Voltornos luchó como el epitome del poderío marcial de los Idoneth. Ninguno de ellos pudo asestarle ni siquiera un golpe de refilón y, cada vez que el Astra Solus arremetía con un destello de luminosidad cegadora, mataba a otro enemigo.

La visión de la Cúpula de los Altos Reyes envalentonó a los titubeantes Idoneth, llenando a los Namarti y a los Akhelianos de un nuevo fervor. Paso a paso, las Hijas de Khaine y sus aliados de los Corsarios del Azote fueron conducidos a la base de los acantilados. Cientos fueron derribados por las tormentas de flechas soltadas por los Segadores Namarti, o arrojados por los acantilados a los afloramientos de rocas irregulares para acabar hechos añicos. Parecía que el asalto de los Idoneth era tan imparable como la marea.



GRITO DE EXULTACIÓN

Con el destino de Hagg Nar sobre el filo de la navaja, los defensores de la ciudad-templo escucharon un sonido que los congeló hasta los huesos: el discordante sonido de los cuernos de guerra en el horizonte, cruzando la superficie del agua. En una cacofonía desenfadada, la hueste de Glavia Corazón de Pecado había llegado a la capital Khainita.

Guiados por visiones de agonía y éxtasis, el Heraldo Slaaneshita Glavia Corazón de Pecado había llegado a las costas de Hagg Nar, trayendo con ellos una vasta hueste de juerguistas bajo la influencia de Lord Gestharyx. Banderines de piel desollada ondeaban en las velas de los cuatrirremes de plata mientras surcaban con gracia las olas hacia la ciudad-templo, al tiempo que los incensarios colgantes vomitaban nubes de incienso. Ogors engrasados y recubiertos de tatuajes estaban fusionados a bancos de remos tallados de tendones y huesos, empujando con toda su temible fuerza mientras las Diablillas los azotaban en un delirante frenesí.

El torrente eléctrico de la emoción se extendió por la piel de Corazón de Pecado. El demonio abrazó la abrumadora necesidad de mostrar sus dientes y aullar su deleite a los cielos estrellados. El momento estaba muy cerca. Las cadenas estaban desgastadas, y el Príncipe Oscuro se retorció contra sus ataduras en la agonía del dichoso tormento. Corazón de Pecado podía sentir los ojos de su deidad sobre ellos. No le fallarían.

Gestharyx, también, podía oler el divino olor de Slaanesh arremolinándose en las torres de Hagg Nar. El Señor del Dolor había matado y torturado a su paso por el Reino de las Sombras en busca de cualquier indicio de la presencia del Príncipe Oscuro, y le parecía justo que su odisea culminara en un glorioso baño de sangre ante las ciudadelas de cuchillas de la capital de Morathi. Gestharyx planeaba causar tal muerte y profanación que el Príncipe Oscuro le honraría con el regalo de una nueva forma inmortal y monstruosamente bella. Mientras sus barcos se dirigían a las lejanas playas cubiertas de niebla de la Bahía Haggana, el Señor del Dolor inflamó creciente excitación lacerando ritualmente la carne de un suplicante extasiado.



SANGRE Y DOLOR

Desde las altas torres del Agonizador, el Capitán de la Flota Rastreanoche soltó un torrente de creativas maldiciones mientras observaba la flota del Caos arrasando hacia la Bahía Haggana. Las barcas de los Gremios Libres que intentaban mantenerse a flote tras el asalto de los Idoneth fueron aplastadas y convertidas en restos flotantes cuando los cuatrirremes equipados con arietes golpearon el centro de las embarcaciones. El ímpetu de la marina Slaaneshita apenas disminuyó. Sin embargo, para sorpresa de Rastreanoche, este nuevo enemigo no rodeó a su asediada flota. En su lugar, se abrieron camino hasta las rocas de la parte trasera de las formaciones Idoneth, antes de que sus cascos se separaran para descargar multitudes de guerreros chillones pintados y carros de combate en las playas ensangrentadas de Hagg Nar.

El Carro Exaltado de Glavia Corazón de Pecado salió de la bodega de su barco, produciendo un rocío sangriento mientras se precipitaba sobre las arenas cubiertas de cadáveres, seguido de una formación de máquinas de muerte similares. Esta masa metálica zumbante y llena de guadañas se estrelló en la parte trasera de las filas Idoneth. Decenas de Namarti fueron cortados en tiras por las palas de los ejes de los carros, o lacerados por los látigos de púas de los aulladores carreteros. Seguidos de cerca, llegaron Lord Gestharyx y una multitud de Diablillas que saltaron a la batalla, abriendo gargantas con sus pinzas y saltando sobre los caparazones de los forcejeantes Leviadones.

Los salvajes Corsarios de Rastreanoche apenas podían creer su fortuna cuando los Slaaneshitas cayeron sobre sus enemigos, y su repentina aparición lo desbarató todo. A los aquelarres leales a Hagg Nar no les importó ni un momento que los fieles del Príncipe Oscuro tuvieran como objetivo a los Idoneth (lo único que veían era que esos mismos desviados despreciables, adoradores del Caos, que habían combatido a lo largo de la Cathtrar Dhule, saqueaban el Primer Templo con su mera presencia). Despreocupadas por las repercusiones tácticas, las Reinas Brujas se lanzaron a los flancos del jolgorio de Corazón de Pecado con renovado vigor, deleitándose con cada rocío de ícor perfumado mientras despedazaban a los Buscadores de Slaanesh.

Por el contrario, los Corsarios del Azote estaban muy contentos de dejar que esta batalla se decidiera por sí misma sin ellos (en lo que a ellos respectaba, su tarea de atacar a la fuerza invasora se había llevado a cabo). Con el pretexto de la creciente carnicería que estaban sufriendo sus barcos saqueadores, se retiraron a la relativa seguridad del Arca Negra Agonizante. Mientras observaba la masacre desde la distancia, el Capitán de Flota Rastreanoche reconoció que había llegado el momento de terminar con sus pérdidas. Ordenó la retirada, aprovechando la oportunidad para capturar varios prisioneros Idoneth e incluso un par de Leviadones heridos, ya que estaba muy impresionado con el poder destructivo de las criaturas.

LA FURIA DEL ALTO REY

Volturnos vio que su gran ejército, atrapado como estaba entre los defensores de Hagg Nar y esta nueva hueste de adoradores del Caos, corría el riesgo de ser aniquilado. Sin embargo, el Alto Rey de los Idoneth y el Último de los Cythai había luchado en mil y una batallas más, y no se dejaba llevar por el pánico ni por decisiones precipitadas. Sus órdenes llegaron rápidamente y con determinación. El Rey Revarnos de los Nautilar formaría una línea defensiva en la Bahía Haggana (los guerreros ataviados con caparazones de tortuga del enclave nómada eran defensores consumados, capaces de sangrar a sus enemigos por escasos que fueran en número). Sus Leviadones formaban barreras vivas, mientras que sus Isharann invocaban escudos de fuerza arcana para proteger sus esclavos guerreros. Al Nautilar se le unieron los Invocamareas del Mor'phann, que cubrieron el campo de batalla con nieblas congelantes, ralentizando el furioso impulso del asalto de los Slaaneshitas.



Mientras esta fuerza arrastraba a las fuerzas Khainite y Slaaneshitas a una batalla de desgaste, Volturnos lideraría lo mejor del cuerpo de caballería de Ionrach y los Jinetes de Sangre Fuetán del Rey de Akheliano en una carga hacia el corazón de Hagg Nar. Forzarían un camino a través de las puertas del Drathi Coran y dentro del Primer Templo, para reclamar la Linterna Ocariana de las manos de la Alto Oráculo.

Era un riesgo, ya que el dividido ejército Idoneth quedaría a merced del destino. Sin embargo, Volturnos sabía que sólo una acción audaz evitaría el desastre total. Había llegado el momento de arriesgarlo todo, ya que si no se recuperaba el Linterna Ocariana, todo lo que su pueblo había construido se pondría en peligro.

Con el Astra Solus marcando el camino, el Alto Rey y su Guardia Akheliana cabalgaron por el brillante mar etéreo en los cielos, abriendo un camino a través de las estridentes Khinerai que los rodeaban lanzando jabalinas y escupiendo maldiciones. Más adelante se alzaban las agujas afiladas del Palacio de la Alto Oráculo. La estructura más grande de Hagg Nar, era una cúpula elevada formada por los cuerpos cristalizados de los enemigos derrotados de Morathi, mantenidos vivos y en constante agonía por el toque de sus guerreras Melusai. En algún lugar debajo del palacio estaba Khruthú, el salón subterráneo en el que albergaba la legendaria Caldera Madre, el Máthcoir.

EL RITUAL

Los sonidos de la batalla se acercaban cada vez más a los bajos fondos de Hagg Nar, y ahora llegaba la noticia a la Alto Oráculo de una hueste de guerra Slaaneshita que se había unido a la carnicería. Aún así, ya era demasiado tarde para echarse atrás. Morathi se acercó a los bordes del Máthcoir, mirando hacia el fondo del Caldero Madre.

Por todo el Reino de la Sombra, en cada una de las grandes torres erigidas por los seguidores de Morathi en los puntos de unión de las Sendas Umbrías, se iniciaron los sacrificios. Los campeones de los dioses oscuros, salvo los de la odiada Slaanesh, fueron arrastrados a altares de piedra negra. Mientras las Reinas Brujas guiaban a sus fieles en sus oraciones al Dios de la Mano Ensangrentada, las gargantas de los prisioneros eran abiertas con dagas rituales. Su esencia vital se derramaba sobre surcos acanalados tallados en la antigua piedra, vertiéndose en los Calderos de Sangre que estaban aguardando. La sangre caliente y sulfurosa de los adoradores de Khorne se mezclaba con el pus congelado que corría por las venas de los fieles al Dios de la Peste, junto con el ícor plateado de los hechiceros de Tzeentch.

La conexión mística de los Calderos de Sangre con Hagg Nar transformó al Caldero Madre en un nexo de poder hechicero, un corazón palpitante que atrajo las almas condenadas de cada adorador del Caos sacrificado y las envió a raudales a lo largo de los capilares arcanos que conectaban a Ulgu con el Reino del Crepúsculo de Uhl-Gysh. Allí, Slaanesh estaba atado en paradójicas cadenas de luz y sombra. Un incesante torrente de almas comenzó a ser drenado del vientre de Slaanesh.

Al principio, el dios cautivo estaba eufórico, pues hacía mucho tiempo que no se daba un festín semejante. Luego comenzó a saborear los matices de esa inesperada generosidad. Se estremeció con asco al reconocer la repugnante mancha de sus hermanos dioses: la fea suciedad de Nurgle, la tediosa ira de Khorne y las intrigas sin arte de Tzeentch. Eran alimentos podridos, ligados a sus despreciados parientes y marinados en sus insípidas obsesiones. Se vertieron en su garganta por miles, hinchando su figura encadenada. Slaanesh se estremeció, se encogió y luchó contra sus cadenas, pero no pudo liberarse más de lo que pudo evitar que esa corriente de esencia espiritual enfermiza le inundara. A través de una neblina de repulsión, el Príncipe Oscuro sintió una apertura en los pliegues de la realidad (algo había irrumpido en los pabellones de su prisión).

Sintiendo que había llegado su momento, la Alto Oráculo de Khaine levantó el Corazón de Hierro con una mano, tomó la Linterna con la otra, y caminó con determinación hacia el Máthcoir. Unas nubes asfixiantes de vapor carmesí salían del Caldero Madre, llenando el aire con un embriagador hedor a sangre y hechicería. Morathi subió la escalera hasta el borde del enorme recipiente, y sus ayudantes la perdieron de vista en la niebla arremolinada. La varanita hirviendo comenzó a brotar, chocando y

silbando mientras intentaba liberarse de su prisión de hierro. Se podían ver formas difuminadas en su interior, con rostros fantasmales congelados en expresiones de máximo horror. En el centro del caldero había un remolino succionador, del que salían colores y sonidos desconocidos para los sentidos mortales y, una a una, las insustanciales formas fueron arrastradas entre gritos hasta su interior.

El ritual de Morathi había forjado una conexión entre el Máthcoir y el vientre del Príncipe Oscuro. La Alto Oráculo pudo sentir los temblores de la angustia de Slaanesh emanando del portal, y sintió una oleada de amarga satisfacción. Había infligido a su más odiado enemigo sólo un mero fragmento del sufrimiento que había experimentado en sus manos. Pero solo estaba empezando.



Levantando la Linterna Ocariana, que llenó toda la cámara con la más pura de las luces, Morathi acercó su alma y pasó sobre el borde del Caldero Madre, y descendió a sus furiosas profundidades. Primero llegó el dolor, cegador y omnipresente. La piel de alabastro de Morathi se despegó, desprendiéndose de su cuerpo como la piel de una serpiente. Cuando abrió la boca para gritar, la varanita cruda se escurrió por su garganta, recorriendo sus venas y llenando sus pulmones con fuego líquido. La Alto Oráculo pudo sentir sus huesos rompiéndose y cambiando a nuevas configuraciones. Un ser menor podría haber sucumbido a estas agonías, pero no Morathi. Una eternidad de tormento en las garras del Príncipe Oscuro la había endurecido contra las más horribles torturas imaginables, y ahora le permitía concentrar su mente y su voluntad. Apretando los dientes, levantó en alto la Linterna Ocariana. El artefacto de Teclis brillaba con un resplandor centelleante, y su haz de luz atravesaba la sangrienta vorágine.

El mundo físico se derrumbó, y Morathi se encontró a la deriva en medio de un océano de colores y sensaciones que hervía y se agitaba con el movimiento. Arriba había un cielo rojo sangre y, colgando en ese dosel carmesí, había un vasto portal brillante a través del cual se podía vislumbrar una grotesca inmensidad, con una forma encadenada y distorsionada, formada por rostros chillones, cuyas expresiones alternaban entre la agonía y el éxtasis.

Si el Príncipe Oscuro notaba o no su presencia, no era capaz de saberlo (el dios cautivo se agitaba y gemía en una fiebre delirante mientras las almas tóxicas, las que juraban a sus odiados hermanos, se precipitaban dentro de él).

Morathi levantó la Linterna Ocariana. El artefacto arrojó su penetrante luz a través de la grieta, y la Alto Oráculo empezó a extraer volutas de materia alma de las entrañas divinas de Slaanesh.

Como un faro en medio de un océano enfurecido, el Linterna llamó a los espíritus que habían pervivido en el tormento del Príncipe Oscuro durante incontables siglos.

Se lanzaron en masa hacia la libertad. La mayoría eran cosas grises y harapientas, titilando y con apenas rastro de potencial. A estos, Morathi los apartó con desdén. Buscaba aquellas almas que ardían como estrellas, que no habían menguado con el paso de los eones en los que habían estado en una atroz esclavitud: las almas de los antiguos reyes de la raza de elfa, que en otro mundo habían gobernado un imperio sin comparación en su belleza y su gracia.

Incluso ahora, tenían un destello de divinidad. Dentro de cada uno ardía la brasa de una llama sagrada, que no había disminuido con el peso de las edades. Cuando estas radiantes almas se acercaron a ella, Morathi sintió un torrente de emociones conmovedoras. A algunos de estos seres los había conocido en una vida largo tiempo perdida. A otros los había odiado. A otros los había temido. A uno de ellos, incluso lo había amado.

En su mente se arremolinaban recuerdos tanto amargos como dulces. De pronto notó la punzada de su solitaria existencia, pero sólo durante un instante; Morathi sofocó esa debilidad y convirtió su corazón en hierro. Había venido aquí con un único propósito, y ninguna emoción mortal intervendría. Su cuerpo se convirtió en el de una serpiente retorcida, formada por las sombras más profundas. Agarró la más cercana de las almas de los reyes en sus espirales y se aferró a ella con colmillos negros. Morathi bebió profundamente, drenando cada gota de su potente poder, dejando nada más que una cáscara de cenizas. Luego, arrebató otra y otra, y cada uno encontró la misma condena que la primera. Morathi gritó triunfante mientras se sentía hinchada por el poder divino.

Horrorizadas, las almas de los reyes trataron de escapar de las garras de la Reina de la Sombra, pero sus anillos constrictores no cedieron. Aún así, poseían un poder formidable, y tomaron formas místicas propias para rechazar a su traidor. Algunas se transformaron en águilas con alas de fuego, bajando en picado para rasgar los ojos de Morathi. Otras invocaron lanzas y espadas de luz solar, o se convirtieron en olas de magia azul que golpearon la forma serpentina de la Reina de la Sombra.

Sin embargo, con cada uno de los que consumía, Morathi se hacía más poderosa.

Una por una, las almas de los reyes fueron devoradas, hasta que sólo quedó un único espíritu radiante, tal vez el más poderoso de todos. En el umbral de su ascensión, Morathi titubeó. Este era el ser con el que una vez compartió un vínculo que su cruel corazón nunca había experimentado antes ni tampoco después.

Fue un momento de debilidad que le costaría caro. El alma del rey, llena de rabia por la matanza de sus parientes, se convirtió en una espada de fuego y sangre, una marca ardiente que atravesó el alma de Morathi, hiriendo el núcleo de su ser. La Reina de la Sombra se tambaleó y gritó de agonía, un negro ícor brotó de la terrible herida. Mientras Morathi caía en la oscuridad, dividida en dos, el hinchado cuerpo de Slaanesh empezó a convulsionar. Un coro de gemidos dementes salió de las mil bocas del dios cautivo, seguido de un diluvio de babas relucientes. Este torrente viscoso se convirtió en una forma brillante y proteica que corrió tras la Reina de la Sombra mientras esta se retiraba...



“Habrá dolor más allá del dolor. Gritaré. Tal vez incluso suplique misericordia. Tenedlo en cuenta; si alguno de vosotros intenta interferir, haré que os arranquen y quemen vuestros corazones ante vuestros propios ojos.”

- Morathi



MORATHI - KHAINE

Por la superficie del Caldero Madre aparecieron grietas con forma de telaraña, y el subsuelo de Khruthú resonó con los agonizantes gritos de Morathi. Aún así, sus ayudantes no hicieron ningún ademán de ayudar a su señora, ya que les había advertido, bajo pena de muerte, que no interrumpieran su momento de triunfo.

La Batida Olasangrienta del Rey Nemmetar lideró la carga a través de los sombríos salones del Primer Templo, sus Allopexes abrieron una brecha entre los guardias del templo Khainita mientras sus jinetes soltaban ráfagas de arpones y redes trituradoras de carne. Con cada mordida desgarradora, los depredadores con aletas de cuchilla se volvieron más frenéticos, pero su olfato por la sangre permaneció intacto, llevando a Nemmetar y al Alto Rey infaliblemente hasta las grandes puertas de Khruthú. Provenientes del otro lado de la cámara les llegaron penetrantes gritos de agonía, desmesurados y de naturaleza salvaje. Un golpe del Astra Solus cortó el metal forjado en la sombra, y la escolta del Alto Rey irrumpió en la cámara interior.

Delante se alzaba el Caldero Madre, brillando al rojo vivo mientras las líneas de fractura se ondulaban en su superficie. Espirales de humo carmesí salían del enorme tazón de hierro, del que emanaban los gritos de dolor. Khruthú no estaba vacío. Las guardianas de Morathi se encargaron de proteger a su señora. Las campeonas Melusai atacaron a Nemmetar y sus Allopexes con crueles glaives, mientras que las arqueras Acosasangre soltaban flechas buscacorazones. Volturnos cabalgó con Uasall hasta el corazón de las Melusai, recogiendo una sangrienta cosecha con el Astra Solus. Ninguna pudo soportar la furia del Alto Rey y, pronto, él y los Akhelianos de Nemmetar se abrieron camino hasta la base del Máthcoir. No sabía qué terrible ritual llevaban a cabo las Khainitas, pero iba a terminar ahora. El filo ardiente de la espada del Alto Rey golpeó el Caldero Madre, que se deshizo con un chirrido de metal retorciéndose y una explosión de sangre hirviendo. La fuerza de la explosión hizo que Volturnos y su corcel salieran disparados por el salón subterráneo. Tanto los Idoneth como las Khainitas fueron tragados por una rugiente marea de varanita que brotó del Máthcoir.

NACIDO EN SANGRE

Los ojos de Glavia Corazón de Pecado fueron atraídos por las espirales de Hagg Nar cuando una explosión de hechicería atravesó el techo de la fortaleza Khainita, enviando una columna de llamas carmesí. Desde el corazón de este infierno surgió con un estallido una forma indistinta, arrastrando una estela de colores escabrosos mientras se arqueaba por el cielo. Se alejó rugiendo de la ciudadela Khainita, gritando a través del océano y dejando un enorme haz de vapor sobrecalentado a su paso. Corazón de Pecado dio un chillido de éxtasis, del que se hicieron eco el resto de los Hedonitas que asaltaban las costas de la Bahía Haggana.

Para asombro de sus duros enemigos, las fuerzas Slaaneshitas abandonaron la matanza sin pensarlo dos veces. Volvieron corriendo a sus cuadrigas, saltando a bordo de las elegantes naves y girando en persecución del extraño y brillante cometa que ahora desaparecía en el horizonte.

MISERICORDIA DE UNA DIOSA

Mientras las siervas de la Alto Oráculo y sus enemigos Idoneth se levantaban del suelo, todos los presentes miraban con aprensión el remanente destrozado de la Caldera Madre. Algo se movía en la niebla de sangre roja: una brillante forma de serpiente con alas membranosas onduladas y una corona de serpientes sibilantes. Mientras el maltrecho Alto Rey contemplaba esta pesadilla, incluso su corazón cansado del mundo se aceleró por el miedo. El monstruo extendió sus alas, la piedra del reino fundida cayó a chorros por sus escamas, y soltó un grito primitivo que sacudió la cámara. Entonces, de entre los anillos de la serpiente, otra figura emergió, con sus dientes de un brillante blanco dentro de una máscara de sangre. Volturnos reconoció la majestuosa belleza de la Oráculo de Khaine de inmediato. Sus ojos se posaron sobre él. Y él vio el dolor y el cansancio en esa mirada, pero ambas cosas fueron eclipsados por el brillo del triunfo absoluto.

Volturnos llamó ladrona a Morathi, declarando que la muerte era el único castigo adecuado para sus crímenes. La Alto Oráculo sólo sonrió. No le correspondía a los mortales juzgar a una diosa, dijo. Mientras Morathi caminaba por las ruinas del salón subterráneo, la serpiente se movía con una precisión espeluznante, y cada giro de la cabeza y cada sutil movimiento reflejaba el de la Alto Oráculo. El rey Nemmetar y sus jinetes descendieron sobre la pareja, las bestias Allopexes partieron y desgarrando el flanco escamoso de la criatura serpiente. Los ojos del monstruo brillaban con un carmesí infernal, y uno de los Allopexes estalló en un chorro de vísceras. Su cola de látigo golpeó contra la Pesadilla de las Profundidades del Rey Nemmetar, enviando al jinete y a la montura a estrellarse contra la pared lejana. Nemmetar se desplomó al suelo, sin sentido. Su corcel fue menos afortunado - el golpe había destrozado su columna vertebral como si fuera coral seco.

El Alto Rey Volturnos impulsó a Uasall hacia adelante, las mandíbulas de la Pesadilla de las Profundidades se rompieron en la garganta de Morathi. Con un gesto casual, la Alto Oráculo invocó serpenteantes zarcillos de humo negro atraparon a Uasall por el flanco, arrastrando a la noble bestia hasta el suelo.

Al mismo tiempo, la monstruosidad alada le dio a Voltornos un temible golpe, derribándolo de su silla de montar. La criatura serpiente se cernió sobre él, con el borde de su gran lanza descansando sobre su cuello. Pero antes de que pudiera dar el golpe mortal, Morathi se interpuso entre su monstruosa contraparte y Voltornos. Aunque estaba cubierta de sangre, la autoproclamada diosa irradiaba una sensación de seguridad majestuosa. En el abrasador crisol del Caldero Madre, se había unido a los últimos vestigios del Dios de la Mano Ensangrentada. Ya no era la Alto Oráculo, sino Morathi-Khaine.

La diosa resucitada ordenó que los pocos guerreros Akhelianos que habían sobrevivido a su ira, entre ellos el rey Nemmetar, fueran liberados. Para sorpresa de todos, Morathi-Khaine llamó a sus ayudantes Melusai, y dio la orden de que los ejércitos de Hagg Nar retrocedieran, concediéndoles clemencia a los violentos Idoneth. Dijo que los Khainitas y los Idoneth no tenían por qué ser enemigos. Ambos tenían muchas más cosas en común que lo contrario. Eran exiliados; parias despreciados por aquellos que se consideraban mejores, más nobles. Ella escupió la última palabra con un odio indisimulado. Teclis y su hermano los destruirían a los dos, dijo Morathi, si tuvieran el poder para hacerlo. Pero juntos podrían formar una alianza que haría temblar incluso a los arrogantes imperios de Hysh.

Voltornos era reacio a confiar en cualquiera que le robara y entrara en los lugares más sagrados de los Idoneth. ¿Cómo podía confiar a un ser así el destino

de su pueblo? Morathi-Khaine, para sorpresa del Alto Rey, admitió abiertamente sus crímenes. No ofreció ninguna excusa, sólo un gesto de su buena voluntad. Con un movimiento de su mano, dobló las sombras a su alrededor, invocando a la Linterna Ocariiana. Estaba rota, su luz se había atenuado para siempre, pero no se había destruido. Voltornos levantó una mano para evitar el feroz resplandor, pero mientras lo hacía vio una energía brillante bailando en los rincones de su visión (luces brillantes como las de los peces luciérnaga de las profundidades), liberando un lúgubre lamento mientras se arremolinaban alrededor de la cámara.

Morathi-Khaine extendió su mano, dejando que las motas etéreas pasaran por sus dedos. Ella había encontrado las almas languideciendo en la garganta de Slaanesh, explicó, y las había llamado hacia la luz de la linterna. Ahora las ofrecía libremente, junto con la propia reliquia robada. Estos eran los espíritus de Cythai, los parientes del Alto Rey, asesinados hace siglos, sus esencias consideradas más allá de cualquier esperanza de recuperación. Esta ofrenda fue sólo el comienzo, prometió Morathi-Khaine. El Alto Rey la miró fijamente, y su mente calculadora analizó las implicaciones de esta inesperada oferta. Un ser más impulsado por la emoción tal vez habría rechazado la propuesta de Morathi, ya que los Idoneth habían perdido muchas vidas en la batalla por Hagg Nar. Sin embargo, los aelfos de los lugares profundos, y especialmente el Alto Rey, no eran dados a tales caprichos. Su dura existencia no permitía que los sentimientos superaran el frío sentido práctico. El Alto Rey pidió a Morathi-Khaine que expresara su propuesta.





En su búsqueda de la divinidad, la esencia de Morathi se había partido en dos. Ahora, poseía dos formas distintas unidas por una sola alma: la primera, una hechicera de la realeza, la otra un monstruo iracundo conocido como la Reina de la Sombra. Mientras el Alto Rey Volturnos asaltaba el recinto de Khruthú, la dividida diosa se entregó a su nuevo poder.







ACTO III

ANVILGARD
EN
LA OSCURIDAD

LA CIUDAD DE ESCAMAS

Situado en la frontera mortal del Gran Erial, Anvilgard había evitado tantas invasiones, monstruos voraces y grupos de asalto del Caos que sus habitantes habían perdido la cuenta. Fuertemente defendida tanto por mar como por tierra, presentaba un desafío formidable para cualquier aspirante a conquistador.

BASTIÓN FRONTERA

Situada en las vaporosas costas del Mar Lacerante, la ciudad de Anvilgard se mantiene libre y orgullosa. Aunque no es grande ni está particularmente poblada para los estándares de las ciudades del Dios Rey, se ha convertido en uno de los puertos comerciales más prósperos del Gran Erial, y en un punto de partida para expediciones militares a las salvajes zonas de Aqshy infestadas por el Caos.

Anvilgard es conocida por el gran tamaño de su población de aelfos, en particular los cazadores de bestias de la Orden Serpentis, que ejercen su oficio cazando los monstruosos draconianos y reptiles escupe-fuego que merodean por las selvas de la Costa de Calimardiente. De hecho, la flora y la fauna de las zonas salvajes que se encuentran más allá de la ciudad son tan mortales y de tan rápido crecimiento que sólo se mantienen a raya mediante los gases defoliantes bombeados hacia el aire por las torres de vigilancia de los Hierrofundido, que envuelven la ciudad en una neblina semipermanente de color gris.

GUARDIANES DE OBSIDIANA

Aunque no es el emplazamiento de su principal Fortormenta, los Yunques del Portador del Martillo siempre han mantenido una presencia considerable en la Ciudad de las Escamas. Su fortaleza, el Nexo Negro, protege cuatro puertas del reino, que conducen a prominentes lugares estratégicos. Así, incluso aunque su número se vea reducido por las guerras que se libran en tierras lejanas, hay centinelas con armadura negra de esta mortífera Huestormenta haciendo guardia en su ciudad.

VIEJO MORROLUMBRE Y EL NEXO NEGRO

Como una de las principales fortalezas de Sigmar en el Reino de Fuego, Anvilgard está formidablemente fortificada. Sus murallas están protegidas por una serie de fortalezas móviles, incluyendo el gigante que escupe llamas conocido como Viejo Morrolumbre. Cerca del centro de la ciudad se encuentra el imponente edificio del Nexo Negro, una Fortormenta de los Yunques del Portador del Martillo.

THE TOWER OF
DEAD MEN

CUPRICON RANGE

SILENT CITY
OF SENSIS

ROT-TAIL MINES

CINDERBEAK'S
LAIR

DAGGER CLIFF
CLANHOLDS





LA AGONIZANTE

El buque insignia personal del conocido Capitán de Flota Taras Rastranoche, el Arca Negra Agonizante, es un avistamiento reciente en las aguas del Mar Lacerante, acompañado de una gran flotilla de buques Corsarios.

EL DOMINIO DEL MIEDO

Durante mucho tiempo la sofocante ciudad portuaria de Anvilgard ha sido un lugar de lealtades cambiantes. Aunque gobernada por un cónclave de leales seguidores Sigmaritas, gran parte de su población respondía a otro maestro, la sombría cábala de aelfos renegados conocida como la Espiral Escamanegra.

La gente de Anvilgard siempre había sido considerada un pueblo resistente, templado por el entorno brutal en el que vivían, y conocido en todas partes por su gran coraje. Sin embargo, cuando el Alto Árbitro Concelius Gour se convirtió en el último dignatario de la ciudad en sufrir una muerte espantosa (asesinado por envenenamiento en las dependencias de su finca, parecida a una fortaleza, ante las narices de su guardia personal), incluso los tramperos y exploradores fronterizos más veteranos de la ciudad comenzaron a murmurar en voz baja el terror que había llegado a la Ciudad de Escamas. Si ni siquiera el experto en leyes de la ciudad estaba a salvo, ¿entonces había alguien que lo estuviera?

Los secuestros y los asesinatos habían comenzado no más de media estación antes. Las víctimas eran prominentes líderes civiles y militares: capitanes de la guardia, almirantes de la flota de Calimardiente, príncipes mercantes, sacerdotes y políticos. Todos pilares de la jerarquía, cuya repentina desaparición provocó una ola de paranoia que se extendió desde los muelles de Puerto Escamalúgubre en las costas del Mar Lacerante

hasta las doradas casas solariegas de Firstwall-on-the-Line. Algunos acusaron a los grots que habitaban en las selvas circundantes y que periódicamente salían a hacer incursiones y saqueos. Otros juraron ciegamente que habían visto ratas del tamaño de hombres en el exterior, por la noche. Algunos incluso murmuraron que agentes de los Yunque del Portador del Martillo (esos presagiadores guerreros cuya Fortormenta se levantó en el centro de la ciudad) habían estado en el exterior, purgando a los infieles y corruptos.

Unos pocos, almas que habían visto más mundo, susurraron otro nombre, el de la temida Espiral Escamanegra. Desde lo que la gente podía recordar, este sindicato de corsarios y renegados aelfos había controlado siempre todo el vicio y el comercio ilícito a lo largo de la Costa de Calimardiente. Se decía que tenían agentes infiltrados por todo Anvilgard. Incluso tenían influencia sobre el propio alto cónclave, si uno se creía los rumores. ¿Quizás estos poderosos señores del crimen habían apostado al fin por el dominio absoluto?



LA PETICIÓN DEL SOBERANO

En verdad, los cabecillas de la Espiral tenían sus propios recelos sobre esta oleada de asesinatos y caos porque, en realidad, fueron ellos quienes los llevaron a cabo por orden de su misterioso amo sin rostro, conocido únicamente como el Soberano.

La cábala siempre había preferido el anonimato. Su *modus operandi* siempre había sido permanecer en las sombras (operar a través del miedo, el subterfugio y la manipulación sutil en lugar de la brutalidad total). Contaba entre sus filas con varias hechiceras de los Aquelarres Oscurecientes, cuyas magias lava-cerebros habían probado ser muy efectivas para establecer una red de espías e informantes por todo Anvilgard. Esta había sido una estrategia muy rentable a lo largo de los años. Incluso la Orden de Azyr (los temidos cazadores de brujas del Dios Rey) no había podido encontrar ninguna prueba fehaciente sobre la cábala, sólo una serie de rumores sin fundamento.

De hecho, había muchos en los niveles superiores de la sociedad de Anvilgard que negaban la mera posibilidad de que tal organización pudiera existir. Después de todo, ¿cómo podría cualquier red criminal haber operado libremente durante tanto tiempo en el corazón de una de las ciudades del Dios Rey? No, seguramente los secuestros debían ser obra de algún culto nefasto o de algún agente maligno de algún lugar lejano. Esta fue exactamente la versión de los hechos que la Espiral trató de propagar, por supuesto, una versión difundida a cada oportunidad por sus agentes en el cónclave de la ciudad. Pero aunque los señores titiriteros de la Espiral se reían de ellos y los despreciaban y los conducían por el camino equivocado, la cábala llevó a cabo la despiadada voluntad del Soberano.

Así había sido durante muchos años, y los Capitanes de la Flota de Corsarios, los brujos y los señores de la Orden Serpentina que formaban el consejo en la sombra de la Espiral Escamanegra se habían vuelto increíblemente poderosos y ricos en ese tiempo. Muchos de ellos eran reacios a arriesgar tal poder sin una buena causa, pero ninguno estaba preparado para negar la voluntad del Soberano. Cualquiera que lo hiciera tenía la tendencia de llegar a un rápido y desagradable final. La mayor defensora y heraldo del Soberano, la hechicera Drusa Kraeth, tenía espías en todas partes. Su Aquelarre de la Sangre de la Serpiente era más grande en número que los Gremios Libres de Anvilgard, por lo que se rumoreaba, una multitud de fanáticos con la mente controlada que obedecían todos sus deseos sin escrúpulos. Muchos de los agentes ocultos de Kraeth no tenían la menor idea de su verdadera lealtad, tan potentes eran los encantamientos de la hechicera.

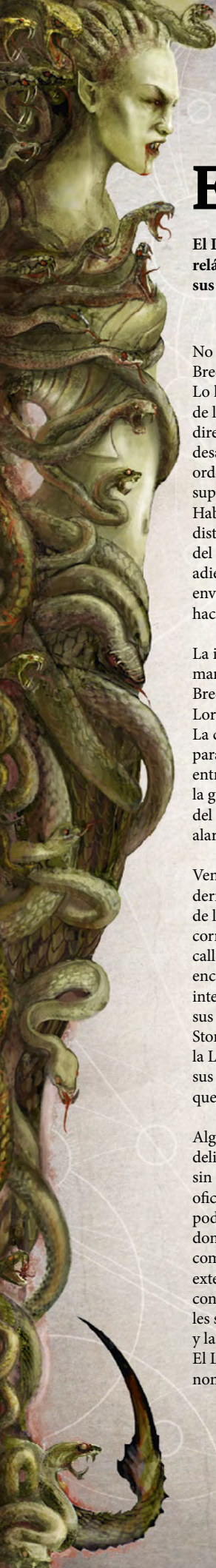


El objetivo principal de su campaña de terror puede que escapara a los líderes de la Espiral Escamanegra, pero su efecto sobre la población no lo hizo. El miedo se extendió por Anvilgard como los vapores químicos que se agolpan en sus lúgubres calles cada mañana. Todo el mundo en la Ciudad de Escamas podían sentir que el viento presagiaba alguna cosa.

LA ESPIRAL ESCAMANEGRA

Tejiendo sus intrigas desde los rincones sombríos de la Ciudad de Escamas, la misteriosa cábala conocida como la Espiral Escamanegra ha llegado a dominar el comercio dentro de Anvilgard, y gobierna con mano de hierro a su próspera clase marginal criminal. Su liderazgo está compuesto por un círculo siempre cambiante de aelfos importantes (corsarios, hechiceros y asesinos) unidos por el deseo de promover los intereses de los aelfos por encima de las razas menores, y la determinación de mantener firme su dominio sobre los mercados de la ciudad. La Espiral rara vez se reúne en persona, ya que el secreto es primordial para la eficacia de la organización. En cambio, se comunican a través de una red de espejos malignos (dispositivos brujos a través de los cuales se puede proyectar una versión oscura e insustancial de uno mismo). Cada miembro de la cábala rinde homenaje a una misteriosa entidad conocida simplemente como el Visharhein (o el Soberano, en la lengua común) de quien reciben sus órdenes.

Aunque su influencia es de gran alcance, la cábala no es todopoderosa en Anvilgard. Muchos Capitanes de la Flota del Azote y Hechiceras de los Aquelarres aún ven la lealtad al Dios Rey como la forma más segura de aumentar su poder, y se resistirían a cualquier propuesta abierta de sedición. Por lo tanto, los agentes de la Espiral deben confiar en la manipulación y el secreto para lograr sus fines. Tales figuras pueden encontrarse en todos los estratos de la sociedad, desde oficiales del gobierno y aparentemente conservadores agentes de la Oficina de Diezmos y Deberes, hasta los más humildes portadores de incensarios y vigilantes de la ciudad. Muchos no tienen ni idea de que sirven a la cábala, ya que han sido adoctrinados con los sutiles encantos de las hechiceras de los Aquelarres Oscurecientes, para ser activados como agentes durmientes cuando surja la necesidad. Otros son reclutados por medios más mundanos, normalmente mediante amenazas o chantaje.



EL RETORNO DE VAN BRECHT

El Lord-Veritant Keizer Ven Brecht había caído en la batalla de las Fauces de Varanthax, para ser reforjado en el relámpago y la agonía en el Sigmarabulum. Desde allí, fue enviado a través del Puente Celestial a Anvilgard, donde sus talentos únicos eran requeridos con urgencia.

No era la primera vez que el Lord-Veritant Keizer Ven Brecht caía en batalla y, ciertamente, no sería la última. Lo habían reforjado en el tormentoso altar del Yunque de la Apoteosis, y había entregado su misiva urgente directamente al Dios Rey. Sigmar recibió la noticia del desastre en Ochopartes con seriedad e inmediatamente ordenó enviar nuevos refuerzos para relevar a los supervivientes. Pero Ven Brecht no se uniría a ellos. Había llegado a la corte de Sigmaron la noticia de los disturbios en Anvilgard y, como guerrero de los Yunques del Portador del Martillo, el Lord-Veritant estaba bien adiestrado para erradicar la causa de los disturbios. Fe enviado inmediatamente a través del Puente Celestial hacia la Fortormenta del Nexo Negro.

La incapacidad de ayudar a Nihilat y sus guerreros de una manera más directa fue un tormento más cruel para Ven Brecht que incluso la agonía de la Reforja. Sin embargo, el Lord Veritant no tuvo tiempo de pensar sobre tales cosas. La ciudad de Anvilgard estaba atrapada en las garras de la paranoia. Los ciudadanos iban desapareciendo uno a uno, entre ellos personas de renombre de la ciudad. Peor aún, la guarnición de Anvilgard, incluidos los propios Yunques del Portador del Martillo, estaba dispersa de manera alarmante.

Ven Brecht actuó con rapidez. Sus agentes Stormcast derribaron las puertas de los criminales más notorios de la ciudad y las figuras públicas sospechosas de corrupción, sacándolos de sus camas o lanzándolos a la calle a la vista de todos. Estos prisioneros fueron llevados encadenados a las mazmorras del Nexo Negro para ser interrogados. Arrojados a oscuras mazmorras mientras sus protestas caían en los oídos sordos de los guardias Stormcast Eternals. Uno a uno, la luz resplandeciente de la Linterna de la Abjuración del Lord-Veritant recorrió sus mentes en busca de signos de corrupción, lo que hizo que muchos se volvieran locos de dolor.

Algunos de los detenidos eran poco más que pequeños delincuentes y no poseían secretos de interés. Otros, sin embargo, incluido señores de los comerciantes, oficiales del Gremio Libre e incluso miembros del poder judicial de Anvilgard, mostraron signos de dominación mental. Más preocupante aún, tan pronto como Ven Brecht comenzó a desentrañar toda la extensa red de encantamientos que se les había tejido con tanta habilidad, a estos pobres desafortunados les sobrecogieron convulsiones repentinas y fatales, y la sangre se convirtió en ácido negro en sus venas. El Lord-Veritant salió de las mazmorras con un solo nombre, repetido muchas veces por los prisioneros

heridos en sus últimos y agonizantes momentos: el de Espiral Escamanegra. Esta hermandad criminal no era desconocida para los centinelas de Anvilgard, pero el alcance de su influencia perturbó incluso a Ven Brecht. Sin embargo, antes de que pudiera planear su siguiente movimiento, el Lord-Veritant se encontró con una nueva adversidad. La mismísima Morathi, Alto Oráculo de Khaine, había llegado a la ciudad de Anvilgard, a la cabeza de un séquito de guerreras Khainitas.

EL CONCILIO SE REÚNE

El Lord-Veritant se dirigió de inmediato a la Cámara Valerosa, la imponente estructura en la que se reunía el alto cónclave en consejo. La Cámara Valerosa, un bloque inmenso de roca volcánica coronada por torres defensivas, era tan dura y formidable como la ciudad en la que se encontraba.

Morathi entró en Anvilgard por los muelles Escamalúgubre, acompañada por asistentes Melusai de armadura plateada. Era la primera vez que Ven Brecht veía a las guerreras serpentinas en las calles de una Ciudad Libre. La procesión de la Alto Oráculo avanzó lentamente hacia el capitolio de la ciudad, tomando una ruta notablemente larga que brindó a la ciudadanía tiempo suficiente para contemplar la gloriosa presencia de Morathi. Los anvilgardianos miraron a las soldados khainitas de aspecto feroz con una combinación de miedo y asombro mientras pasaban deslizándose en perfecta formación. Observando desde las escaleras de la Cámara Valerosa, incluso Ven Brecht se vio obligado a admitir que la Alto Oráculo tenía una presencia impresionante; Morathi parecía completamente intacta a pesar de las tribulaciones que había sufrido dentro del dominio de Archaon mientras se paseaba regiamente por las calles de Anvilgard sobre su altar de hierro de Khaine. De hecho, a Ven Brecht le pareció que la líder khainita había llegado a Anvilgard no como sacerdotisa o diplomática, sino como conquistadora.

Mientras Morathi entraba en la sala de audiencias de la Cámara Valerosa, los dignatarios allí reunidos recibieron a la Alto Oráculo con una reverencia y adoración sorprendentes. La propia Alta Matriarca Tarvilla Etain le dio la bienvenida a Morathi a la Ciudad de Escamas con un alivio apenas oculto. Seguramente esta aliada del Dios Rey ayudaría a la ciudad a erradicar a los demonios que atacaban a sus ciudadanos. Era un sentimiento compartido también por el Señor de la Forja Hierrofundido y el General del Gremio Libre.



Solo Ven Brecht recibió a la Gran Oráculo con sospecha en lugar de deferencia. Se preguntó cómo había podido escapar de la desastrosa expedición a Ochopartes y qué hacía en un lugar tan lejano como Anvilgard en esa hora tan desesperada.

Morathi no mostró ni un ápice de ira cuando se dirigió al Lord-Veritant, a quien respondió sin demora. Su misión bajo las Fauces de Varanthax había tenido éxito, dijo la Alto Oráculo, pero el enemigo les había estado pisando los talones. Había huído de Ochopartes junto a sus aliados Stormcast antes de que estos se dieran cuenta del peligro en que se encontraba el Lord-Celestant Nihilat. Las noticias ya habían llegado a Azyr, prometió la Oráculo Suprema, y los refuerzos estaban en camino para ayudar a los supervivientes. Con una sonrisa gélida, Morathi ofreció sus más profundas condolencias a Ven Brecht por cualquier trauma que hubiera podido sufrir durante su Reforja y su profunda preocupación por que no sufriera ninguno de los terribles efectos secundarios que asolaron a tantos de sus compañeros Stormcast. Ante las palabras de Morathi, hubo un grito de asombro entre los presentes, ya que estaba terminantemente prohibido por las leyes de Azyr dar voz a los terribles rumores que se arremolinaban alrededor de los Stormcast Eternals y sus constantes resurrecciones. “Quizá ya no eres el mismo, Ven Brecht.” Continuó Morathi. Ella ya había oído rumores sobre la mano dura del Lord-Veritant. ¿Los que languidecen en las mazmorras del Nexo Negro, entre ellos algunos de los miembros de alto rango de la jerarquía de la ciudad, han sido tratados con la debida justicia?”

Ven Brecht mantuvo un silencio estoico, sin revelar ningún indicio de su creciente ira. Aún así, escuchó los susurros de los delegados asistentes mientras una tensión nerviosa se instalaba en la sala. Hablando con su tono de estar al borde de la muerte, el Lord-Veritant recordó a todos los presentes que su poder no tenía límites cuando se trataba de actos de sedición o herejía.

Morathi, aparentemente ignorando el acero en las palabras de Ven Brecht, explicó que las sacerdotisas del templo Khainita de Khelt Nar le habían informado de la creciente lucha en Anvilgard, que ya parecía que había un foso de gladiadores dentro de sus muros. Ella estaba aquí para erradicar el mal dentro de la ciudad. Sus palabras fueron recibidas con un aplauso entusiasta y un enorme alivio, ya que muchos de los presentes temían que serían la próxima alma en ser arrastrada a la niebla, para no ser vistos nunca más. El Lord-Veritant Ven Brecht no celebró nada. El inquisidor había pasado años descubriendo mentiras y, aunque no tenía pruebas, pudo saborear el engaño en las palabras de la Alto Oráculo. No fue una casualidad lo que la llevó a Anvilgard, justo cuando parecía que la ciudad estaba en su momento más vulnerable.

Sin pruebas, cualquier acusación de Ven Brecht contra Morathi sería fácilmente refutada. Optó por darle la bienvenida fríamente a la Ciudad de Escamas y se marchó del salón. Durante todo su camino hacia la puerta pudo sentir la mirada de la Alto Oráculo clavándose en él.

TERROR EN LA NIEBLA

La oleada de asesinatos y desapariciones que había golpeado a Anvilgard había dejado a sus ciudadanos atemorizados y, al ver una gran niebla espesa a la deriva en el océano, su inquietud no hizo más que aumentar. Esto no era un fenómeno natural en la ciudad y, allí donde se asentó, trajo consigo una paranoia desorientadora.

Al principio, la neblina que llegaba a través del Mar Lacerante resultaba poco llamativa, ya que las calles de Anvilgard estaban permanentemente cubiertas de niebla, un derivado de los gases marchita-plantas que las torres de vigilancia de Hierrofundido bombeaban al aire para intentar mantener a raya las selvas de la Costa de Calimardiente. Sin embargo, en el momento en que se asentó un impenetrable manto sobre el puerto Escamalúgubre, los habitantes de la ciudad comenzaron a darse cuenta de que algo estaba mal. A los que se tropezaron con esas espeluznantes nubes les pareció que el mundo se ralentizaba a su alrededor; el aire titilaba como si se vislumbrara a través de un espejo nublado, y cada respiración se sentía como agua de mar helada que inundaba los pulmones.

Desde el puerto, la niebla se extendió rápidamente. Se adentró en los barrancos, los barrios de mala muerte donde los pobres vivían hacinados en sus chozas de pieles. Se deslizó por Granjamartillo, los barrios de Duardin y la fortaleza móvil del Gremio Libre conocida como Viejo Morrolumbre. El estruendo de los disparos de cañón y los mosquetes se podía oír resonando por todo Anvilgard. Reconociendo la locura de adentrarse a ciegas en la niebla, las compañías de Guardias del Gremio Libre (la mayoría de ellas consistentes en Comandos de Calimardiente, endurecidos por la batalla, que eran las tropas de élite de la ciudad) intentaron organizarse en posiciones defensivas. Pronto, cada una de ellas quedó aislada en medio de una impenetrable mortaja. Cuando los Comandos se asomaban a la niebla, llovieron ráfagas de proyectiles entre ellos, que atravesaron las armaduras de piel de draco y las cotas de malla de acero. Decenas de ellos cayeron gritando al suelo, acribillados con virotes espinosos. Tambaleándose por la embestida, las fuerzas del Gremio Libre retrocedieron en formación de “escudo-kraken”, manteniendo sus escudos en alto sobre sus cabezas mientras las pistolas Purgainfiernos disparaban voleas ciegamente contra la neblina en un vano intento de proporcionar fuego de cobertura.

Por toda la ciudad, escuadrones de agremiados ensangrentados murmuraban oraciones al Dios Rey mientras veían los angulosos cascos de los guerreros aelfos marchando por la niebla en perfecta formación. Estos recién llegados llevaban el burdeos profundo de los auxiliares aelfos de la ciudad. Refuerzos, creían, de los templos-aquelarre. Ese alivio pronto se convirtió en horror. Con una indiferencia ciega en sus rostros, las tropas de los aelfos clavaron sus lanzas en las barrigas de sus desprevenidos aliados, o las cortaron con despreciativos golpes de sus espadas ganchudas. La hechicera Drusa Kraeth observó la matanza con

aprobación a lomos de su Dragón Negro, Klarronaxes. Sus guerreros hicieron retroceder a las formaciones rotas de los Comandos Calimardiente calle a calle. A pesar de la confusión, el Gremio Libre dio buena cuenta de los aelfos. Muchos de los esclavos de Kraeth cayeron ante disciplinados disparos de mosquete, o fueron empalados en resueltos muros de lanzas. Sin embargo, pulgada a pulgada, los Comandos Calimardiente se vieron obligados a ceder terreno. Pronto, fueron presionados hasta los muelles del puerto Escamalúgubre. Y allí, esperaron a que llegara el enemigo, decididos a sacrificar sus vidas.

Agarrando mosquetes y lanzas con sus manos temblorosas, los agremiados sintieron el agua fría goteando sobre su piel. El aire se hizo pesado, su respiración era irregular y pesada. La pólvora estaba empapada y chisporroteaba. Unas formas elegantes rodeaban a los exhaustos soldados, acercándose cada vez más.



Cuando llegó el final, vino desde el mar.

En el Nexo Negro, los Yunque del Portador del Martillo se estaban reuniendo para la batalla. Se enviaron mensajeros a través de las cuatro puertas de la Fortormenta hacia las ciudades libres más cercanas, solicitando ayuda inmediata. La naturaleza del enemigo aún no estaba clara. Los espías de Kraeth habían difundido tanta desinformación como les fue posible, por lo que hubo informes contradictorios; algunos afirmaban que la ciudad estaba sitiada por un ejército de muertos, otros hablaban de un levantamiento de los adoradores del Dios del Cambio. Al mando de las guarniciones de Stormcast Eternalss de la ciudad estaba el Lord-Castelant Ephrem Vanhelm, un experimentado rompesedios. Inmediatamente, ordenó al Lord-Veritant Ven Brecht que tomara su séquito y pusiera a salvo el Salón Impávido, ya que el cónclave se había refugiado allí, y seguramente estaría entre los primeros objetivos del enemigo.

Ya habían llegado a Ven Brecht rumores de guerreros aelfos que se habían alzado en armas contra la ciudad, y él las tomó como confirmación de sus más oscuras sospechas. La presencia de Morathi en Anvilgard y este repentino levantamiento deben estar conectados, le dijo al Lord-Castellant. Cuanto más esperaran para actuar, más desesperada se volvería su posición. Cortando la cabeza de la serpiente podrían terminar esta insurrección de un golpe.

Vanhelm confiaba en los instintos de Ven Brecht, pero sin pruebas no se atrevió a declarar la guerra a un aliado del Dios Rey. En cualquier caso, no podía marchar sobre los Khainitas sin dejar grandes secciones de la ciudad indefensas. Gran parte de la fuerza militar de los Yunques estaba de campaña, y sólo tenían unos pocos cientos de guerreros para defender una ciudad de miles de personas; una fuerza formidable, sin duda, pero que no se podía permitir el lujo de dividirse. Asegura el Salón Impávido, ordenó a Ven Brecht, y encuentra pruebas del engaño del Alto Oráculo. Si se demostraba que sus sospechas eran correctas, Morathi iría a juicio. Ven Brecht temía que, para entonces, ya sería demasiado tarde para salvar la ciudad. Pero no le correspondía cuestionar las órdenes del Lord-Castellant. La defensa de la ciudad no era de su incumbencia. Así que recitó un juramento de fortuna a su camarada, y se fue a reunir a su séquito.

CALLES DE MUERTE

Tal y como hizo Ven Brecht con el Salón Impávido, el Lord-Castellant Vanhelm envió varias unidades de los Cónclaves Angelos con órdenes de explorar la ciudad lo mejor que pudieran, permitiéndole tener una imagen más clara de la situación. Mientras los Prosecutors se lanzaban desde las más altas agujas del Nexo Negro, escuadrones de Liberators con escudos marchaban desde su entrada para asegurar las vías que conducían al Primer Círculo (el corazón latiente de la ciudad, donde se encontraban los distritos nobles y los salones de gobierno de Anvilgard). Drusa Kraeth y el Aquelarre de la Sangre de la Serpiente

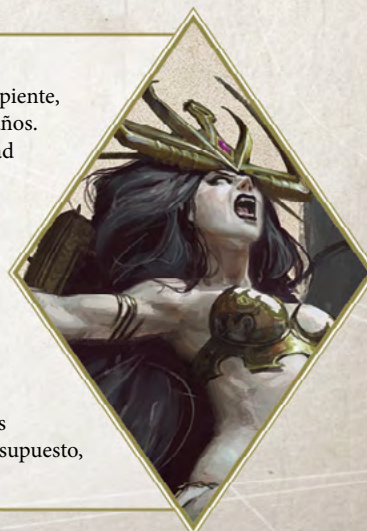
estaban esperando, ocultos por la espesa niebla. La mano derecha del Soberano tenía a su mando todo el poder de la Espiral Escamanegra, incluyendo los refuerzos del Arca Negra Agonizante, liderada por un arrogante Capitán de la Flota Ulguano que se llamaba a sí mismo Taras Rastreanoche. El Soberano había sido claro en sus órdenes, ni un solo Stormcast iba a ser asesinado, ya que no se debía permitir que ninguno muriera y viajara a Azyr para informar de la situación de Anvilgard.

Derrotar a una guarnición de Stormcast, por pequeña que fuera, sin uso de la fuerza mortal, era una propuesta desalentadora. Sin embargo, Kraeth podía llamar a algunos de los mejores cazadores de bestias de los Reinos Mortales, no sólo a los del Azote, sino también a los fríos caballeros de la Orden Serpentin y sus monstruosos caballos de tiro. Los Prosecutors fueron sacados del cielo por redes de acero, o derribados con virotes de ballestas untados del veneno paralizante de los ladrones de la sombra y las mántides escupidoras. Las patrullas de Liberators fueron atacadas por manadas de caballeros de Dracoengendros cuyas lanzas goteaban de forma similar con venenos debilitantes. Cada uno de los Stormcasts vestidos de negro pagó un doloroso peaje antes de sucumbir a los venenos que se filtraron por sus venas. Ni siquiera los campeones de Azyr pudieron resistir las toxinas que los preparadores de veneno aelfos habían desarrollado para derribar a los inmensos dracónidos de las selvas de Calimardiente.

El Lord-Castellant Vanhelm se dio cuenta pronto de que el número de traidores superaba ampliamente al suyo, y claramente poseían un conocimiento exhaustivo de la ciudad. Aunque le irritaba hacerlo, tuvo que ordenar a los guerreros que quedaban que se retiraran a la seguridad del Nexo Negro.

DRUSA KRAETH, VOZ DEL SOBERANO

La hechicera Drusa Kraeth es la matrona del Aquelarre de la Sangre de la Serpiente, una orden de hechiceros aelfos que ha servido a Anvilgard durante muchos años. Ella es también la mano derecha del Soberano, hablando con toda la autoridad de esa enigmática entidad mientras dirige las operaciones de la Espiral Escamanegra. De hecho, se dice que es uno de los pocos seres que conoce la verdadera identidad de su amo. En efecto, Kraeth ha gobernado Anvilgard durante décadas desde detrás de un velo de secretos tan eficazmente que sólo un puñado de los habitantes de la ciudad han visto su rostro, normalmente unos momentos antes de que sus mentes fueran escurridas, despedazadas y rehechas para adaptarse mejor a sus necesidades. Como maestra de encantamientos que cautivan la mente, Kraeth ha reunido un ejército de agentes embrujados por toda la ciudad libre, “susurradores” que le informan de cada evento notable que ocurre dentro de sus muros. Métodos similares se utilizan para vigilar de cerca a sus compañeros de la Espiral, por supuesto, ya que son una compañía ambiciosa en la que nunca se puede confiar.





EL PRECIPICIO A LA RUINA

Anvilgard estaba a punto de caer. Drusa Kraeth y sus fuerzas habían arrasado con sus regimientos del Gremio Libre, y se apoderaron de varios baluartes clave en toda la ciudad. El Lord-Veritant Keiser Ven Brecht decidió luchar, sin embargo, sin importarle las posibilidades.

Mientras sus camaradas luchaban y caían en las calles de la ciudad que custodiaban, Ven Brecht aseguró el Salón Impávido, uniéndose a los miembros dispersos de los Comandos Calimardiente que no habían desaparecido durante el asalto inicial a la ciudad. Bajo el mando del anciano General Dignan “Bigotes de Hierro” Crant, estas tropas consistían en su mayoría en reclutas novatos y en veteranos de pelo canoso, formaciones de reserva responsables de los deberes de la milicia, pero aún así bien armados y capaces. El Lord-Veritant reconoció que en esta hora desesperada, se necesitaba toda la ayuda posible para la defensa de Anvilgard.

Estos no eran los únicos leales que habían llegado al Salón Impávido. El Rey Guardián Matlo Loriksson había reunido a una compañía de Barbaslargas Duardin de rostro sombrío, que ansiaban probar sus hachas contra aquellos que se habían atrevido a invadir su ciudad natal. El Forjaengranaje Uldur “Barbaflamígera” también había logrado escapar de las garras del enemigo con varios acólitos Manos de Vapor, mientras que de la Capilla del Sagrado Flagelo salían miles de flagelantes aulladores. Lentamente, Ven Brecht comenzó a reunir una gran fuerza bajo su mando.

La creciente sensación de optimismo pronto se hizo añicos cuando finalmente llegó la noticia de los exploradores del Lord-Veritant de que el enemigo por fin se había revelado. Un ejército aelven había rodeado los muros del Nexo Negro, atrapando al Lord-Castellant Vanhelm y a la mayor parte de la fuerza de los Yunque en su propia Fortormenta. Sin preocuparse más de ocultar su gran número, los traidores habían aparecido por miles. Entre sus filas había corsarios de las Arcas Negras, señores montados en dragones de la Orden Serpentinis y guerreros silenciosos de blancos ojos de los Aquelarres Oscurecientes. Marcharon bajo carteles que representaban la cabeza del kraken tradicional de Anvilgard, pero desfigurada con una runa aelven angular. Los portadores de estos estandartes clamaron que la ciudad anexada ahora era parte del imperio de Morathi-Khaine, y que de ahora en adelante sería conocida como Har Kuron.

Ven Brecht analizó rápidamente estos hechos, interpretando las consecuencias en su mente. Morathi se la había jugado, como sospechaba que haría. Claramente tenía aliados por toda la ciudad y espías por todas partes. No había otra forma de que los regimientos de Anvilgard pudieran haber sido rodeados y destruidos de manera tan eficiente y secreta. Las opciones del Lord-Veritant eran pocas; el ejército de los Aquelarres Oscurecientes que había rodeado el Nexo Negro superaba en número

a su pequeña fuerza al menos tres veces. ¿Quién podría saber qué otras fuerzas yacían escondidas en la niebla, esperando emboscar a cualquiera que se extraviara por encima del suelo?

Sin embargo, a pesar de la sutileza del enemigo, aún no habían asegurado por completo Anvilgard. Según el Forjaengranaje “Barbaflamígera”, la fortaleza móvil “Viejo Morrolumbre” había sido capturada y sus ocupantes asesinados. Sin embargo, no había sido destruida. La fortaleza era un enorme gigante de hierro tan grande como un castillo y repleto de torres de cañones y torretas que escupían llamas, el Viejo Morrolumbre era una construcción temible. Si pudiera asegurarse, los leales no solo tendrían a su disposición un monstruo armado como fortaleza, sino también una que podría moverse a cualquier posición para causar graves pérdidas al enemigo. Barbaflamígera le aseguró al Lord-Veritant que él y su pequeña tripulación de acólitos podrían operar la fortaleza, si de alguna manera conseguían entrar. Fue una suerte que las fuerzas leales contaran con los Desposeídos entre sus filas. El Rey Guardián Matlo Loriksson le aseguró a Ven Brecht que las catacumbas construidas por los duardin que se abrían bajo Anvilgard los conducirían hasta los mismos pies de Morrolumbre.

TÚNELES DE MUERTE

Dejando tras de sí un contingente de Gremios Libres para salvaguardar el Salón Impávido, Ven Brecht lideró las tropas del general Crant y al resto de sus guerreros bajo las catacumbas de Anvilgard. Siguió al Rey Guardián Loriksson a través de la intrincada red de mazmorras que conforman el sistema de alcantarillas de la ciudad.

Marcharon durante muchas millas en silencio sufriendo un calor sofocante por debajo de sus armaduras, ya que bajo Anvilgard las temperaturas alcanzaban niveles casi insostenibles. Ven Brecht había esperado evitar la confrontación con el enemigo, pero resultó ser un vano deseo. Los insurrectos carecían del agudo sentido de los duardin para las distancias subterráneas y, por lo tanto, habían sellado los túneles en lugar de arriesgarse a limpiarlos. Sin embargo, no los habían dejado sin vigilancia; los Señores de las Bestias de la Orden Serpentinis, esclavos de Kraeth, habían conducido a sus monstruos más temibles a la oscuridad para perseguir y atacar a cualquier duardin que pudiera usarlos como refugio. A medida que sus fuerzas se acercaban a su destino, Ven Brecht vio el resplandor de los fuegos infernales que se derramaban desde los pasillos que tenía delante y el suelo empezó a temblar.



Emergiendo con un gran estruendo, de la oscuridad salieron Hidras de Guerra y Kharibdyss de muchas cabezas, que sibilaron y sisearon en cuanto captaron la esencia de su presa. Conducida por sus maestros aelfos, una de las Hidras se estrelló contra Loriksson y sus Rompehierros, aplastando al duardin debajo de su enorme cuerpo y abrasando vivos al resto dentro de sus armaduras. Los Desposeídos no huyeron, sino que se mantuvieron obstinadamente en formación mientras cortaban las piernas del monstruo. El propio Loriksson hizo que la bestia se estrellara contra el suelo cuando rompió una de sus patas traseras con un golpe de su martillo rúnico, y sus guerreros se apiñaron a su alrededor para destrozarla. Ven Brecht luchó cerca, sus Judicators abriendo agujeros en los escamosos pellejos de los monstruos con descargas de flechas crepitantes, mientras manadas de Sabuesos Grifo rasgaban y arañaban el vientre suave de las bestias.

Solo con la muerte de decenas de Duardin consiguieron asesinar a la última de las bestias. Sus amos fueron pasados a espada y el cadáver de la criatura fue incinerado por una unidad de Dracohierros con sus cañones draco que escupen llamas. Limpiando el icor negro de su martillo, el Rey Guardián Loriksson observó los cuerpos de sus hermanos caídos, frunciendo el ceño con furia. Reuniría al resto de sus parientes, le prometió a Ven Brecht, y junto con Barbaflamígera y sus Manos de Vapor, asegurarían la fortaleza. Cuando llegara el ajuste

de cuentas final, los traidores pagarían cien veces por cada duardin asesinado. El Rey Guardián partió, no sin antes dirigir a Ven Brecht hacia un túnel que lo llevaría al borde de la Plaza del Primer Rito, donde se encontraba la Fortormenta de los Yunque. Ven Brecht tenía como objetivo atraer al enemigo a la batalla, liberando la presión sobre las fuerzas de Lord-Castellant Vanhelm y ganando tiempo para que Loriksson igualara las probabilidades.

La noche había caído cerrada y silenciosa sobre Anvilgard cuando la pequeña fuerza de Ven Brecht se acercó a las paredes del Nexo Negro. La Fortormenta estaba rodeada por las antorchas parpadeantes de miles de guerreros aelven reunidos bajo los estandartes del Aquelarre de la Sangre de la Serpiente y Har Kuron, así como por las crueles heráldicas de varios Maestros de Flota y Señores del Terror de la Orden Serpentin. Aunque dentro de los muros del Nexo Negro había cuatro Puertas del Reino, parece ser que no llegaron refuerzos para liberar la ciudad. Ven Brecht no sabía si la ayuda estaba en camino o si Morathi había logrado aislar Anvilgard de las otras ciudades libres de Aqshy. En cualquier caso, el tiempo se acababa. Las paredes de la Fortormenta ya estaban siendo martilladas por una lluvia de proyectiles lanzados por decenas de grandes balistas.

Frente a los muros del Nexo Negro, los Yunques del Portador del Martillo ofrecieron su última resistencia, enfrentándose a una marea interminable de insurrectos y a todo el poderío de la diosa Morathi-Khaine.





EL ALZAMIENTO DE LAS SOMBRAS

Aunque superado en número y aislado de sus aliados, el Señor Ven Brecht lideró el contraataque contra la hechicera Kraeth y sus compañeros insurrectos. Había jurado defender la ciudad del Dios Rey hasta su último aliento, pero pronto se enfrentaría al verdadero poder que buscaba conquistar la Ciudad de Escamas.

El Nexo Negro era más que un simple fuerte; era una imponente ciudadela, construida para albergar a cientos de Stormcast Eternals e impenetrable para todos, incluso para los asaltos más feroces. Sus murallas estaban encantadas con invictunita y sus torres repletas de balistas arcanas. Retumbando desafiantemente desde los ornamentados muros de la gran fortaleza llegó un sonoro canto mientras los Yunques recitaban los juramentos de batalla que precedieron a la formación del primer imperio de Sigmar, preparando sus almas para la batalla que se avecinaba.

Cuando llegaron a la Plaza del Primer Rito, las voces del contingente de Ven Brecht se unieron a las de sus hermanos, y el espeluznante canto de batalla fúnebre provocó un escalofrío incluso en el corazón de los caballeros de la Orden Serpentis, mientras cruzaba toda la ciudad. Volutas de luz violeta circulaban por encima de los Stormcast Eternals, espíritus ancestrales, quizás,

testigos solemnes de su condenada marcha. El Lord-Veritant no pasó desapercibido. Los espías de Kraeth habían avisado al ejército leal mucho antes de que llegaran a la Fortormenta. El descaro de su acercamiento hizo que la hechicera se sintiera incómoda. Seguramente los Sigmaritas entendieron que no podían esperar triunfar con un número tan reducido (no más de un centenar de Stormcast Eternals y un grupo desigual de humanos dispersos). Sin embargo, sus exploradores no pudieron localizar ninguna fuerza oculta que preparara una emboscada, y el Soberano le había asegurado que no vendrían refuerzos a través de las puertas del Nexo Negro. Kraeth ordenó al ejército de Har Kuron que diera la vuelta, abandonando temporalmente su asedio para repeler a este nuevo enemigo. Las órdenes del Soberano eran las mismas: los Stormcast Eternals debían ser capturados vivos. El resto de los que permanecieran leales al Dios Rey no estarían sujetos a tal misericordia.



Los Lanzas Sinietras siguieron las órdenes mentales de sus maestras hechiceras, formando una falange. Los carros se introdujeron en los huecos de la línea de batalla, y sus tripulantes alinearon los lanzadores de arpones y las jabalinas. Los Corsarios del Arca Negra observaban a los leales avanzar por la plaza, burlándose y girando sus espadas de duelo con desdén.

Su arrogancia se vio un tanto atenuada cuando los Judicators de Ven Brecht soltaron una ráfaga de flechas relámpago. Los proyectiles iluminaron el cielo nocturno antes de caer sobre las filas de los traidores. Los guerreros Oscurecientes fueron despedidos del suelo, moviendo sus extremidades mientras los proyectiles celestiales cumplían con su letal cometido. Dirigidos por el Lord-Veritant, los arqueros Stormcast concentraron sus disparos en los líderes del enemigo. Las hechiceras fueron derribadas en una lluvia de flechas crepitantes, porque Ven Brecht sabía que era la presencia de hechiceros la que unía a los ejércitos de los Aquelarres Oscurecientes. Por primera vez, el enemigo no pudo eliminar a los leales a distancia, ya que sus ballestas no tenían el alcance de los arcos de rayo de los Stormcasts. Ven Brecht ordenó a sus Liberators formar un círculo de escudos, protegiendo a los arqueros mientras mantenían su mortífera andanada.

Buscando terminar la batalla rápidamente, Kraeth envió sus tropas apresuradamente. Los carros de tiro rodearon la posición de Ven Brecht, tratando de atraer a los Stormcast con voleas de jabalinas que chocaron contra los escudos de los Yunques. Los Corsarios del Azote comenzaron a lanzar orbes de vidrio llenos de gases asfixiantes que empañaban la mente y embotaban los sentidos, y los Carros del Azote dispararon redes de púas con veneno de tentáclido. Cada guerrero caído dejaba un hueco en las líneas de Ven Brecht, y pronto el enemigo los tuvo rodeados. Fue entonces cuando un resplandor ardiente se extendió por el campo de batalla, y todos los presentes escucharon una cacofonía en la distancia, cada vez más fuerte.

LA ÚLTIMA DEFENSA DE LOS YUNQUES

Los ojos de Kraeth fueron atraídos hacia el este, donde una vasta forma llena de humo retumbaba por toda la ciudad en sus miembros accionados por pistones, pulverizando todo a su paso mientras se precipitaba hacia el Nexo Negro. La fortaleza móvil conocida como Viejo Morrolumbre estaba llena de torres de cañones, baterías de mortero y torretas incineradoras. Las llamas salían de la boca del monstruo de metal y la hechicera vio una ráfaga ondulante de humo naranja al dispararse las culebrinas desplegadas. Ruidosos disparos de cañón atravesaron formaciones de Saetas Oscuras y Lanzas Sinietras, haciendo estallar decenas de guerreros de aelfos en una nube sangrienta. Las baterías de Cohetes Tormenta Infernal incorporadas en la corona del gigante de hierro abrieron fuego, los ululantes misiles atravesaron el cielo en humeantes estelas antes de detonar entre las tropas de Kraeth en florecientes bolas de fuego. La fortaleza móvil aplastó al enemigo bajo sus enormes


miembros impulsados por pistones y escupió grandes chorros de fuego sobre sus filas. Cuando se detuvo ante las puertas del Nexo Negro, su vientre metálico bajó hasta el suelo. Cientos de guerreros duardin y Gremio Libre se desparramaron, bramando gritos de batalla y cantando el nombre de su ciudad natal. El Rey Guardián Loriksson y sus Barbaslargas se estrellaron contra la retaguardia de los traidores, golpeando y cortando con hachas de mango largo. Los Pistoleros soltaron fuertes salvas de plomo, mientras que grupos de Corsarios del Azote, aún leales a la ciudad, aparecieron en los tejados cercanos para dar un baño de virotes envenenados al enemigo. No todos los de Anvilgard habían abandonado sus juramentos a Sigmar.



La aparición de estos valiosos refuerzos conmovió los corazones de los Yunques del Portador del Martillo y, una vez más, sus sonoras voces resonaron por encima de los truenos de los mosquetes y el choque de espadas mientras rugían sus antiguas canciones de guerra fúnebres. Atrapados entre los cañones de la fortaleza móvil y los martillos de los vengativos Stormcasts, incluso los guerreros de los Aquelarres Oscurecientes empezaron a vacilar. Las formaciones de Lanzas Sinietras estaban perdiendo su fundamental estructura, a pesar de que Drusa Kraeth y sus compañeras hechiceras trataban en vano de estabilizarlas.

Ven Brecht vio a la hechicera sobre su dragón negro luchando por mantener el orden en sus filas, y ordenó a sus guerreros que se dirigieran hacia ella. Si mataba a su líder, seguramente, la voluntad de las fuerzas de Oscurecientes quedaría devastada. Abrió una sangrienta brecha entre los Espadas Marchitadoras, golpeando con su arma contra cráneos y gargantas mientras sus Judicators redirigían su fuego hacia el dragón. La bestia batió sus grandes alas, tratando de elevarse sobre el campo de batalla, pero la Linterna de la Abjuración de Ven Brecht ardió con una luz purificadora que bañó a la hechicera. Kraeth gritó de agonía mientras sus ojos se abrasaban por el fulgor castigador, cayendo de la silla de montar mientras su montura moría, con el corazón atravesado por una docena de flechas. Ven Brecht atravesó el tumulto hacia la hechicera caída, levantando su espada para asestar el golpe de gracia.

Una sombra cayó sobre él. Miró hacia arriba para ver algo enorme que corría a través de las brumosas nubes. Alcanzó a ver las escamas negras como la noche, y escuchó el batir de las alas de piel.



Descendiendo del cielo en un rastro de oscuridad, la Reina de las Sombras se estrelló contra la cubierta del Viejo Morrolumbre. Arrancacorazones voló de la mano de Morathi, perforando una torreta giratoria y a su artillero duardin. Con una fuerza monstruosa, desprendió el cañón de la torreta, haciendo que el hierro de tres metros de ancho cayera al suelo. Con un batir de sus grandes alas, saltó sobre la cabina de proa de la fortaleza y despegó su techo de plomo como si fuera piel suelta. Arrancacorazones apuñaló una, dos, tres veces, matando a Barbaflamígera y su tripulación.

A la deriva, la fortaleza humeante viró hacia la izquierda como una bestia herida. Desde el suelo, Ven Brecht pudo ver las diminutas formas de los soldados del Gremio Libre saltando de las paredes de la construcción mientras se precipitaba hacia una avenida con estatuas, con sus patas de pistón colapsando debajo de ella. En una nube de polvo y mármol roto, el Viejo Morrolumbre cayó. Mientras las fuerzas leales observaban atónitas y horrorizadas, escucharon un sonido espeluznante: los gritos agudos de las khainitas cuando salieron de las sombras. Bandadas de formas con alas de murciélago surgían de los cielos cada vez más oscuros, lanzando una interminable lluvia de jabalinas o descendiendo para segar la vida de sus víctimas con crueles hoces. Las arqueras Melusai se deslizaron en posición sobre los tejados, dando cuenta de los Stormcast Eternals

bajo ellas con una descarga de flechas. Los Liberators levantaron sus escudos para bloquear el diluvio, pero el enemigo emergió de todos lados, apuntando a sus flancos desprotegidos y encontrando puntos débiles en el blindaje con increíble precisión. Los elegidos de Sigmar no cayeron fácilmente, y muchos guerreros aelfos y Melusai fueron destrozados por martillos crepitantes o decapitados por espadas de guerra que ardían con un fuego amatista.

Pero el curso de la batalla no pudo revertirse una segunda vez. Las khainitas eran demasiadas. Uno a uno, los Yunque del Portador del Martillo comenzaron a caer, ya que cada flecha perfectamente apuntada estaba mezclada con venenos ideados por las Reinas Brujas: mezclas paralizantes que hacían que los músculos y las articulaciones se congelaran sólidamente, o toxinas debilitantes que nublaban la mente y ralentizaban el movimiento del corazón. Con cada guerrero de armadura de obsidiana que caía al suelo, la línea de batalla de Stormcast flaqueaba.

Una flecha se hundió en el hombro de Ven Brecht, y el Lord-Veritant cayó sobre la rodilla con la cara hundida en una mueca de dolor cuando la flecha descargó su carga tóxica en sus venas. Su visión y su cabeza se nublaron como si hubiera sido golpeado por un gargante.



Vio a las últimas de sus fuerzas huir aterrorizadas, perseguidas y abatidas por guerreros aelfos enmascarados. Vio criaturas aladas rodeando las agujas más altas del Nexo Negro, chillando triunfantes. Vio al Rey Guardián Loricsson rodeado por los últimos de sus leales guardaespaldas Barbaslargas, escupiendo juramentos de venganza mientras un círculo de malvadas gujas se cerraba alrededor de ellos. En la distancia, un monstruo serpentino aulló, recortado contra la ardiente fortaleza móvil.

Una hermosa figura pasó por encima de los cuerpos de los caídos, con un movimiento tan elegante y sin esfuerzo como si estuviera cruzando el suelo de un gran salón de baile. Su forma oscura y regia estaba enmarcada por alas de metal dorado. Las sombras se extendían detrás de ella, y por un instante Ven Brecht pensó que tomaron la forma de una gran serpiente enroscada. Los Stormcast Eternals cargaron contra ella con sus martillos levantados, solo para ser arrebatados por zarcillos de oscuridad cuando la figura agitó una mano en un gesto de desdén y aburrimiento. La fuerza de sus miembros fue arrebatada por la magia oscura. El Alto Oráculo de Khaine sonrió cuando llamó la atención del Lord Veritant Ven Brecht. Esta ciudad ahora pertenecía a la diosa Morathi-Khaine y al imperio de Hagg Nar, proclamó. La resistencia era inútil.

Ven Brecht apretó los dientes y se sacudió el torpor que amenazaba con abrumarlo. La muerte era un regalo, le dijo a la hechicera, y no temía su llegada. Le preguntó si ella sentía lo mismo, porque la traición de Anvilgard la vería asesinada por la propia mano del Dios Rey. Morathi asintió con complicidad, porque por supuesto había esperado tal desafío. La lluvia cayó sobre ellos, mezclándose con sangre y ceniza. La mano de Ven Brecht se cerró sobre la empuñadura de su espada.

Su golpe, cuando llegó, tomó por sorpresa incluso al Alto Oráculo. Apenas tuvo tiempo de levantar la lanza antes de que la espada del Lord-Veritant cayera sobre ella, a centímetros de su pálido rostro. Los ojos de Ven Brecht se clavaron en los de ella, ardiendo con una llama púrpura. La Reina de las Sombras descendió de las nubes con un grito de indignación, se estrelló contra Ven Brecht y lo agarró con sus anillos negros y rojos, apretándole con tanta fuerza que la coraza del Lord-Veritant comenzó a doblarse y a gemir. Ven Brecht se atragantó con su sangre, incapaz de respirar, mientras miraba los ojos amarillos de la criatura, llenos de odio amargo.

Fue lo último que vieron sus ojos antes que la oscuridad le envolviera.





Derrotado a manos de Morathi, Keiser Ven Brecht se encontró prisionero de sus aliados traidores, incapaz de advertir a sus compañeros Stormcast de la traición en Anvilgard.

Estaba vivo. Eso debería haber sido un consuelo para Keiser Ven Brecht, pero no lo fue. La muerte habría convertido su carne en un rayo, y enviado su esencia gritando de vuelta a Azyr. Le habría esperado la agonía de la Reforja, pero al menos podría haber advertido al Dios Rey de la traición de Morathi. En ese momento, la hechicera traidora podría estar marchando hacia otra ciudad libre. Su insurrección seguramente no cesaría después de Anvilgard. Su sueño era crear un imperio.

El Lord-Veritant había sido despojado de sus armaduras y armas, y no llevaba nada más que trapos empapados. Estaba suspendido en el aire, con las manos y los pies fuertemente atados, no por el metal frío, sino por hilos viscosos y sinuosos de materia orgánica que desaparecían en el techo sombrío de la celda, lejos de la vista, por encima de su cabeza. El agua salada goteaba sobre su cuero cabelludo con una regularidad enloquecedora.

Ven Brecht no sabía cuánto tiempo había languidecido aquí. Días, seguramente. Semanas, tal vez. El constante goteo hacía difícil centrar su mente.

Una vez más, Ven Brecht luchó contra sus ataduras. Con cada movimiento, se apretaban alrededor de sus muñecas. Minúsculas púas sobresalían de los zarcillos, hundiéndose en su carne. Sintió un mareo, y apretó los dientes mientras un frío entumecedor se extendía por sus miembros.

“Admito que estoy impresionada”, dijo una voz satisfecha desde el rincón más alejado de la cámara. Ven Brecht entrecerró los ojos, tratando de entender al orador.

“El veneno de krascópodo puede paralizar a un rinoceronte con solo unas pocas gotas”, continuó la voz. “El hecho de que estés luchando, aunque no sirva de nada, es aún así impresionante. Pero te aconsejo que dejes de hacerlo. La criatura puede sentir el más mínimo movimiento, y se contrae en consecuencia. He visto cómo le arrancaba los brazos a un prisionero”.

El que hablaba salió de las sombras. Un aelfo ágil, de ojos crueles, vestido con pieles de tiburón. Su cabello era negro medianoche y estaba atado en un elaborado nudo. Ven Brecht se fijó en las cimitarras gemelas de sus caderas, y en un lanzador de dardos inteligentemente oculto que sobresalía del puño de su camisa.

“Has sembrado las semillas de tu perdición, corsario”, dijo el Lord-Veritant.

El aelfo se rió. “Un comentario atrevido, de alguien colgado e indefenso en un calabozo.

“¿Qué final prevés para esta pequeña insurrección que tú y tu señora habéis engendrado?” dijo Ven Brecht. “¿Crees por un momento que Sigmar permitirá que tal cosa suceda? Quemará Anvilgard hasta los cimientos antes de dejar que esa hechicera traidora y sus semejantes lo reclamen. Y luego vendrá a por ti.”

“El nombre de la ciudad es Har Kuron”, corrigió el corsario. Luego sonrió, y se encogió de hombros. “Tal vez tengas motivos para ser escéptico. Pero la vida no tiene ningún sentido si no hay riesgo, ¿no estás de acuerdo? Tu Dios Rey sólo ofrece una servidumbre aburrida. Sólo reglas, leyes y una interminable reverencia a los mediocres mortales. Morathi ofrece la libertad del océano, y todo el botín que nuestras bodegas puedan contener. Nunca estuvimos destinados a servir a los de tu clase.”

Ven Brecht asintió. “Que así sea. Deberías matarme ahora, aelfo. Si no, me liberaré de estos lazos, de una forma u otra. Y entonces pagaré tu traición con una recompensa apropiada.”

El señor del Azote abrió la boca para responder, pero un grito agudo en la distancia cortó sus palabras. Fue seguido por un sonido rugiente, como un viento feroz que aúlla a través de un túnel. Se oyó un ruidoso tañido de acero contra acero, y otro grito penetrante.

Las manos del corsario se dirigieron a sus espadas y, por primera vez un atisbo de consternación cruzó su anguloso rostro. Sus ojos se dirigieron al Lord-Veritant, que miró hacia atrás impassiblemente.

Hubo un frenético martilleo contra la puerta de la celda. Desenvainando una de sus cimitarras, el corsario abrió la trampilla. Otro aelfo cayó en la celda, abierto desde la garganta hasta el vientre. Tosió sangre y se desplomó, derramando sus tripas entre sus pálidos dedos.

El corsario maldijo y se dispuso a cerrar la puerta de nuevo, pero algo lo agarró por la garganta. Ven Brecht tuvo la impresión de ver brevemente una garra reluciente y ensangrentada, y luego el aelfo fue arrastrado fuera de la habitación. Hubo una serie de gritos de horror y un húmedo sonido de llantos, luego silencio.

Ven Brecht observaba desde dentro de la oscura sala. Podía sentir algo ahí fuera, alguna presencia maligna jadeando en la oscuridad. Seguramente caería sobre él en cualquier momento.

Las ataduras que sujetaban sus brazos se apretaron repentina y dolorosamente, y los tentáculos nervudos temblaron y se zarandearon. Se oyó un lejano y doloroso chillido, y el aguacero que salpicaba la cabeza de Ven Brecht se volvió caliente y pegajoso. Goteó en su boca y notó el sabor salado y metálico de la sangre. Los zarcillos se aflojaron, dejándolo caer a varios metros del suelo. Se liberó, rodó y cogió una daga ganchuda del cinturón del muerto.

Aparte del goteo de sangre que venía de arriba, la celda estaba misteriosamente silenciosa. Empuñando la daga, el Lord-Veritant se dirigió hacia el pasillo. Estaba bañado de sangre y lleno de cadáveres que habían sido destrozados con un salvajismo que desafiaba toda razón. El propio corsario se desplomó contra la pared, con su mandíbula inferior arrancada y sin un brazo. Todavía estaba vivo. Sus fríos ojos grises encontraron los de Ven Brecht. Ya no se burlaban de él.

El Lord-Veritant esperó un momento. Lo suficiente como para que la destrozada criatura recordara su promesa. Entonces le rompió el cuello él mismo. Una misericordia inmerecida, pero él ya había dado su palabra después de todo.

Más adelante, una escalera curva de coral pulido conducía fuera de la oscuridad, hacia un resplandor de luz en la parte superior. Ven Brecht ascendió cautelosamente. En algún lugar distante, escuchó más débiles gritos de horror. Se apagaron pronto, dejando sólo el sonido goteante de la escabechina. El Lord-Veritant se abrió paso a través de una madriguera de túneles estrechos, agua de sentina y sangre que se arremolinaba sobre sus pies. Había cadáveres esparcidos por todas partes. La mayoría de ellos eran corsarios aelfos, desgarrados miembro a miembro o destripados. Algunos parecían prisioneros demacrados, ninguno de los cuales se había librado del funesto destino de sus captores.

Cualquiera que fuese la identidad de su misterioso salvador, no tenían intención de dejar ningún testigo. Era extraño, porque Ven Brecht no tenía duda de que los asesinos pretendían asegurar su fuga. Cada mampara y puerta cerrada en su camino había sido abierta. Caminó por el sendero de cadáveres hasta que finalmente sintió una brisa fresca acariciando su cara.


Saliendo de una angosta escalera, se encontró en las murallas de un gran muro de hierro. En lo alto, el cielo estaba oscuro, tan denso e impenetrable que ni siquiera la Alta Estrella Sigendil era visible. Había huecos con forma de hoz a lo largo de la pared. Ven Brecht se asomó a través de ellos. Varios cientos de pasos más abajo, el agua negra y cristalina se estrellaba contra la base de la muralla. Demasiado lejos para saltar. Tendría que bajar al nivel del mar y con suerte encontrar una nave que sólo necesitara un piloto.

Un débil sonido lo hizo girarse y levantar su daga robada en una posición defensiva. Muy por encima, aferrada a la torre de cuchillas, había una figura envuelta en sombras. Podía ver los ojos de la criatura, puntadas de luz carmesí, clavándose en él.

Tuvo la impresión de ver un par de alas de murciélago desplegándose, y hubo una repentina ráfaga de aire. En un instante esa cosa desapareció, dejando a Ven Brecht solo en un barco muerto.

Con la caída de Anvilgard, Morathi alcanzó una posición estratégica vital en Aqshy. Sin embargo, sabía que la noticia de su traición no tardaría en llegar al Dios-Rey...





El
Recién Nacido gritó
a través del cielo, dejando un
rastro de brillante iridiscencia a su
paso. Era una cosa amorfa y proteica, aún
por elegir una configuración adecuada a la
magnitud de su creación. Allí por donde pasó,
convirtió la piedra en carne temblorosa, dio a luz
lagos de saliva melosa y aró valles de vidrio pristino.
Los fieles al Príncipe Oscuro lo siguieron de cerca,
llorando lágrimas de alegría al ver tal corrupción
divina. La Profecía del Parto se había cumplido;
pronto contemplarían el rostro de su amado dios
y conocerían el verdadero éxtasis. Finalmente,
el Recién Nacido descansó en una hondonada
sombria en la tierra, una cuna apropiada,
que resonaba con los lamentos
agonizantes de las almas muertas
hacia mucho tiempo.



Los
Hedonitas
vinieron por miles para
presenciar el nacimiento. Pronto
la hondonada se llenó de adoradores
contorsionándose y balanceándose, perdidos
en un delirio extático mientras observaban
la pulsante esfera de poder que era el Recién
Nacido. Mientras el cielo aullaba en protesta, una
forma comenzó a emerger dentro del resplandor
embrionario, una forma alada tan bella y terrible
de mirar que muchos de los presentes murieron
allí mismo, perdidos en la agonía del más puro
éxtasis. Mientras los fieles allí reunidos
se postraban ante él, el Recién Nacido
comenzó a decir sus primeras y
profanas palabras...



ACLARACIONES

Esta es una traducción de todas las páginas del libro Broken Realms - Morathi que no llegaron a traducirse al castellano, ni fueron publicadas en la edición española del libro.

Es un material hecho por fans y para fans, sin ánimo de lucro y con el único objetivo de extender el conocimiento sobre el trasfondo de Warhammer:Age of Sigmar entre la comunidad wargamera y todos aquellos que muestren interés por esta ambientación.

El sello que acompaña el libro bajo el nombre NoSpanglishTraduccions tiene la intencionalidad de remarcar que en esta traducción se ha pretendido desmarcarse del uso del spanglish, usado actualmente por Games Workshop en todas sus publicaciones. Además, cabe la posibilidad de que en un futuro, si el tiempo lo permite, se puedan traducir también al catalán, como se hizo antaño con algunos libros de Warhammer Fantasy, motivo por el cual se deja Traduccions en este idioma, dejando así la puerta abierta a ello. Por supuesto, la licencia y propiedad intelectual de Warhammer:Age of Sigmar y todo su trasfondo, pertenecen a Games Workshop, y estas traducciones al castellano solo pretenden ayudar a que los lectores puedan comprender mejor los distintos conceptos y nombres de criaturas y lugares del trasfondo de este juego, y que dicha traducción, insistimos, no es oficial ni pretende substituir en absoluto al material original.

CRITERIOS DE TRADUCCIÓN

Ante la más que probable polémica o disconformidad que puedan suscitar algunas o todas las decisiones tomadas en las traducciones, se listan a continuación los criterios que se han seguido a la hora de realizarlas. Evidentemente, la traducción no es un ejercicio matemático y difícilmente coincidirá al cien por cien con las decisiones que hubieran tomado otras personas. Tened presente que esto no es oficial y es solo de carácter orientativo para facilitar la inmersión y la lectura del trasfondo.

Criterios:

1. No dejar palabras sin traducir y evitar el spanglish (salvo en los nombres de las pinturas por motivos prácticos).
2. Primar la fidelidad hacia el concepto original por encima de la estética del nombre, salvo que esto afecte negativamente a su pronunciación y/o escritura.
3. Mantener las traducciones oficiales antiguas de Warhammer Fantasy, o ser fiel a ellas en la medida de lo posible, siempre y cuando esto no entre en conflicto con el punto anterior.



WARHAMMER

AGE OF SIGMAR



PRÓXIMAMENTE...

TOMO DE BATALLA: ORDEN

LUMINETH

REALM-LORDS